



CD Pro



CD Pro

ESTO NO SUCEDE EN UN JUEGO.



CD Pro



Por:

Francisco J. Reyes R.

CD Pro



Introducción.

La intención de este libro es crear una conciencia mediante ejemplos de jugadas que pasan en un juego y llevar a los lectores de la mano para que puedan resolver los problemas que en cada una de las diferentes jugadas se nos presentan, recordando que en ellas pueden intervenir en conjunto varias reglas para su aplicación final, tratando de que los lectores formen conciencia de que no es fácil en unos cuantos segundos recordar todas y cada una de ellas.

Podrá usted no estar de acuerdo con la respuesta aquí mostradas, por lo cual le invitamos a discutir las, ya que nos llevo más de tres meses el tratar (dos personas) ponerse de acuerdo y coincidir con algunas de las respuestas.

Esta estructurado de tal forma que usted (jugador, fanático, Couch, y Oficiales) pueda rápidamente buscar un ejemplo que coincida con lo que usted esta viendo o le paso en un juego, y así poder aprender a dictaminar si una regla fue correctamente bien aplicada.

La experiencia de varios Oficiales esta plasmada en varios de los ejemplos, dando como tema “**esto no sucede en un juego**”, lo que da como resultado jugadas increíbles que nos puedan pasar en el futuro, pero la experiencia nos dice que no hemos aprendido y vivido todo lo que puede suceder en un terreno donde se juegue el fútbol americano.

ATENTAMENTE

Francisco J. Reyes Ruiz_ Vikingo@oficiales.org

Prohibida su venta o reproducción sin consentimiento del Autor, es un material didáctico, recopilado de experiencias propias y ajenas.

Índice.

[Introducción.](#)

[Al Inicio del Juego.](#)

[Patadas de Salida y de Safety.](#)

[Jugadas de Carrera.](#)

[Jugadas de Pases.](#)

[Jugadas de patada de Despeje.](#)

[Jugadas de Gol de Campo.](#)

[Jugadas en periodos extra.](#)

[El silbatazo inadvertido.](#)

[Cuando hay más de 11 jugadores.](#)

Al Inicio del Juego.

1. Al arribar el equipo visitante o local al área de las instalaciones, llegan en conjunto profiriendo porras, cánticos, himnos, con palabras soeces, groserías, insultos, que se podrían tomar como un reto, insulto, o de mal gusto. Los Oficiales tienen el derecho para determinar cuando el idioma es ofensivo. (Toda palabra de reclamo puede ser ofensiva a Oficiales, propios jugadores, jugadores contrarios, equipos o espectadores.)

Respuesta.- Actitud antideportiva a todo el conjunto, foul en bola muerta. Regla 9-2-1, 11-1-1. No debe haber conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con la ordenada administración del juego, por jugadores, couches, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las REGLAS, ya sea antes, durante el juego, entre cuartos o periodos extra. La jurisdicción de los oficiales, principia 60 minutos antes de la hora programada de la patada de salida y termina cuando el Réferi declara el marcador final. El Oficial deberá indicarle al Couch que el castigo será aplicado al inicio del juego y que todos son acreedores al foul de actitud antideportiva.

2. La ceremonia del volado no puede darse inicio a tiempo, porque en el terreno de juego se están realizando otras actividades que no competen con un juego de fútbol americano programado con anterioridad, u otro juego programado en el mismo campo.

Respuesta.- Castigar al equipo de casa con 10 yardas desde el punto siguiente por retraso de Juego. Regla 3-4-1. Las autoridades del equipo de casa, son las responsables de tener despejado el campo de juego, así como las zonas finales al inicio de cada medio. Bandas, cursos presentaciones, bienvenidas o actividades similares, están bajo la jurisdicción del equipo de casa y la apropiada iniciación de cada medio es obligatoria.

Excepción: El Réferi puede declinar el castigo, por circunstancias más allá del control de las autoridades de casa.

3. El Réferi suena su silbato para dar comienzo la ceremonia del volado, el equipo de casa después del calentamiento se fue a su vestidor y no hace caso, el equipo visitante se encuentra listo en su área de la banca y sus capitanes en el terreno de juego.

Respuesta.- Castigar al equipo de casa con 15 yardas desde el punto siguiente por retraso de Juego. Regla 3-4-1-a. Ambos equipos deben tener a sus jugadores en el campo de juego, para la jugada inicial en el momento programado para iniciar cada medio. Cuando uno o ambos equipos se nieguen a

Al Inicio del Juego.

entrar al campo para el inicio de cualquier medio, el equipo de casa deberá ser el primero en entrar.

4. Mientras el Referí habla con los capitanes de equipo, anterior a la ceremonia del volado, el equipo local se encuentra reunido alrededor de la base de los postes de gol desarrollando jugadas de calentamiento o en platica y el equipo visitante se encuentra en su área de banca.

Respuesta.- Castigar al equipo de casa con 5 yardas desde el punto siguiente. Regla 3-1-1. Durante el volado, cada equipo deberá permanecer entre las marcas de las 9 yardas y su línea lateral o en el área de su equipo. El juego da comienzo con la ceremonia del volado y empieza cuando los capitanes entran a la línea de las nueve yardas y finaliza cuando el Réferi a terminado de indicar las opciones de los capitanes y estos inician el regreso a su banca.

5. Un capitán, o un miembro de las porristas de cualquiera de los equipos, insulta a un jugador del equipo contrario o a una compañera porrista, se niega saludar o hace algún ademán de insulto a sus similares del equipo contrario al inicio del juego o del segundo medio.

Respuesta.- Castigar al equipo infractor con una conducta antideportiva. Regla 1-1-6, 9-2-1-a-1, 10-2-2-a y 2-25-3. Un jugador, o una porrista son considerados como miembro del equipo y esta especificado claramente en las Reglas que también están sujetos a las mismas Reglas que los jugadores.

6. Durante el volado el equipo local presenta 5 capitanes, el equipo visitante solo tres, el equipo local gana el volado y escoge recibir.

Respuesta.- Falta 5 yardas desde el punto siguiente. Regla 3-1-1 Aunque él arbitro no este obligado a especificarlo, pero él puede advertir al equipo infractor que solo 4 capitanes deberán estar presentes en la ceremonia del volado. Los demás podrán permanecer en las marcas de las 9 yardas.

7. Antes del inicio del juego, el Referí después de preguntar quien de los capitanes escoge, lanza la moneda y el capitán con el número 20 elige recibir en el primer medio, pero los capitanes 30 y 40, muestran desacuerdo con su compañero y le rectifican al Referí tomar su opción para el segundo medio.

Respuesta.- La primera decisión tomada por el capitán número 20 es irrevocable. Regla 1-1-5-b. Es recomendable siempre en el volado preguntar quien de los capitanes escoge (preguntarle su nombre) y advertirle antes de lanzar la moneda que él tiene la decisión final y esta es irrevocable, cuando él toma la opción de patear (por estrategia o error), se recomienda avisarle a su couch que gano el volado y que su capitán escogió patear, así se evitara muchos problemas.

Al Inicio del Juego.

8. El capitán del equipo que fue designado para escoger en el volado, en el momento que la moneda va en el aire da una opción e inmediatamente después cambia su decisión.

Respuesta.- Se mantiene la primera decisión nombrada, la segunda no es tomada en cuenta. Regla 1-1-5-b. Cuando un capitán en el campo anuncia su elección de cualquier opción ofrecida a su equipo, ésta es irrevocable.

9. El capitán del equipo que fue designado para escoger en el volado, por estrategia o por equivocación escoge patear y al darse cuenta sus compañeros que cometió un error insisten al Oficial en cambiar su decisión.

Respuesta.- Se mantiene la primera decisión, la segunda no es tomada en cuenta. Regla 1-1-5-b. Cuando un capitán en el campo anuncia su elección de cualquier opción ofrecida a su equipo, ésta es irrevocable. Es recomendable avisarle al head Couch del equipo que su jugador gano el volado y escogió (por error o estrategia) el patear, así se evitara algunos problemas.

10. El descanso entre medios consume más de 20 minutos a causa de las actividades recreativas realizadas en el campo para él público.

Respuesta.- Retraso de juego, castigar con 10 yardas de castigo desde el punto siguiente. El Réferi puede cancelar la aplicación del castigo, si él considera que las causas son fuera de la competencia del equipo de casa. Regla 3-4-1-b. (S7 y 21). Este es una de las excepciones que un retraso de juego se castiga con 10 yardas.

Patadas de Salida y de Safety.

Al inicio de la patada de salida.

11. Durante una patada de salida, el sostenedor del balón tiene su pierna extendida adelante de la línea de restricción y su rodilla en contacto con el suelo.

Respuesta.- Legal. Regla 6-1-2-a El sostenedor es el único hombre que puede estar cerca de la bola y tener algo de su cuerpo adelante de la línea de restricción o tener su rodilla, muslos, o sentado en el suelo y después tener control del balón, ya sea para colocarla para una patada de salida o de despeje, o pasarla sin cometer falta.

12. Después de una anotación en el primer cuarto, con 5 segundos en el reloj, se realiza una patada de salida durante la cuál el equipo A cometió un fuera de lugar al estar adelante de su línea de restricción antes de que la bola fuera pateada. La bola es muerta dentro del campo en posición del equipo B.

Respuesta.- El capitán del equipo B tiene las siguientes Opciones a).- Repetir la patada 5 yardas atrás. b).-Aplicar 5 yardas desde el punto donde termino la carrera del equipo B, en ambos casos se extiende el cuarto si terminó el tiempo ó c).- Declinar el castigo y tomar la bola donde fue declarada muerta con primero y diez en el siguiente cuarto a menos que hubiera tiempo para jugar el primero. Regla 6-1-2-a, 10-2-2-e-excepción 5. Si hay un fuera de lugar del equipo A, ahora el equipo B tiene otra opción aceptar el castigo de 5 yardas desde el punto donde termino la carrera de B, o 5 yardas desde donde se coloque la bola después de un Touchback. Recuerde que una patada termina cuando es cachada, recuperada o se convierte en muerta por Regla e inmediatamente después comienza una jugada de carrera.

Bola en el aire.

13. Durante el vuelo del balón en una patada de salida, B-10 bloquea abajo de la cintura, B-20 atrapa el balón y lo avanza hasta medio campo.

Respuesta.- - El equipo A puede pedir repetir la patada 15 yardas adelante del punto anterior por el bloqueo abajo de la cintura. Regla 2-25-10-e y 2-30-2 y 3. A. R. 6-1-2-5 y 6, 8-7-2-7 y 10-2-2-2, 3, 8, 13, 14, 19 a la 21. O denegar el castigo. El punto básico de aplicación por faules que ocurren durante patadas legales, de salidas o de despeje, antes de que la posesión sea ganada o recuperada o la bola se convierta en muerta por REGLA, es el punto anterior.

14. Durante una patada de salida la bola de aire es atrapada por el receptor del equipo B, cuando B-25 cacha el balón tiene un pie fuera del campo adelante de la línea de gol.

Respuesta.- Patada de salida fuera del límite del campo, El capitán del equipo B tendrá las siguientes opciones: (a) Que A repita la patada 5 yardas desde el punto anterior, o (b) tomar la bola con 1º y diez 30 yardas adelante del punto que se realizó la patada. Regla 4-1-3-a, 4-2-3-a, 4-2-4-a, 6-2-1. A. R. 4-2-1-2, A. R. 6-2-1-1 a la 4.

15. Aunque la bola es cachada o tocada por un jugador del equipo receptor, debido al enunciado de la Regla que dice que una bola se considera fuera del campo cuando toca cualquier cosa (jugador, Oficial, sustituto, couch) que se encuentre fuera del campo. La Regla de quien es el responsable de que la bola se encuentre fuera del campo en esta situación se aplica, ya que el responsable de que la bola este fuera del campo sigue siendo el equipo pateado aunque e l jugador del equipo receptor B-25 la cacha fuera del campo.

16. Una patada de salida en vuelo, golpea en el casco u hombrera del receptor B-15 que se encuentra en su zona final, y el balón después de dar un bote en la zona final abandona el terreno de juego por la línea de la yarda 3.

Respuesta.- Primero y diez de B en la línea de la yarda 3. Regla 6-2-2. Cuando una patada de salida sale del campo adelante las líneas de gol, la bola pertenece al equipo receptor en el punto dentro del campo. Cuando la patada de salida sale del campo atrás de la línea de gol, la bola pertenece al equipo que defiende esa línea de gol. A. R. 6-2-2-1 a la 4.

17. Durante una patada de salida, el receptor B-14 simula, colocando sus manos al frente y con la vista hacia el balón simulando atraparlo. A-28 cayendo en el engaño se frena cinco yardas antes para evitar estorbarlo o contactarlo y B-24 colocado 3 yardas atrás de B-14, aprovecha la situación atrapando el balón y avanzándolo 30 yardas.

Respuesta.- Jugada legal; Es considerado como el engaño similar a cuando se entrega el balón a un jugador de backfield por parte del QB y no lo entrega. Regla 9-2-3-c. Debe ser un obvio intento de fingir atrapar la bola de aire y tener cuidado de no mover su brazos simulando una señal de atrapada libre.

18. Durante el vuelo del balón en una patada de salida y cercana a una línea lateral, A-25 trata de evadir a B-18, quien lo agarra. Mientras el balón abandona el campo al otro extremo del campo por la zona final del equipo B, después de ser tocada por B-22 dentro del campo.

Respuesta.- Si él arbitro considera que el agarrando de B-18 evito que A-25 interviniera significativamente en la jugada, deberá marcar una falta de

Patadas de Salida y de Safety.

agarrando contra B-18 (10 yardas desde el punto anterior) o si considera que no intervendría directamente en la jugada señalara un Touchback. Regla 9-3-4.

19. Restando 5 segundos para que termine el partido; el balón proveniente de una patada de salida da su primer bote en el hombro de B-14, quien esta en la zona final y luego cae ahí mismo, donde B-24 después de manosear el balón varias veces tarda 6 segundos en recuperarlo. Y trata de salir de la zona sin conseguirlo, pues es ahí detenido. Durante la patada A-8 agarra en medio campo.

Respuesta.- El equipo B tiene dos opciones: Regla 3-2-5, 8-6-1-b, 2-25-10-e, 10-2-2-e. a).- Touchback ya que el responsable que la bola se encuentre en la zona final es el equipo pateador, aunque B-24 fue el que intenta salir de la zona final pero no lo logra, o b).- El equipo A repite la patada con un castigo de 10 yardas atrás aplicado desde el punto anterior; en ambos casos con 6 segundos restantes de juego ya que el reloj de juego se echará andar cuando el jugador sale de su zona final.

20. Durante el vuelo de una patada de salida, el pateador A-18 es bloqueado por B-54 debajo de la cintura, 4 yardas adelante del punto donde fue pateada la bola. El balón después de dar su primer bote en la zona final del equipo B, donde es recuperado por B-22 quien avanza el balón hasta su yarda 18.

Respuesta.- El equipo pateador es castigado con 15 yardas adelante del punto anterior por bloqueo ilegal de B-54; Regla 6-1-7, 9-1-3-c, 10-2-2-e. la bola es declarada muerta inmediatamente que pega en la zona de anotación, el bloqueo ilegal de B-54 se produce ya que el pateador en una patada libre, no puede ser bloqueado hasta que haya avanzado 5 yardas adelante de su línea de restricción o la patada haya tocado a un jugador, un oficial o el suelo.

21. En una patada de salida, no hay señal de atrapada libre, la bola sin haber tocado antes el suelo pega en el casco de A-80, antes de que B-34 atrape la bola, es contactado por A-25,

Respuesta.- Interferencia con la oportunidad de atrapar una patada. 15 yardas desde el punto de falta. O toque ilegal de A-80. Regla 6-4-1-c y 6-4-1-Castigo. A. R. 6-3-1-3, 6-4-1-5, 6-4-1-10. Un jugador del equipo receptor que está dentro del campo y colocado en tal forma que puede cazar una patada libre o de scrimmage adelante de la zona neutral (Cuando la bola va en vuelo), debe tener la oportunidad de cazar la patada, sin ser molestado, o impedido.

22. Cercano a una línea lateral, B-45, receptor en una patada de salida, cacha la bola cuando se encuentra en el aire, pero luego aterriza fuera de límites del campo.

Respuesta.- Primero y diez del equipo B en el punto donde cruza la bola sobre la línea lateral. Regla 6-2-2 A. R.6-2-2-4. Cuando una patada libre en poder del

equipo receptor sale del campo entre las líneas de gol, la bola pertenece al equipo receptor en el punto donde la bola sale dentro del campo.

Tocando la patada.

23. Una patada de salida es tocada en vuelo por B-24 en su zona final, el balón da su primer bote dentro de la zona final, donde es bateado por B-24 sacándolo fuera del campo por las líneas finales.

Respuesta.- Bateo ilegal del equipo B. El capitán del equipo A tendrá dos opciones, a).- Denegar el castigo y otorgar un Touchback ó b). El equipo A podrá repetir la patada 15 yardas adelante del punto anterior. Regla 6-1-7, 2-25-10-e, 9-4-1-c., A. R. 9-4-1-10. Si el equipo A declina el castigo de bateo ilegal se declara un Touchback, si acepta la falta A se tendrá que repetir la patada con 15 yardas de castigo para el equipo B desde el punto anterior.

24. El jugador B-81 intentando atrapar una patada de salida, le bota el balón en el hombro (le pega y sale hacia arriba), y A-44 atrapa el balón antes de que toque el suelo y lo avanza hasta la zona final de B.

Respuesta. - Primero y diez para el equipo A donde A-44 atrapó el balón. El balón se declara muerto en ese momento que A-44 tiene control y posición de la bola. Regla 6-1-3-a, 4-1-3-e. La patada termina cuando es cachada, recuperada o se convierte muerta por Regla, como el toque de B-81 hace la bola libre para que sea recuperada, hay que recordar siempre que el equipo pateador no puede correr su propia patada.

25. El receptor B-21 atrapa una patada de salida de aire en su zona final, luego la fumblea, y en su intento por recuperar el balón, lo forzó a que saliera por las líneas de la zona final.

Respuesta.- Touchback. Regla 8-5-1-a, La bola se convierte en muerta por salir del campo atrás de la línea de gol del equipo en posesión, (excepto en un pase adelantado incompleto) o se convierte en bola muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol (o se convierte en muerta por Regla) si el equipo que defiende es el responsable que la bola se encuentre allí. A. R. 6-3-1-4 y 5; 7-2-4-1; 8-5-1-1 a la 3, 8 y 11; 8-7-2-5, y 9-4-1-9.

Faules antes y después de atrapar la patada.

26. Durante una patada de salida, el jugador B-18 agarra de la máscara antes de que el balón:

a).- Que no fue tocado por nadie, abandona el campo de juego entre las líneas de gol.

b).- Fue tocado por B-44 y abandono el campo entre las líneas de gol.

Respuesta.- En a).- Faltas que se anulan (agarrando de la mascara y bola que sale del campo), se repite la patada. Regla 10-1-4, 6-2-1, 2-25-10-e, 10-2-2-e. A. R. 10-1-4-2, 9 Y 10. A. R. 6-2-1-1 a la 4. En b).- El equipo A puede repetir la patada después de castigar a B desde el punto anterior, o denegar el castigo y tomar el resultado de la jugada (primero y diez de B en el punto de donde sale el balón). Regla 10-2-2-e, 2-30-2 y 3. A. R. 6-1-2-5 y 6, 8-7-2-7.

27. Durante una patada de salida antes de que la posesión sea ganada por el equipo receptor, todos los faules tienen el mismo punto de aplicación (que es el punto donde se realizo la patada). Excepciones 10-2-2-e-Exc. 1 a la 5, si el equipo receptor tiene posesión de la bola y después comete un foul (PSK)

Después de una señal de atrapada libre.

28. Durante una patada de salida, el jugador B-18 en su yarda 20 hace una señal valida o inválida de atrapada libre por, su compañero B-24 que no hace señal de atrapa libre cacha la bola en su yarda 30 y la avanza 10 yardas.

Respuesta.- Retraso de juego, 5 yardas de castigo contra el equipo B, desde donde B-24 atrapó el balón, y en el momento que atrapa la bola se debe declarar la bola muerta. Regla 6-5-1-a, 6-5-2-castigo, 2-7-1-c. Cuando cualquier jugador del equipo B hace una señal de fair catch, la bola se convierte en muerta donde es cachada y pertenece al equipo B en ese punto.(siempre y cuando la cache o recupere B, pues si lo hace el equipo A, en forma legal, la bola es de A, pero es muerta inmediatamente después de tener control y posesión de la bola.)

29. Durante una patada de salida efectuada desde la yarda 30 del equipo A, el receptor B-18 hace una señal valida o inválida de atrapada libre en su yarda 10, el balón es atrapado por B-22 (que no hizo señal de atrapada libre) sobre su yarda 2 y la avanza hasta su yarda 20. Durante el regreso de la patada, el jugador B-18 bloquea legalmente arriba de la cintura en su yarda 25 a A-12.

Respuesta.- El balón debe ser declarado muerto tan pronto lo atrape B-22 (yarda 2) y se debe señalar un retraso de juego (mitad de la distancia). Regla 6-5-2, el bloqueo de B-18, no puede ser considerado ilegal, por el hecho de que ocurrió en bola muerta, pues la Regla 6-5-4, que dice; El jugador del equipo B que ha hecho una señal válida o inválida de atrapada libre y no toca la bola, no puede bloquear a un oponente durante ese down. (A. R. 6-5-4-1 y 2). Es aplicable solamente durante el down, y el capitán de B con toda razón debe de exigir que se levante ese pañuelo. Pues aunque los árbitros no detuvieron la jugada, el Capitán B, de acuerdo a la Regla demuestra que la acción de B-18, ocurrió

después de bola muerta. Recuerda que es la Regla la que mata la bola, no el silbato.

30. Durante una patada de salida B-34 hace una señal válida de atrapada libre. En la línea de la yarda 28 de su campo. El Balón le pega en el pecho pero no puede atraparlo, el jugador B-22 recupera el balón en su yarda 20 y lo lleva hasta medio campo; En el intervalo del toque de B-34 y la recuperación de B-22, el jugador B-84 bloquea a un oponente por la espalda tratando de ir por la bola suelta en la línea de la yarda 26.

Respuesta.- La Bola deberá declararse muerta en el punto de recuperación de B-22. El Bloqueo de B-84 es legal; Primero y diez del equipo B en su yarda 20. Regla 6-5-1-c. A. R. 6-5-5-3. El propósito de pedir atrapada libre es el de proteger al jugador que, al hacer la señal de atrapada libre acuerda, que ni él ni sus compañeros avanzarán la bola después de cacharla. El posterior accionar de B-22 deberá ser sancionado como un retraso de juego.

Después de un Safety.

31. Después de un Safety, el equipo A patea el balón desde su yarda 20. El balón sale fuera de límites sin ser tocado por B.

Respuesta. - El equipo B tiene 3 opciones:

1. - Que A repita la patada con 5 yardas de castigo. Regla 6-2-1.
2. - Tomar primero y diez en el punto de donde salió la bola. Regla 6-2-2.
3. - Tomar primero y diez 30 yardas adelante del punto donde fue pateada. Regla 6-2-1. Es importante que el capitán del equipo B entienda bien las opciones que tiene, tome su tiempo en explicarlas.

Patadas cortas.

32. Restando 3 segundos de juego para la terminación del partido, y el equipo B perdiendo por un punto, una patada libre se realiza desde la yarda 30 del equipo A. El balón avanza rodando 5 yardas y el jugador A-34 lo batea hacia adelante y hacia fuera del campo. Después de que A batea la bola y hasta que esta sale del campo transcurren 5 segundos.

Respuesta.- El equipo B tiene dos opciones Bateo ilegal de A-34. 15 yardas de castigo desde el punto básico. Regla 9-4-1-c. Ningún jugador podrá batear alguna bola hacia adelante en el campo de juego y en ninguna dirección si la bola está en una zona final. O patada fuera del campo. El equipo B tendrá las

Patadas de Salida y de Safety.

clásicas tres opciones y el reloj de juego en ambos castigos no corre durante la jugada, esto es siguen quedando 3 segundos de juego. Regla 3-2-5 y 6-2-2.

33. En su yarda 30 el equipo A, con la intención de recuperar el balón intenta una patada de salida corta; para lo cual la efectuaron con una formación desbalanceada con 3 jugadores a la izquierda del pateador y el resto por el lado contrario, el balón es tocado por A-20 en su yarda 40 y es declarado muerto en posesión de B en la yarda 43.

Respuesta.- El equipo A comete 1 falta y una violación y en consecuencia el equipo B tiene 3 opciones:

1.- Formación ilegal. Regla 1-1-1-b-1, 6-1-2-b repetir la patada con 5 yardas desde el punto anterior cuando menos cuatro jugadores deberán estar a lado de la bola cuando la patada es realizada y

2.- Toque ilegal de A-20, Regla 6-1-3-b y c, primero y diez en la yarda 40 de A.

3.- Primero y diez donde tomaron posesión.

El Oficial deberá explicar las tres opciones al capitán del equipo B.

34. Durante una patada de salida corta que rodando recorre 8 yardas, el jugador del equipo pateador A-7 desplaza con su hombro hacia un lado al jugador B-20 tres yardas delante de donde fue pateada la bola, pero no puede hacer lo mismo con B-33 que lo bloquea una yarda mas adelante.

Respuesta.- Faules que se anulan, A-7 no puede bloquear; Regla 6-1-2-h. Ningún jugador del equipo A, podrá bloquear a un oponente hasta que el equipo A sea elegible para tocar la patada de salida. Y B-33 no puede bloquear al pateador hasta que este haya avanzado 5 yardas, o la bola haya tocado a un jugador, un Oficial, o el suelo. Regla 9-1-3-c.

35. Durante una patada de salida corta que la bola rodando recorre 18 yardas y es cubierta por el receptor B-64 en la línea de su yarda 47, el jugador del equipo pateador A-71 se encuentra en fuera de lugar al momento de la patada.

Respuesta.- Faul de invasión de A-71, Regla 2-18-1-b, 6-1-2 c, 6-1-2-a Castigo. El equipo B tendrá dos opciones. a).- repetir la patada con 5 yardas desde el punto anterior, o b).- Desde donde termino la carrera 5 yardas de castigo y primero y diez. Todos los jugadores del equipo A, excepto el sostenedor en una patada de salida deben estar atrás de la bola. CASTIGO.- Faul en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior, cinco yardas desde el punto donde se declara bola muerta para el equipo B, después de que la carrera del equipo B termina. O el punto donde la bola se coloca después de un Touchback. A. R. 6-1-2-5 y 6.

Patadas de Salida y de Safety.

36. Durante una patada de salida y mientras el balón ha avanzado 8 yardas el jugador A-18 empuja de frente y arriba de la cintura a B-31, para dar oportunidad a su compañero A-28 quien corre detrás de él, de recuperar el balón tan pronto se convierta en libre.

Respuesta.- Procedimiento ilegal, 5 yardas desde el punto anterior. Regla 6-1-2-h. Ningún jugador del equipo A, podrá bloquear a un oponente hasta que el equipo A sea elegible para tocar la patada de salida.

37. Durante una patada de salida corta que la bola en el aire recorre 12 yardas y sale del campo en la línea de la yarda 47 del equipo pateador, el jugador del equipo pateador A-71 se encuentra en fuera de lugar al momento de la patada.

Respuesta.- Faul de invasión de A-71, Regla 2-18-1-b, 6-1-2 a, b, c. El equipo B tendrá dos opciones. a).- repetir la patada con 5 yardas desde el punto anterior, o b).- Denegar el castigo y tomar la bola donde salio del campo. Todos los jugadores del equipo A, excepto el sostenedor en una patada de salida deben estar atrás de la bola.. CASTIGO.- Faul en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior. A. R. 6-1-2-5 y 6. Si la bola sale del campo sin ser tocada por el equipo receptor la Regla de castigo de 5 yardas por el faul de invasión desde donde termino la carrera no aplica, ya que no hay carrera porque la bola sale del campo.

Jugadas de Carrera.

Jugadas legales.

38. Faltando 50 segundos para terminar el segundo cuarto, con el reloj de juego parado debido a un pase incompleto, un auxiliar del equipo A abandona el área de equipo caminando hasta la altura de la yarda 10, con la finalidad de preguntar el tiempo de juego restante.

Respuesta.- Legal. Regla 3-3-8-c. Si no hay reloj Oficial visible dentro del campo de juego, durante los dos últimos minutos de cada medio, el Réferi u otro de los Oficiales deben notificar a ambos capitanes y Head Couches, el tiempo que resta de juego cada vez que el reloj de juego sea detenido por Regla. También un representante puede abandonar el área del equipo, para transmitir esa información en estas condiciones.

39. El corredor A-30 extendiendo su brazo; Con la palma de su mano empuja en el casco de B-15 quien intentaba detenerlo y así evita el tackleo.

Respuesta.- Legal, el corredor puede usar sus manos y/o brazos contra los oponentes los puede bloquear, empujar o hacerlos a un lado. La mano abierta puede ser usada, legalmente, sobre la máscara. Regla 9-3-2-a. (A.R. 9-1-2-15).

40. El jugador B-44 en un intento de detener al corredor, contacta (sin golpearlo) con su casco.

Respuesta.- Legal. Regla 9-1-2-k-Excepción. Es considerado por esta regla en específico que si no hay golpe con el casco se debe considerar legal.

41. Después de que todo el equipo ofensivo se queda quieto por más de un segundo, el QB que se había colocado a 7 yardas del centrador empieza a caminar hacia el frente hasta pararse y llegar justo detrás del centrador. Tan pronto se para y antes de que transcurra un segundo recibe el centro.

Respuesta.- Jugada legal. No existió Shift o movimiento ilegal después de la pausa original de un segundo, de manera que el QB solo tenía que estar quieto al momento del centro, no durante todo un segundo antes del centro. Regla 7-1-3-b-1-excepción -4, 7-1-4-a. A. R. 7-1-3-1, 3, 12, 13, 14, 7-1-4-1.

42. El jugador A-22 bloquea a B-32 por un costado, B-32 gira su cuerpo para evadir la acción de A-22, quien sin perder el contacto mantiene ahora su bloqueo por la espalda del contrario durante más de un segundo.

Jugadas de Carrera.

Respuesta.- Legal. Regla 9-3-3-a-1-b. A. R. 9-3-3-6 y 7. Al mantener el contacto con B-32 y no perderlo, se considera que esta bloqueando de frente (aunque sea por la espalda) ya que B-32 se gira y da la espalda, de aquí la importancia de ver la jugada desde su inicio.

43. El centrador A-60, 5 yardas adelante de la zona neutral, bloquea a la altura de la cadera a B-50, dos segundos después, A-70 el Tackle bloquea al mismo defensivo a la altura del pecho.

Respuesta.- Bloqueo legal, 15 yardas de castigo desde el punto básico; Los bloqueos arriba - arriba, siempre serán legales, no importando en que parte del campo sea realizado ni tipo de jugada. Regla 2-3-3, 9-1-2-p. Lo que está prohibido y se llama golpeo de tajo (Chop Blok), es una combinación de bloqueos arriba-abajo, abajo-arriba o abajo-abajo por cualquiera de dos jugadores ofensivos con o sin retardo entre los contactos. Cuando el contacto inicial ocurre claramente mas allá de la zona de neutral (es decir, todos los jugadores involucrados que se encuentran adelante de la de la zona neutral) no importando en que parte del campo se encuentren. A. R. 2-3-3-1 a la 5.

44. El jugador B-24 que se encuentra en el suelo producto de una bloqueada legal, antepone su pie haciendo caer al corredor como una zancadilla.

Respuesta.- Legal. Regla 9-1-2-c-excepción. Al jugador que lleva la bola es al único que se le permite hacer zancadilla para tirarlo u obstruirlo.

Faules Personales.

45. El corredor A-30 extendiendo su brazo; Golpea con la palma de su mano el casco de B-15, quien intentaba detenerlo.

Respuesta.- Faul personal de A-30. Regla 9-1-2-a. A. R. 9-1-2-1 y 2. Ninguna persona sujeta a las REGLAS, podrá golpear a un oponente con la rodilla, golpear a un oponente en la cabeza (incluida la máscara), cuello, cara o cualquier parte del cuerpo, con el antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, palma, talón, dorso o filo de la mano abierta, puño o enganchar a un oponente

46. El jugador A-44 que se encuentra en el suelo producto de una bloqueada legal, antepone su pie como una zancadilla haciendo caer al jugador B-32 que va en dirección del corredor o del pasador que hace que se tropiece o se caiga.

Respuesta.- Jugada ilegal, Faul personal 15 yardas de castigo desde el punto básico. Regla 9-1-2-c. Al jugador que lleva la bola es al único que se le permite hacer zancadilla para tirarlo u obstruirlo, a cualquier otro jugador la acción de zancadilla le esta prohibido.

47. Durante El primer medio A-11 abandona el campo por la línea lateral contraria a su banca y cae dentro de la banca del equipo B, al levantarse es agredido (peleando) por cualquier Couch.

Respuesta.- Castigo por actos desleales, 15 yardas del punto siguiente y primero y diez. El Couch es expulsado por lo que resta de ese partido y el siguiente juego, además de que deberá abandonar el campo de juego. Regla 9-5-1-c, 9-2-3-c, 2-32-1. El Réferi podrá tomar cualquier otra acción que él considere justa, incluyendo evaluar el castigo, conceder una anotación, declarar el juego perdido o suspenderlo

Jugadas que suelen pasar.

48. El corredor A-7 se agarra firmemente del jersey de su compañero A-20 quien lo va precediendo en el avance.

Respuesta.- Ayuda al corredor. 5 yardas punto de foul. Regla 9-3-2-b. El corredor no debe agarrarse a un compañero y ningún otro jugador de su equipo podrá agarrarlo, empujarlo, levantarlo o cargar sobre él para ayudarlo a ganar un avance mayor.

49. El corredor A-31 suelta el balón, que bota luego en el suelo. B-21, jugador que estaba fuera de límites del terreno de juego, salta y recupera el balón aterrizando luego dentro del campo.

Respuesta.- Balón del equipo B, la jugada continúa. No existe ninguna restricción por salir del campo para el equipo B (solo hay restricción para el equipo A por salir fuera del campo por su propio impulso) Regla 2-2-7-c

50. Al inicio de una jugada, 5 segundos después de que el balón es declarado listo para jugarse, un Oficial descubre que un jugador del equipo A o B no tiene puesto el protector bucal.

Respuesta.- Se marca un retraso de juego. El Arbitro no esta obligado a advertir al jugador, pero es recomendable decir en voz alta "protector bucal dentro" en ninguna parte del libro de Reglas prohíbe al Oficial esta acción. En el caso de no hacerle caso pasados unos segundos y antes de salir la jugada se silba inmediatamente. Se le carga un tiempo fuera al equipo infractor, si no tiene ya tiempos fuera, 5 yardas del punto siguiente. Regla 1-4-6-b, 3-3-6, 3-4-2-b-2. A. R. 1-4-6-1.

51. El Jugador A-20 en una jugada de engaño, fingiendo traer el balón es detenido por B-18, el juez de línea sin silbar señala enérgicamente el supuesto máximo avance con su mano en alto, mientras tanto por el lado contrario, A-32 avanza el balón hasta la zona final del equipo B.

Jugadas de Carrera.

Respuesta.- No es válida la anotación. Regla 4-1-2-a y b. Cuando la bola está en posesión de un jugador y se hace una señal de bola muerta, el equipo en posesión puede escoger entre poner la bola en juego donde fue declarada muerta, o repetir el down, se aplica el criterio de silbatazo inadvertido. Este preparado (estudie bien la Regla) para dar una buena explicación al Couch afectado.

52. Durante un down, el corredor A-30 cruza la línea de scrimmage cuando A-70 pierde el casco, luego A-30 continua corriendo hasta la zona final de B.

Respuesta.- Touchdown. Regla 4-1-3-q. La bola solo es muerta cuando el corredor es quien pierde el casco. La regla de bola muerta no aplica para compañeros del corredor o jugadores del equipo contrario.

53. En tercera o cuarta oportunidad y gol en la línea de la yarda 3 de B, el centrador A-70 hace su movimiento de centrar, y el balón le pega en las manos al QB sin haber tenido posesión. El balón después de rebotar entre las piernas de los jugadores, es recuperado por el mismo centro A-70 quien avanza tres yardas y llega a la zona final de B.

Respuesta.- Touchdown. El centro es legal. Regla 2-23-1-a y c, 7-2-2 y 3, A. R. 7-1-5-1 y 2. Como no hay control del balón después del centro se convierte en un pase atrasado y la bola esta en juego, como no es un fumble la bola es libre para los 22 jugadores, que la pueden recuperar y avanzar. Regla 7-2-2 la bola puede ser recuperada en cualquier down por cualquier jugador, y como tampoco es una bola suelta planeada Regla 7-2-2 3, no hay castigo.

54. El Réferi divisa a lo lejos una tormenta de rayos, bajo que circunstancias se recomienda suspender un juego por situaciones atmosféricas de tormentas eléctricas.

Respuesta.- Cuando los relámpagos se ubiquen a aproximadamente seis millas (9.65 Km.) del lugar, esto es aproximadamente unos 30 segundos, que es el tiempo transcurrido entre el relámpago y el trueno. Ver apéndice C. Recuerde que cualquier exceso de precaución es necesario en estos casos.

55. El QB pide un tiempo fuera. Acto seguido señala llevándose sus manos a los hombros para que el tiempo fuera sea de solo 30 segundos.

Respuesta.- El tiempo fuera le es concedido, Regla 3-3-7. Pero la opción de que sea un tiempo corto no se le concede, pues esta facultad le corresponde únicamente al Head Couch, quien en tal caso él deberá de señalar correctamente hacia un Oficial su petición inmediatamente después de que se otorgue el tiempo fuera.

56. Un capitán pide un tiempo fuera, con la intención de que un compañero consulte con su entrenador una opción múltiple de castigos que el Referí le está exponiendo.

Respuesta.- El capitán debe decidir acerca de las opciones que le ofrece el Referí, antes de que el o un compañero consulte con su entrenador. 3-3-7-d. El tiempo fuera se concede cuando el capitán haya dado su respuesta al Réferi no antes.

57. Segundos antes de terminar el primer medio el equipo A realiza una secuencia de jugadas en serie sin recurrir a huddle o reunión alguna. Durante estas jugadas el equipo no estuvo quieto al menos un segundo antes de que el balón fuera centrado.

Respuesta.- Legal; siempre y cuando no incurran en falsos arranques. En la Regla 7-1-3, no menciona ninguna restricción para el equipo ofensivo si no hay reunión (Huddle) Regla 2-13-1. Y solo en la Regla 7-1-4 si indica la restricción de guardar un segundo quieto (todos los jugadores) después de haber hecho una reunión (huddle). Por lo tanto no existe ninguna restricción para el equipo A cuando no hace una reunión (huddle).

58. Sobre una línea interior (inbounds) y en la yarda 3 del equipo B en la cual el terreno de juego esta en muy malas condiciones y el equipo A ya no tiene tiempos fuera, el equipo A con la intención de obtener una mejor posición para intentar un gol de campo excede la cuenta de los 25 segundos, sin embargo el equipo B declina el castigo, y después de que el Referí declara balón listo para jugarse, de nuevo A excede la cuenta de 25 segundos estableciendo un círculo vicioso.

Respuesta.- El réferi deberá aplicar la Regla 9-2-3-a, e indicarle al equipo en posesión que tiene 2 minutos para sacar la jugada, si después de esto no se ha realizado la jugada podrá tomar cualquier acción que él considere justa, incluyendo evaluar el castigo, conceder una anotación, declarar el juego perdido o suspenderlo.

59. Con el reloj de juego caminando y un minuto para terminar el juego, el equipo A tarda más de 25 segundos para centrar el balón.

Respuesta.- Retraso de juego. Aquí se deberá tener en cuenta lo siguiente: El reloj podrá ser puesto en marcha al momento de declararse bola lista para jugarse si el infractor va perdiendo y al momento del centro si va ganando. Regla 3-4-3, 3-2-5-a-3, 3-4-2-a.

60. Entre downs un Árbitro observa a un jugador que le sobresale del casco una banda, un accesorio o un paliacate.

Respuesta.- Accesorio ilegal. Regla 1-4-5-r. A. R. 1-4-5-1 y 2. Se aplica el procedimiento indicado en la Regla 1-4-6 se le carga un tiempo fuera.

Jugadas de Carrera.

61. El Referí se carga un tiempo fuera a favor de un jugador lesionado, quien después de ser atendido, y recuperarse desea permanecer en el campo para participar en la jugada.

Respuesta.- El jugador o jugadores lastimados, pueden permanecer en el juego, si es cargado un tiempo fuera a su equipo, en el intervalo entre downs o cuando se termina el cuarto. Si después de tener agotados los tiempos fuera de un equipo el jugador o los jugadores lastimados deben abandonar forzosamente el juego, por lo menos un down. Regla 3-3-5-a-2 y 3.

62. Segundo y gol. Con solo 10 segundos de juego y el reloj en marcha, A-70 jugador interior de línea levanta sus manos del suelo cuando B-50 que esta enfrente entra a la zona neutral.

Respuesta.- Los árbitros deberán silbar y detener el reloj de juego; sancionar al equipo B con 5 yardas desde el punto anterior. Regla 7-1-4-a-2. El reloj de juego podrá ser puesto en marcha al momento del centro. Regla 3-4-3. Aquí deberá tomarse en cuenta a quien beneficia que el reloj de juego siga caminando o se pare para tomar la decisión de cuando se echa andar el reloj.

63. En cuarta oportunidad con dos yardas por avanzar y todos sus jugadores de línea formados a la derecha del centrador y dando la espalda a la línea de gol de B, el equipo A realiza su jugada y avanza cinco yardas.

Respuesta.- Formación ilegal. Cinco yardas del punto anterior. Regla 7-1-3-b-1, 2-27-4-a-1. Para ser considerado hombre de línea tiene que cumplir con el requisito de estar viendo para la línea de gol del equipo contrario.

64. El corredor A-30 extendiendo su brazo; Golpea con la palma de su mano el casco, la barra de B-51, quien intentaba detenerlo.

Respuesta.- Faul personal de A-30. Regla_9-1-2-a. A. R. 9-1-2-1 y 2. Ninguna persona sujeta a las REGLAS, podrá golpear a un oponente con la rodilla, golpear a un oponente en la cabeza (incluida la máscara), cuello, cara o cualquier parte del cuerpo, con el antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, palma, talón, dorso o filo de la mano abierta, puño o enganchar a un oponente

65. El corredor A-30 extendiendo su brazo; coloca la palma de su mano en el casco o la barra de B-51 (sin golpearlo o agarrarlo) quien intentaba detenerlo.

Respuesta.- Legal, el corredor puede usar sus manos y/o brazos contra los oponentes los puede bloquear, empujar o hacerlos a un lado. La mano abierta puede ser usada, legalmente, sobre el casco o la máscara. A. R. 9-1-2-15.

66. Con El reloj en marcha y restando 10 segundos antes que finalice el medio y el balón ya declarado, listo para jugarse. El equipo A centra legalmente el balón hacia el QB A-12 quien arroja hacia adelante y contra el suelo el balón tan pronto lo recibe. El equipo A no tuvo siete hombres en línea al momento del centro. El reloj de juego después de esto indica 3 segundos.

Respuesta.- La falta es formación ilegal, se castiga con 5 yardas del punto anterior, Regla. 7-3-1, 3-2-5-a y c. Se acepte o se decline la falta el reloj de juego arranca al centro debido a que la jugada termino en pase incompleto.

Movimientos en la línea.

67. En cuarta oportunidad y pulgadas para el primero y diez, el centrador A-62, mueve sus pies antes o simultáneamente con el centro.

Respuesta.- Se silba de inmediato (no sale la jugada) procedimiento ilegal del centrador; 5 yardas de castigo desde el punto anterior. 7-1-3-b-excepción 4. La regla es muy clara, ningún hombre de línea puede mover sus pies, cuerpo, cabeza, brazos o manos antes del centro, se aborta la jugada.

68. Durante un down de scrimmage y después de que todos los jugadores han llegado a un completo alto por un segundo. A-38 ubicado en el backfield inicia un movimiento lateral y hacia afuera, luego de detenerse y antes de que un segundo transcurra, A-30 también en el backfield, inicia un movimiento similar durante el cual el balón es centrado.

Respuesta.- Legal. Regla 7-1-4-a. La Regla especifica que todos los jugadores deberán hacer a un alto total (Stop) para que se otorgue el movimiento (shift) permitido de un jugador antes del centro, la Regla marca paro total, más no lapso de tiempo (un segundo).

69. El centrador A-54 toca el balón y luego lo deja, sin abandonar su posición o se mueve 3 yardas hacia atrás donde se encuentra el QB.

Respuesta.- Legal si no simula el inicio de una jugada. Regla 7-1-3-a-1-(c). El centrador puede quitar su mano o manos de la bola si no simula que inicia una jugada.

70. El jugador B-52 invade la zona neutral frente al centrador, provocando que éste primero mueva la bola hacia atrás e inmediatamente después realice el centro.

Respuesta.- Se silba de inmediato, foul defensivo. Son 5 yardas del punto anterior. Regla 7-1-5-a-2. Ningún jugador defensivo deberá invadir la zona neutral causando que un hombre ofensivo reaccione.

Entrega de balón.

71. El QB A-12 viendo que a A-70 (hombre de línea) está situado atrás de él (a más de dos yardas de la línea de scrimmage), le entrega el balón de mano a mano ya sea cuando pasa y esta adelante de él o se la entrega lateralmente o atrasada.

Respuesta.- Legal. No existe falta. Regla 2-12-1-d, 7-1-6-b. Un jugador del equipo A que esté atrás de su línea de scrimmage, puede dar la bola de mano a mano hacia adelante a un compañero que estaba en su línea de scrimmage, Cuando la bola fue centrada, siempre que ese compañero deje su posición en la línea, con un movimiento de ambos pies, que lo deje dando la cara hacia su propia línea de gol y esté a Cuando menos a 2 yardas atrás de su línea de scrimmage cuando reciba la bola. A. R. 7-1-6-1.

72. El QB A-12 entrega hacia adelante de mano a mano el balón al corredor A-22 detrás de la zona neutral que este a su vez hace una nueva entrega de balón hacia adelante para otro jugador 3 yardas atrás en el backfield a A-53 que viene en reversible, quien se encontraba como tackle al momento del centro, que enseguida cruza la zona neutral y avanza mas allá de la línea por ganar.

Respuesta.- Legal. No Existe regla que prohíba dos o más entregas de balón hacia adelante detrás de la zona neutral. Regla 2-12-1-a, 7-1-6-a. Además A-53 se encuentra a más de dos yardas de la línea de scrimmage, La restricción de dar la bola hacia adelante se da en cambios de posesión, y adelante de la línea de scrimmage.

Quando el último cuarto finaliza.

73. Durante una jugada en que el ultimo cuarto termina, el jugador A-31 agarra de la máscara y B-44 estuvo en fuera de lugar durante el centro.

Respuesta.- Faltas que se anulan, se extiende el cuarto. Regla 3-2-3-b. Aunque no hay aplicación por los castigos de yardas, los faules que se anulan es el motivo para extender el juego una jugada más.

74. Faltando 7 segundos para finalizar el juego, el capitán A-12 pide tiempo fuera al Réferi y le hace saber que agotándose ese tiempo, pedirá los otros dos tiempos fuera restantes.

Respuesta.- El Réferi esta obligado a conceder su petición la bola se declarara lista para jugarse pasados Cuatro minutos con cinco segundos (1.25 +1.25 +1.25 = 4.05) después de otorgar el primer tiempo fuera no existe Regla que prohíba pedir tres o dos tiempos fuera consecutivos. Regla 3-3-7-a.

75. En la última jugada del cuarto cuarto, el equipo A anota para empatar el juego 6-6. Durante el punto extra B-44 intercepta un pase y cuando va corriendo por la banda contraria en franco camino para anotar, A-12 y A-13 (jugadores sustitutos que están en el área de su banca) salen desde su área de equipo se meten al terreno de juego y lo fintan haciendo que B-44 cambie su trayectoria, se resbale, o lo rozan, o lo detienen, o lo tacklean.

Respuesta.- De acuerdo a la Regla. 9-1-4-a, 9-2-3-c el Réferi podrá tomar cualquier acción que él considere justa, incluyendo reevaluar el castigo, conceder la anotación, declarar el juego perdido o suspenderlo. Por Regla el partido se acabaría ganando el equipo B por dos puntos ya que lo más razonable es que el Réferi conceda la anotación.

Durante tiempos fuera.

76. Durante un tiempo fuera, y después de que el balón es declarado listo, todos los jugadores del equipo B permanecen cercanos a la línea lateral, próximos a su área de equipo, cuando el equipo A está apunto de centrar el balón, el reloj de los 25 segundos está por finalizar.

Respuesta.- Silbar y sancionar a B por retraso de juego. Regla 3-4-2-b-3. A. R. 3-4-2-l. El Oficial no debe permitir que el equipo A centre la bola, Cuando un equipo no está listo para jugar cuando lo ordena el Réferi después del intermedio entre cuartos (que no sea el inicio del juego o el medio tiempo), después de una anotación, después de un tiempo fuera pedido por un equipo, o en cualquier momento en que el Réferi ordene que la bola sea puesta en juego, al equipo infractor se le cargara un tiempo fuera, ahora las reglas no permiten bajo ningún motivo centrar el balón cuando uno de los equipos se encuentra en desventaja o en el proceso de un cambio.

Jugadas que terminan en anotación.

77. El equipo A pone el balón en juego en su yarda 40 con primero y diez. A-12 corre el balón hasta la línea de anotación del equipo B. Durante el avance de A-12, B-31 comete un clipping sobre A-24 en su yarda 30.

Respuesta.-Touchdown, el capitán del equipo A tiene dos opciones: a).- Elegir que la falta se aplique en el intento de anotación extra, o b).- Que se aplique el castigo en la siguiente patada de salida, Regla 10-2-2-g-1. A. R. 10-2-2-43. El capitán del equipo deberá elegir el punto de aplicación del castigo.

78. El equipo B estuvo en fuera de lugar al momento del centro, durante un down en el cual el equipo A anota un Touchdown, después de esto y antes de que se

Jugadas de Carrera.

declare balón listo para jugarse en el intento de anotación extra B-30 comete una foul personal.

Respuesta.- La falta de B por fuera de lugar se declina por Regla. La de B-30 se aplica en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. Regla 10-2-2-g-1, 10-2-2-g-3. A. R. 10-2-2-43. Los castigos de foul personal cometidos por los oponentes del equipo que anota, durante un down que termina en Touchdown, se castigan en el intento de anotación de punto extra o en la siguiente patada de salida. El capitán del equipo ofendido tendrá la opción.

79. Durante la carrera de A-18 que termina en la zona final de B, A-22 comete una falta en la zona final y esta falta sucede cuando todavía A no anotaba.

Respuesta.- No hay anotación, castigar al equipo A desde la línea de gol. (Si desde la línea de gol yarda cero) Regla 2-25-10-a. 2-30-4 y 10-2-2-c-1. Se debe tomar en cuenta que cuando la carrera termina adelante de la zona neutral el punto de aplicación es donde esa carrera termina y los faules del equipo a la ofensiva atrás del punto básico se aplican en el punto del foul por lo que la línea de la yarda cero será el punto básico de aplicación.

80. El corredor A-21 muy cercano a la línea lateral mientras esta intentando anotar, golpea el pylon en la intersección derecha, de la línea lateral y la línea de gol mientras, el lleva el balón en su brazo derecho por fuera del campo y adelante de la proyección de la línea de gol.

Respuesta.- Touchdown. Regla 4-2-4-d. A. R. 8-2-1-2, 8-5-1-10. La línea de gol es tratada como un plano y esta se extiende por fuera del campo, así que la proyección de la bola cuando el jugador A-21 toca el pylon que es fuera del campo, la bola se encuentra adelante de la línea de gol, por lo tanto se declara un Touchdown.

81. Atrás de la zona neutral e inmediatamente después del centro, A-12 el QB entrega el balón de mano a mano y hacia él frente a A-22 (su compañero del backfield), quien después de recibirlo retrocede y lanza un pase legal adelantado que es completo por A-30 en la zona final del equipo B.

Respuesta.- Touchdown. Regla 7-1-6-a, 2-12-1-b, 7-3-1, 2-19-1. Un jugador del equipo A que está atrás de su línea de scrimmage, puede dar la bola de mano a mano hacia adelante, a un compañero del backfield que también esté atrás de esa línea.

82. El equipo A anota un Touchdown durante un down en el cuál termina el tiempo de juego. Durante el intento de anotación extra que no es bueno A-31 agarra y después de haber declarado que el intento no fue bueno cualquier equipo faulea en bola muerta.

Jugadas de Carrera.

Respuesta.- Se termina el juego. El foul de A-31 se declina por Regla. Si el juego requiere de un periodo extra se aplica solo la falta en bola muerta. Regla 3-2-3, 3-1-3, 10-1-7. En intento de punto extra faules de distancia se cancelan por Regla.

83. En la última jugada del cuarto cuarto y el equipo A perdiendo por 7 puntos, anota. Durante la jugada el equipo B agarró de la máscara flagrante.

Respuesta.- Touchdown la falta se aplica en el intento de anotación extra. El periodo se extiende para jugar el intento de anotación extra Regla 8-3-2-a, 10-2-2-g-1. Como no se sabe si el juego se empatara o el equipo A ira por dos puntos para ganar, la falta no podrá aplicarse en el siguiente periodo.

Bola suelta.

84. En segunda oportunidad, el corredor A-19 avanza el balón 30 yardas adelante de la zona neutral y suelta el balón, siendo luego recuperado por A-2 quien lo avanza 10 yardas más, antes de soltarlo también. Por último B-10 lo recupera y lo avanza hasta la zona final de A. Durante el avance de A-19, el jugador B-20 comete una falta de foul personal.

Respuesta.- Castigo al equipo B desde donde A-19 soltó el balón. Regla 2-25-8-b, 2-25-10-a, 10-2-2-c-1, 2-30-4-b. A. R. 10-2-2-28. El equipo B no puede retener la posesión del balón debido a que antes de recuperar la bola cometió un foul (tiene las manos sucias), entonces como A suelta la bola el punto de aplicación seria donde A-19 fumbleó la bola, ya que fue durante esa porción de la primera carrera donde ocurre el foul y desde el punto del fumble se aplicaría el castigo. Es por esa razón que se debe arrojar la marca en el punto del fumble.

85. El jugador A-12 después de recibir el centro en su zona final, es detenido, el balón es declarado muerto con una parte del mismo sobre la línea de la zona final pero la punta frontal sobre el terreno de juego.

Respuesta.- Safety. Regla 8-5-1-a. El balón tiene que quedar en su totalidad fuera de la línea de gol. Si se convierte en bola muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol (o se convierte en muerta por Regla) y el equipo que lleva la posesión de la bola sea el responsable que la bola se encuentre allí. A. R. 6-3-1-4 y 5; 7-2-4-1; 8-5-1-1 a la 3, 8 y 11; 8-7-2-5, 9-4-1-9.

86. El corredor A-5, intentando evitar un Safety, trata de sacar el balón de su zona final, pero antes de hacerlo roza o golpea con su pie el pylon que se encuentra en la intersección de la línea de gol y una línea lateral, posteriormente abandona el campo en la línea de la yarda 3.

Respuesta.- Se silba inmediatamente cuando toca el pylon y se declara un Safety. Regla 4-2-1-b. El pylon se considera parte o una extensión de la línea de gol por

lo que es importante tener conocimiento de esta condición, ya que la línea de gol es la unida línea tratada como un plano y el pílón es parte de ella.

87. En el último juego de la temporada regular, finales, tazones, el jugador A-20 es expulsado por pelear. En un juego anterior en el inicio de la temporada, ya había sido expulsado por la misma razón. ¿Puede permanecer este jugador en el área de equipo?

Respuesta.- El jugador puede permanecer en el área de equipo, si a juicio del Réferi no interfiere en la administración del juego. Regla 9-5-2-b. Por otra parte El jugador será suspendido para el primer juego de la siguiente temporada. Además esta suspensión será considerada como la primera de la siguiente temporada. Y si ocurren dos expulsiones por pelear el jugador será dado de baja toda la temporada.

88. En tercera oportunidad y cinco, el corredor A-18 fumblea el balón que es recuperado por B-14 pero enseguida lo fumblea. A-28 lo recupera y finalmente es detenido atrás del punto anterior, cuando quedan unos segundos de juego.

Respuesta.- Primero y diez del equipo A. El reloj será detenido al momento que termina la jugada y puesto en marcha cuando es declarada bola lista para jugarse. Regla 5-1-1-e-1, 3-2-5-a-1. Aunque la continuidad de la serie fue rota por el cambio de posesión, al recuperar nuevamente la bola el equipo A se le otorga una nueva serie, luego entonces se considera un siguiente primero y diez, por lo tanto el reloj de juego se pondrá en marcha a la señal de bola lista.

89. Cuarta oportunidad y 2 en la línea de la yarda 30 del equipo A. El corredor A-31 suelta el balón en la línea de la yarda 33 y:

a). - El balón abandona el campo en la yarda 34 de A.

b). - El balón abandona el campo en la yarda 31 de A.

Respuesta.- En a) Primero y diez del equipo A en su yarda 33. Regla 7-2-4-b, 3-2-5-a-11 El reloj en marcha al momento de declarar bola lista. Cuando un fumble sale del campo adelante del punto del fumble, la bola pertenece al equipo que fumbleó en el punto del fumble, por lo tanto la bola no sale fuera del campo. Regla 8-5-1 y 8-6-1. A. R. 7-2-4-1, 8-6-1-1, 8-7-2-8 y 9. En b) Primero y diez del equipo B en la yarda 31 de A. Regla 7-2-4-b, 3-3-2-4. El reloj de juego se echará andar al momento del centro, porque la bola si salió fuera del campo. Si la bola sale del campo atrás del punto del fumble, pertenece al equipo que fumbleó en el punto donde la bola salió del campo.

90. En tercera oportunidad y 20 en su yarda 20 el corredor A-14 después de avanzar 5 yardas, fumblea el balón, pero A-22 lo recupera en la yarda 10 y lo avanza hasta la yarda 39. Durante el avance de A-14, B-18 comete un bloqueo ilegal.

Respuesta.- El equipo A tiene las siguientes opciones: a) Cuarta oportunidad y una yarda. Regla 10-1-1-a y b. Ya que el equipo A puede declinar el castigo de B-18. b) Tercera oportunidad y 5 yardas, pues el punto de aplicación es donde termina la carrera. Regla 10-2-2-c-1, 2-25-8-b. Es bien importante cuando se recibe el reporte del castigo ¿Cuándo y dónde fue el castigo? Ya que como puede apreciar el castigo fue cuando A-14 tenía el balón, por lo tanto esa carrera termina cuando la bola toca el suelo producto del fumble, ese es el punto de aplicación para faules en el lapso de la carrera de A-14 (esa es la razón por la cual debe lanzarse la marca) en ese punto luego ese es el punto de aplicación para faules cuando A-14 tenía posesión de la bola (línea de la yarda 25).

91. Un balón proveniente de un fumble toca a un Árbitro que se encuentra con un pie fuera del campo, provocando que el balón regrese al campo de juego donde A-30 (el que lo fumbleó) lo recupera y lo avanza hasta la zona final de B.

Respuesta.- Se silba en cuanto la bola toca al Oficial, la bola es muerta en ese punto. Regla 4-2-3-a. Una bola que no está en posesión de un jugador y que no es patada que anota un gol de campo, está fuera del campo cuando toca el suelo, un jugador o cualquier cosa que esté en o fuera de una línea lateral o final.

92. Una yarda antes de llegar a la línea de gol del equipo B, el corredor A-30 fumblea el balón que bota hacia la zona final, A-30 se lanza sobre al balón (jugador en el aire) y lo toma con ambas manos, sin embargo al tocar el suelo lo vuelve a soltar simultáneamente con el contacto contra el suelo de la zona final, el balón es recuperado por B-25 siendo inmediatamente down en la zona final.

Respuesta.- Touchback. Bola del equipo B en la yarda 20. Regla 2-2-5-a, 2-2-7, 2-2-7-c-2. Un jugador gana la posesión de la bola cuando firmemente sostiene o controla la bola y contacta el suelo dentro del campo. Perder la bola simultáneamente al tocar el suelo, no es cachar, interceptar o recuperar. Por lo tanto la bola sigue siendo bola suelta hasta que B-25 la recupera.

93. El QB A-12 después de recibir el centro deja el balón sobre el suelo y continúa corriendo fingiendo traer el balón. A-22 o cualquier otro jugador del equipo A, recoge el balón del suelo y avanza 10 yardas.

Respuesta.- Procedimiento ilegal, 5 yardas de castigo y pérdida de down desde el punto anterior. Regla 7-1-7. La jugada planeada de dejar la bola en el suelo intencionalmente para que otro jugador la corra es ilegal.

94. El QB A-12 no puede sujetar el centro, el balón después de rebotarle en las manos cruza la zona neutral y A-22 en su intento por recuperarla le da un nuevo impulso que hace que la bola regrese atrás de la línea de scrimmage donde A-22 recupera el balón y realiza un pase adelantado que es completo en la zona final de B.

Respuesta.- Jugada legal, Touchdown. Regla 7-3-2. La Regla no prohíbe que una bola que se encontró adelante de la zona neutral regrese por cualquier causa y se recupere y se lance un pase detrás de la línea de scrimmage, lo que si la Regla prohíbe es que un jugador que estuvo adelante de la zona neutral regrese y mande un pase.

95. Ya para finalizar el primer medio o el juego, B-44 intercepta un pase legal adelantado, y durante el regreso arroja el balón lateralmente fuera del campo para así evitar ser detenido dentro. Después de esto quedan 2 segundos de juego y su equipo perdiendo 20-18.

Respuesta.- Castigo de 5 Yardas desde el punto donde lanzo el pase, tan pronto se declare bola fuera de límites se detiene el reloj, y se vuelve a poner en marcha hasta el momento del centro. Regla 7-2-1, 3-2-5-c. El corredor puede dar la bola de mano a mano o pasarla hacia atrás en cualquier momento, excepto lanzar la bola intencionalmente fuera del campo para conservar tiempo por esto se castiga. Como fue un cambio de posesión el reloj de juego se echara andar al centro.

96. El jugador A-34 fumblea la bola antes de entrar a la zona de anotación de B, donde es recuperada por B-55, al tratar de salir es hecho down con el balón declarado muerto con la punta delantera con 6 pulgadas fuera de la zona final.

Respuesta.- Touchback. Regla 8-6-1-a. La bola se convierte en muerta fuera del campo atrás de una línea de gol (excepto por un pase adelantado incompleto) o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo atacante es el responsable de que la bola esté allí. A. R. 6-3-9-4, 7-2-4-1, 8-6-1-1 y 2, 10-2-2-39. Como la bola se encuentra dentro de la zona final de B por el fumble de A-34, la bola debe rebasar completamente la línea de gol para considerarse que se encuentra fuera de la zona de anotación.

97. Cuarta oportunidad y 5 en la yarda 20 del equipo B. El corredor A-30 fumblea en la yarda 16. El balón rueda hasta la yarda 10 donde B-40 lo batea:

a). - Hacia atrás, hacia su línea de gol y posteriormente sale afuera del campo por la línea de la yarda 5.

b). - Hacia adelante, hacia la línea de gol del equipo contrario y después sale fuera del campo por la línea de la yarda 16.

Respuesta.- En ambos casos es un fumble que sale fuera del campo. En a) bateo legal. Primero y diez de B. en su yarda cinco. Regla 9-4-1-c. El jugador puede batear la bola hacia su propia zona final. En b) bateo ilegal de B 15 yardas de castigo. Primero y diez de A en la yarda 8 (media distancia). Regla 5-1-4-f, 7-2-4-b, 8-7-2-c, 9-4-1-c. Ningún jugador podrá batear alguna bola suelta hacia

adelante en el campo de juego y en ninguna dirección si la bola está en una zona final. (Excepción: Regla 6-3-11). A. R. 6-3-11-1, 9-4-1-1 a la 11, 10-2-2-4.

Conductas antideportivas.

98. Al término de una jugada B-11 y B-22 inician una discusión en el terreno de juego, después de que termina la jugada y se dirigen a su banca y se pelean entre sí dentro del área de su equipo.

Respuesta.- Los Jugadores serán expulsados (no por pelea) por una conducta antideportiva y el equipo es sancionado con 15 o 30 yardas a discreción del Réferi por conducta antideportiva. Regla 2-32-1 b, 9-2-1-a, 9-5-1-a, b, c.

99. Debido a tres sanciones por conducta antideportiva en forma consecutiva y ya con el balón en su yarda 1, un entrenador del equipo de casa, por cuarta ocasión incurre en actos que provocan e incitan al público y jugadores contra los Árbitros e incluso los insulta.

Respuesta.- Si un equipo comete faules repetidos, que sólo pueden ser castigados con la mitad de la distancia a su línea de gol. Si ocurre cualquier acto desleal, no cubierto específicamente por las Reglas, durante el juego. Regla 9-2-3-b. El Réferi podrá tomar cualquier acción que él considere justa, incluyendo reevaluar el castigo, conceder una anotación, declarar el juego perdido o suspenderlo.

Bloqueos ilegales.

100. Durante una jugada de scrimmage B-51 corner defensivo, estando originalmente colocado a 15 yardas del balón, bloquea debajo de la cintura en dirección hacia donde se realizó el centro a A-33 que se encontraba colocado a más de una yarda adelante en la línea de scrimmage.

Respuesta.- Bloqueo ilegal debajo de la cintura, 15 yardas castigo desde el punto básico. Regla 9-1-2-e-3. Durante un down de scrimmage, los jugadores defensivos tienen prohibido bloquear a un receptor elegible del equipo A abajo de la cintura adelante de la zona neutral. A no ser que intente llegar a la bola o al corredor.

101. El jugador A-80, situado a 7 yardas del centrador, en una formación balanceada, bloquea a un oponente en dirección hacia el balón al momento del centro, abajo de la cintura y siete yardas adelante de la zona neutral, cuando el balón se encuentra ya dos yardas adelante de la zona neutral.

Jugadas de Carrera.

Respuesta.- Bloqueo ilegal debajo de la cintura; 15 yardas desde el punto básico. Regla 9-1-2-e-1. A. R. 9-1-2-4 a la 11. Linieros ofensivos posicionados al momento del centro a más de 7 yardas en cualquier dirección a partir del hombre medio de la formación ofensiva, tienen prohibido bloquear abajo de la cintura en dirección a la posición original de la bola sobre o atrás de la zona neutral y hasta 10 (diez) yardas adelante de ella.

102. El jugador A-80, situado por fuera del marco del tackle (de hombro a hombro y cintura), en una formación balanceada, bloquea a un oponente en dirección hacia el balón al momento del centro, abajo de la cintura y siete yardas adelante de la zona neutral, cuando el balón se encuentra ya 5 yardas adelante de la zona neutral.

Respuesta.- Bloqueo ilegal debajo de la cintura; 15 yardas desde el punto básico. Regla 9-1-2-e-2. Un jugador por fuera de la posición normal del tackle, tiene prohibido bloquear debajo de la cintura hacia la dirección donde se encontraba el balón al momento del centro, hasta 10 yardas adelante de la línea de scrimmage.

103. El jugador de línea A-60 y A-40 jugador de backfield ubicado 2 yardas atrás y 4 yardas a un costado de A-60, bloquean en la línea de scrimmage simultáneamente a B-25 uno arriba de la cintura y el otro a la altura de los muslos.

Respuesta.- Bloqueo ilegal retrasado (Chop blok).15 yardas de castigo desde el punto básico. Regla 2-3-3-b, 9-1-2-p. es una combinación de bloqueos arriba-abajo, abajo-arriba o abajo-abajo por cualquiera de dos jugadores ofensivos con o sin retardo entre los contactos. Cuando el contacto inicial ocurre claramente mas allá de la zona de neutral (es decir todos los jugadores involucrados que se encuentran adelante de la de la zona neutral) no importando en que parte del campo se encuentren. A. R. 2-3-3-1 a la 5

104. El jugador A-20 hombre de backfield en movimiento de izquierda a derecha y paralelo a la línea de scrimmage, tan pronto pasa por detrás de la espalda del QB, bloquea abajo de la cintura a B-70 que se encontraba 4 yardas adelante de la zona neutral y del lado derecho de la línea. Cuando el contacto ocurrió el balón ya estaba 6 yardas adelante de la zona neutral.

Respuesta.- Bloqueo ilegal, Bloqueo debajo de la cintura. Regla 9-1-2-e-2. Jugadores en movimiento al momento del centro, tienen prohibido el bloquear debajo de la cintura, hacia la posición original de la bola, sobre o detrás de la zona neutral, y hasta 10 yardas adelante de la zona neutral. 15 yardas de castigo desde el punto básico.

Bateando la bola.

105. El jugador B-18 intentando evitar que el corredor A-14 anote, le batea el balón provocando que éste suelte la bola y entre botando a la zona final y luego abandona el terreno de juego por las líneas finales.

Respuesta.- Touchback. Bola de B en la línea de la yarda 20. Regla 7-2-4-b, 8-6-1. La pregunta aquí es ¿Quién es el responsable de que la bola se encuentre en la zona final? Aunque el jugador B-18 bateo la bola y la bola sale del campo por las líneas de la zona de anotación, el responsable de que la bola se encuentre en la zona final es el equipo A porque la llevaba en posesión cuando fue bateada, por lo tanto se declara un Touchback.

106. Desde una formación escopeta el pasador mofa el centro y este cae al suelo, 10 yardas atrás de la zona neutral A-22 batea hacia adelante el balón suelto con la finalidad de que no lo recupere B-51. 5 yardas atrás de la zona neutral A-30 recupera y avanza el balón mas allá del primero y diez antes de ser tackleado.

Respuesta.- Bateo ilegal de A-22. 15 yardas de castigo y pérdida de down desde el punto de falta. Regla 9-4-1-c. Ningún jugador podrá batear alguna bola suelta hacia adelante en el campo de juego y en ninguna dirección si la bola está en una zona final.

107. El QB A-12 corre lateralmente a su zona final y suelta la bola, el fumble en vuelo es bateado hacia la zona de gol de A por B-44, haciendo que la bola abandone el campo por la línea final.

Respuesta.- Faul en bola viva de B-44, 15 yardas desde el punto básico. Regla 9-4-1-c, Batear hacia adelante una bola en vuelo que no es un pase, es una falta, pero el responsable del avance de la bola es el que fumbleó la bola, y esto se debe a que la bola aún no tocaba el suelo. Regla. 8-7-2-b-1. De haber ocurrido un intento de cazar el fumble en vez de un claro bateo, la jugada terminaría en Safety. Dos puntos para B.

Substituciones.

108. Tercera oportunidad y 15. Un Árbitro nota que el equipo B se encuentra con 12 jugadores en el campo.

Respuesta.- Después de que el centro tome su posición o simule tocar el balón, el Oficial deberá silbar y penalizar al equipo B con 5 yardas del punto anterior por infracción a la Regla de sustituciones. Regla 3-5-2-c. En caso de que el balón sea centrado se penalizará al equipo con 15 yardas desde el punto anterior por participación ilegal. Regla 9-1-4-b (S-28). Al Árbitro no se le exige ni se le prohíbe que deba advertir a un equipo que tiene doce jugadores.

109. En cuarta oportunidad y 6 yardas por avanzar, A-22 se dirige claramente a su banca fingiendo ser sustituido, y permanece dentro del campo cercano a una

Jugadas de Carrera.

línea lateral. A-19 corre y gana 8 yardas, pero durante el down A-19 intenta participar en la jugada bloqueando a B-34.

Respuesta.- Táctica desleal, fingiendo un reemplazo. Son 15 yardas del punto anterior. Regla 9-2-2-b-Castigo. Si el Oficial considera que es una jugada mandada por el Couch con el único motivo de tomar ventaja el jugador deberá ser expulsado y se le advierte al couch que si hay otra jugada similar él será castigado con una actitud antideportiva.

110. El jugador A-12 abandona el terreno de juego terminando un down. El equipo A planea su jugada con 10 jugadores, A-5 entra al campo fingiendo sustituir a A-22, quien simula abandonar el campo pero permanece cerca de una línea lateral antes del centro.

Respuesta.- Faul en bola viva, 15 yardas desde el punto anterior. Regla 9-2-2-b, 3-5-2-e. A. R. 9-2-2-1 a la 7. (S-27). Ofensores alevosos deben ser expulsados. No se deben simular sustituciones o reemplazos de jugadores, para confundir a los oponentes. Ni ninguna táctica asociada con la sustitución o el proceso de la sustitución de los jugadores puede ser empleada para confundir a los oponentes, si se percibe que es una jugada prefabricada el Réferi deberá comunicarlo al couch y advertirle que si esta se repite será sancionado con una actitud antideportiva y expulsión, con esto evitara que la jugada se siga repitiendo.

111. Entre downs, un sustituto A-44 corre desde su banca hacia la reunión para reemplaza a A-22 que sale rumbo a su banca, el sustituto A-44 llega cerca de sus compañeros, y después de comunicarles la jugada a realizar, regresa a su área de equipo y A-22 regresa al terreno de juego.

Respuesta.- Doble Infracción a la regla de sustituciones de A-44 y A-22, 5 yardas de castigo punto anterior, falta en bola muerta, silbar inmediatamente. Regla 3-5-2-d. Los sustitutos que se convierten en jugadores deben permanecer en el juego por una jugada y los jugadores reemplazados deben permanecer fuera del juego por una jugada, excepto durante el intervalo entre cuartos, después de anotación o cuando el tiempo fuera es cargado a un equipo o al Réferi.

112. Con el equipo ya formado y el centro tomando la bola en la yarda diez de su propio campo, A-12 entra al campo desde su yarda 30 para reemplazar a A-31, quien cruza la zona neutral y sale del campo por su yarda 25.

Respuesta.- Legal. 7-1-3-a-3-excepción 1. Ningún jugador del equipo ofensivo podrá estar en o adelante de la zona neutral, después de que el centrador toca o simula tocar la bola antes del centro. Las excepciones son: Sustitutos y jugadores reemplazados.

113. Durante la aplicación de un castigo, el jugador A-14 entra a la reunión de sus compañeros (huddle) y después de permanecer 5 segundos y les comunica la jugada a desarrollarse, acto seguido sale fuera del campo.

Respuesta.-Jugada legal, Regla 3-5-2-d. Los sustitutos que se convierten en jugadores, deben permanecer en el juego por una jugada y los jugadores reemplazados deben permanecer fuera del juego durante una jugada, excepto durante el intervalo entre cuartos, después de una anotación o Cuando el tiempo fuera es cargado a un equipo o al Réferi, A. R. 3-5-2-6 sería falta solo si la acción hubiera ocurrido después de que el Réferi declarara la bola lista, o cuando una bola viva sale por las bandas o es un pase incompleto.

Jugadas en cuarto down.

114. Cuarta oportunidad y una yarda por avanzar, el QB A-12 entrega el balón legalmente de mano a mano a A-22, quien al no poder controlarlo provoca que caiga al suelo, A-38 lo recupera y avanza 2 yarda antes de ser detenido.

Respuesta.- Primero y diez del equipo B. Regla 7-2-2-b-2, 2-10-1, 2-2-5-a. En cuarto down el único hombre de la ofensiva que puede avanzar una bola suelta es el que la fumblea, por esta razón se debe indicar con la marca el punto del fumble ya que este punto será el punto donde termina la primera carrera, si la bola es recuperada adelante del punto del fumble por cualquier otro jugador que no sea el que la fumbleó regresa al punto donde fue fumbleada, si la bola es recuperada atrás del punto del fumble y la bola es declara muerta atrás del punto del fumble el punto donde termina la carrera es donde es declarada muerta la bola. Nota especial el equipo defensivo los 11 jugadores pueden recuperar la bola y avanzarla.

115. En Cuarta oportunidad el QB A-14 lanza un pase atrasado a A-22 quien no puede atrapar el balón de aire, no obstante, A-35 recoge el balón del suelo y lo lleva hasta la zona final de B.

Respuesta.- Touchdown. Regla 7-2-2. Un pase atrasado puede ser cachado, recuperado y avanzado por cualquier jugador dentro del campo, el fumble en cuarto down solo puede ser avanzado por el jugador que fumblea la bola.

Jugadas de Pases.

116. Antes de que A-12 lance un pase legal adelantado que cruza la zona neutral, B-14 agarra ilegalmente a un jugador elegible que sale a pase, el pase es completo por otro jugador que estaba ubicado al otro lado del campo, quien gana 6 yardas.

Respuesta.- Primero y diez "automático" de A; penalizar con 10 yardas desde el punto básico. Regla 9-3-4-b. A. R. 9-3-4-1, 2 y 4. Los receptores elegibles para pase no pueden ser agarrados por un jugador defensivo, no es interferencia de pase pero si es uso ilegal de las manos o agarrando como comúnmente se dice.

117. Tercera y 9 en la línea de la yarda 34 de A. A-19 colocado 10 yardas atrás del centrador, lanza un pase adelantado, con la intención de salvar yardaje para A-70, quien alcanza a tocar intencionalmente el balón antes de que este toque el suelo, el pase es incompleto.

Respuesta.- El equipo B tiene tres opciones que son: a) denegar el castigo siguiente down; b) 5 yardas desde el punto anterior por el toque ilegal de A-70 repite down; c) Penalizar con pérdida de down desde el punto donde se lanzó la bola, por pase ilegal de A-19. (Regla 7-3-2-f). En los tres casos el reloj será puesto en marcha al centro por ser pase incompleto, a menos que el pase haya sido lanzado con la intención de ganar tiempo en adición a la intención de no perder yardaje, en cuyo caso, se pone en marcha a la bola lista. Regla 7-3-11, 3-2-5-a-8. A. R. 5-2-3-1, 7-3-11-1 a la 3. Como existe la intención de cazar el pase se considera toque ilegal de A 70, si se acepta el castigo o si se deniega los tres casos serán tratados como un pase incompleto.

118. El jugador A-19 colocado 5 yardas atrás del centrador, lanza un pase adelantado, A-70, quien accidentalmente alcanza a tocar el balón, o que primero toca el suelo o lo golpea en el casco, hombros, espalda, o pies; En esa área cerca de donde pego en el suelo el pase hay un jugador A-80 elegible para cazar la bola.

Respuesta.- Legal, aunque el balón hace contacto con el inelegible A-70. Regla 7-3-11, 3-2-5-a-8. La regla en su enunciado dice que se tiene que hacer un intento por cazar la bola o sea que tiene que haber intención de hacerlo, al golpear en el suelo o golpear al jugador que no hace un intento por cazar la bola no hay foul; El reloj será puesto en marcha al centro.

119. Los jugadores A-10 y B-10 corren hombro con hombro cercano a una línea lateral, A-10 que va por la parte exterior, intenta completar un pase adelantado que es atrapable y dirigido hacia el centro del campo. B-10 no se mueve y no hace un intento por ir hacia el balón y A-10 choca con él.

Jugadas de Pases.

Respuesta.- Interferencia de pase por B-10. Regla 7-3-8-c, A. R. 7-3-8-1, 4, 5, 9, 10, 11, 14, 15, 17. La interferencia defensiva en un pase es un contacto adelante de la zona neutral por un jugador del equipo B cuyo intento (intencional o no intencional) impide cazar la bola a un oponente elegible, quitándole la oportunidad de recibir un pase cachable adelantado. La interferencia defensiva en pase sólo puede ocurrir después de que un pase legal adelantado es lanzado. La interferencia en pase del equipo B se castiga de la siguiente forma: a).- Bola del equipo A en el punto del foul si el foul ocurre a menos de 15 yardas adelante del punto anterior, y primero y diez. b). Si el foul ocurre a más de 15 yardas adelante del punto anterior, bola del equipo A, primer down y 15 yardas de castigo desde el punto anterior. (S33). Nota.- Cuando la bola fue centrada entre la línea de la yarda 17 y la línea de la yarda 2 del equipo B y el punto del foul es adelante de la línea de la yarda 2; el castigo deberá colocar la bola en la línea de la yarda 2 y primer down. Interferencia de pase es el único foul que se aplica completo y que no se aplica la mitad de la distancia, pero sin ser aplicado más allá de la yarda 2. Excepto cuando la bola es centrada entre la línea de la yarda 2 y la línea de gol , en cuyo caso se aplicara media distancia

120. Un corredor después de avanzar 10 yardas, lanza un pase adelantado con la intención de evitar que sea detenido dentro del campo y conservar tiempo.

Respuesta.- Pase ilegal adelantado; castigar con 5 yardas y perdida de down desde el punto de falta, el reloj de juego será puesto en marcha al declarar el balón listo para jugarse. Regla 7-3-2-castigo, 3-2-5-a-8. 7-3-2-a y d. A. R. 3-4-3-4, A. R. 7-3-2-2. El castigo de 5 yardas será aplicado desde el punto del foul con perdida de down, aquí lo importante es hacer notar a todo mundo que el reloj de juego se echará andar a la señal de bola lista, así se evitara muchos problemas.

121. Antes de que un pase legal adelantado sea lanzado, A-21 y B-11 corren hombro con hombro cercano a una línea lateral. A-21 que va por la parte externa, intenta cortarse hacia el centro, pero B-11 intencionalmente lo obstruye o choca con él.

Respuesta.- Legal. Regla 7-3-8-c-3.A. R.7-3-8-13. 7-3-9-c y g. Aunque todos los couches no están de acuerdo con este ejemplo y le reclamaran airadamente que es interferencia de pase, mientras no salga el pase no puede haber interferencia de pase. A. R. 7-3-8-1, 4, 5, 9, 10, 11, 14 y 15. Jugadores defensivos, pueden hacer contacto legalmente con oponentes que han cruzado la zona neutral, si los oponentes no están en posición de recibir un pase adelantado cachable: Cada jugador tiene derechos territoriales y el contacto accidental está gobernado bajo "intento de alcanzar el pase",

122. El QB A-12 lanza un pase legal adelantado que es tocado en el aire por el elegible A-16, el balón sigue su curso y 5 yardas mas adelante B-14, en un intento de atrapar el pase desplaza con sus manos y/o brazos al contrario A-19, debido a esto B-14 intercepta así el pase.

Jugadas de Pases.

Respuesta.- Legal. Regla 9-3-4-f-2. Regla 9-1-2-d- Excepciones 3 y 4 y Regla 9-3-3-c Excepciones 3 y 5. No es uso ilegal de manos de acuerdo a que un defensivo puede usar, legalmente, sus manos o brazos para quitar o bloquear a un oponente, en su intento de alcanzar un pase legal adelantado, que cruzó la zona neutral y ha sido tocado por cualquier jugador u Oficial. Regla 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 y 7-3-11.

123. Un jugador A-18, a quien le es lanzado un pase legal adelantado, no pudiendo atrapar el balón, lo batea con la intención de que A-9 lo atrape 10 yardas mas adelante quien después de completarlo lo avanza 5 yardas más.

Respuesta.- Legal. Regla 9-4-1-a. Un pase legal adelantado si puede ser bateado en cualquier dirección. Una de las restricciones es solo para el equipo pasador que no puede batear un pase atrasado para ganar yardaje 9-4-2.

124. Un jugador A-18 a quien le es lanzado un pase lateral, no pudiendo atrapar el balón, lo batea con la intención de que A-19 lo atrape 3 yardas mas adelante quien después de completarlo lo avanza 5 yardas más.

Respuesta.- Legal, siempre y cuando el arbitro considere que el bateo, (tal y como lo dice el ejemplo), lo este haciendo con la intención de que un compañero lo atrape, y no con la intención de salvar yardaje.

Reglas 9-4-1-a y 9-4-2.

125. Un jugador A-18 a quien le es lanzado un pase lateral, no pudiendo atrapar el balón, lo batea con la intención de que B-50 lo atrape, el balón pega en el terreno de juego 5 yardas mas adelante de la línea de scrimmage.

Respuesta.- Lo que la Regla 9-4-2, expresa es que el pase atrasado, "si" puede ser bateado en cualquier dirección, con la excepción de que si se hace hacia adelante "con la intención de ganar yardaje", es entonces ilegal, o sea que el solo hecho de ser bateado hacia el frente no basta para declararlo ilegal, el Oficial lo marcara ilegal, si en adición a que el pase atrasado fue bateado hacia el frente, el jugador lo hizo con la intención de ganar yardaje, ya sea que exista un jugador adelante y este recupere la bola, haga down en posición o la corra, por lo antes expuesto el Oficial marcara la falta solo si esta seguro de que con el bateo hacia delante gano yardaje (15 yardas de castigo), o bien sino le parece que se hizo con esa intención, entonces simple y llanamente no hay delito que perseguir, y lo repito, aunque se haya bateado hacia el frente no indica falta. En resumen el ejemplo arriba es puesto es una jugada legal.

126. En una jugada de pase adelantado que no cruza la zona neutral, A-80 es ligeramente contactado evitando con esto que pueda "cachar" el balón, que después de botar en el suelo abandona el terreno de juego 5 yardas atrás de la zona neutral.

Jugadas de Pases.

Respuesta.- Legal, pase incompleto. Regla 7-3-9-a. Cualquier jugador del equipo A o B, puede interferir legalmente con sus oponentes atrás de la zona neutral. Jugadores defensivos, pueden hacer contacto legalmente con oponentes que han cruzado la zona neutral, si los oponentes no están en posición de recibir un pase adelantado cachable Regla 7-3-9-c.

127. El jugador A-80 hace completo un pase legal apenas 2 yardas adelante de la zona neutral. Durante la jugada pero antes de que el pase fuera lanzado, A-60 hombre interior de línea contacta a B-50 que se encontraba a 3 yardas de la zona neutral por donde fue lanzado el pase con posibilidad de interceptarlo.

Respuesta.- En esta jugada el equipo el capitán del equipo B tiene dos opciones: a).- Hombre inelegible en zona de pase 5 yardas desde el punto anterior Regla 7-3-8-c-1. y b).- Interferencia de pase ofensiva. 15 yardas del punto anterior. Regla 7-3-8-b-1. En un pase legal adelantado, por el contacto a más de una yarda por A-60 es hombre inelegible en zona de pase e incurre en otro foul por interferencia de pase ya que tenía posibilidad de interceptarlo.

128. En tercera oportunidad A-22 el QB intentaba un pase adelantado, pero es hecho down atrás de la zona neutral. Durante la jugada B-53 bloquea de frente y arriba de la cintura a A-32, 10 yardas adelante de la zona neutral manteniendo el contacto por mas de 2 segundos. A-32 era un posible receptor elegible.

Respuesta.- Bloqueo ilegal de B-53, 10 yardas desde El punto anterior . Regla 9-3-4-c. Los jugadores defensivos pueden, legalmente, bloquear o hacer un lado a un receptor elegible de pase, mientras que ese jugador ocupe la misma línea de la yarda que el defensivo, o hasta que el oponente no tenga posibilidades de bloquearlo. Un contacto continuo es ilegal. A. R. 9-3-4-1, 2 y 4.

129. Antes de que el balón sea lanzado en una jugada de pase legal adelantado que cruza la zona neutral, A-34, un receptor cercano a una línea lateral corre directamente hacia B-18, y justo cuando esta enfrente, B-18 lo empuja de frente y arriba de la cintura el pase no ha salido, A-34 entonces utiliza sus manos para contactarlo cuando el pase es lanzado al lado opuesto del campo siendo incompleto, el contacto es de frente y arriba de la cintura.

Respuesta.- Interferencia de pase ofensiva, 15 yardas desde el punto anterior. Regla 7-3-8-b. Es responsabilidad del jugador ofensivo el de evitar a sus oponentes, aunque el jugador defensivo lo contacta primero el pase todavía no es lanzado y cuando el pase se encuentra en el aire el jugador ofensivo inicia su contacto aunque el pase no va donde se encuentren los jugadores que no intervienen en la jugada.

130. Cuarta oportunidad y nueve yardas por avanzar, en la yarda 6 del equipo A. A-12 lanza un segundo pase adelantado dentro de su zona final que es incompleto.

Jugadas de Pases.

Respuesta.- El equipo B puede elegir un Safety, o tomar un primero y gol desde la yarda seis del equipo A denegando el castigo ya que el castigo involucra pérdida de down. Regla 2-25-10-d, 7-3-2-castigo,10-1-1-b. A. R. 3-4-3-4, 7-3-2-2. En jugadas donde existen dos o más opciones para el equipo infractor, es importante no hacer la señal de Safety inmediatamente ya que por Regla cualquier castigo puede ser declinado, y en este ejemplo el capitán del equipo B es el que tiene la opción de escoger lo que más le convenga.

131. El jugador B-21 que esta dando la espalda al balón, mueve y agita sus manos enfrente de A-18 evitando con esto que atrape un pase legal adelantado, que cruzó la zona neutral y el pase era atrapable.

Respuesta.- No es interferencia de pase de B-21, el contacto físico es requerido para sancionar esta falta. Regla 7-3-9-f. Existe la creencia que el agitar las manos enfrente del receptor es un foul de interferencia de pase, la regla es clara al respecto deberá haber contacto físico para que sea un foul de interferencia de pase.

132. Un hombre de línea, A-70, hace contacto con un oponente a una yarda adelante de la zona neutral, llevándolo a mas de 4 yardas hacia el frente, regresando después detrás de la zona neutral, Todo esto antes de que un pase legal adelantado que cruza la zona neutral sea lanzado.

Respuesta.- Aquí hay dos faules, a).- Hombre inelegible en zona de pase 5 yardas de castigo desde el punto anterior o b).- Interferencia de pase ofensiva,15 yardas desde el punto anterior. Regla 7-3-10, 7-3-8-b. A. R. 7-3-10-1 Y 2. A. R. 7-3-8-6, 7, 13, 18, 19. La aplicación de las Reglas permiten en este ejemplo tener dos faltas y todas para el equipo A, debido a que un hombre de línea va más allá de una yarda y tres sosteniendo el contacto, al llegar a las 4 yardas se considera inelegible en zona de pase, ya que la Regla no permite que regrese a una posición legal, y la otra es una interferencia ofensiva de pase que se castiga con 15 yardas desde el punto anterior, aunque hay un castigo de 5 yardas y uno de 15, el Oficial tiene la obligación de darle al capitán del quipo B las dos opciones. Aunque una de ellas sea obvio que se va a declinar de acuerdo al enunciado de la Regla. 10-1-1-a.

133. El jugador B-20 intercepta un pase legal adelantado en su yarda 4, pero su inercia lo hace llegar a la zona final, desde donde intenta avanzar pero suelta el balón que abandona el campo por la línea de la yarda 1.

Respuesta.- Primero y diez del equipo B en su yarda 4. Regla 8-5-1-b-Excepción.- 1, 7-2-4-b. A. R. 8-5-1-5 a la 7. La bola se le da al equipo B en la línea de la yarda 4 ya que por Regla el responsable de que la bola se encuentre dentro de la zona final sigue siendo el equipo A (Impulso), y el punto donde deja la bola en un fumble en que la bola sale hacia adelante (gana yardaje) es el punto donde se fumbleó (dentro de la zona de anotación), por tal razón aquí se aplica la Regla de "ímpetu".

134. Durante una jugada de pase adelantado, A-88 y A-10 corren paralelos (en la misma línea) y junto a una línea lateral, durante la jugada A-88 pisa la línea lateral, el pase es dirigido hacia ellos y atrapado por A-10 en la zona final de B.

Respuesta.- Touchdown. Regla 7-3-4. A. R. 7-3-4-1 a la 3. La Regla dice: Ningún jugador receptor ofensivo elegible que salga del campo durante el down, podrá tocar un pase legal adelantado en el campo de juego o en la zona final o mientras él está en el aire hasta que haya sido tocado por un oponente o un Oficial. Como A-88 regresa al campo y no toca el pase se considera que no comete falta, no confundir la Regla de patada que si pisa la línea lateral por su propio impulso y después regresa al campo de juego si comete falta por ingresar nuevamente al campo de juego.

135. A-31 un jugador en el aire, recibe un pase una yarda adentro de la zona final del equipo B. Tan pronto recibe el balón es contactado por B-31 quien lo hace caer en la yarda 1, haciendo down y pasa lo siguiente;

a). - Sin que A-31 suelte el balón cuando cae con las rodillas sobre el suelo;

b). - Provocando que A-31 suelte el balón simultáneamente con el toque del suelo.

Respuesta.- En a) Touchdown. Regla 5-1-3-a-Excepción. Cuando un jugador en el aire de cualquier equipo completa una cachada dentro del campo y después un oponente lo lleva hacia atrás y hace down, la bola es declarada muerta en el punto donde la bola fue cachada, el máximo avance es el punto donde el jugador recibió la bola. Regla 4 1 3 p. A. R. 5-1-3-1, 3, 4 y 6 y A. R. 7-3-6-6. En b) Pase incompleto. Regla 2-2-7-c-2. Perder la bola simultáneamente al tocar el suelo, no es cachar, interceptar o recuperar. Aunque la bola claramente fue atrapada, al hacer contacto con el suelo es donde se da si tiene o no posesión de la bola, por lo tanto al perder la bola en posesión (si-no ha tocado con anterioridad con cualquier parte de su cuerpo incluidos sus pies y manos) al contacto con el suelo no es pase completo.

136. El jugador A-31, jugador en el aire, recibe un pase a una yarda adentro de la zona final de B. Pero su inercia lo hace aterrizar en la yarda uno donde es detenido.

Respuesta.- Primero y 10 de A-31 en la yarda uno. Regla 7-3-6, 5-1-3. Aunque la bola fue capturada dentro de la zona final, el propio impulso lo lleva a la yarda uno donde hace down, entonces por esta razón el máximo avance es donde hace down.

137. Con tercera oportunidad en su yarda 10, A-12 desde su zona final lanza un pase adelantado a A-80, pero A-70 hombre interior de línea y también en la zona final, "intercepta" el pase a su compañero y avanza el balón hasta su yarda 3.

Jugadas de Pases.

Respuesta.- Toque ilegal por A-70, El capitán del equipo B puede elegir: a) Declinar el castigo bola en la línea de la yarda 3 entrando cuarto down o b) Repetir tercer down y aplicar el castigo con 5 yardas desde el punto anterior. Regla 7-3-11. Ningún jugador originalmente inelegible, mientras se encuentre dentro del campo, podrá tocar intencionalmente un pase legal adelantado hasta que haya sido tocado por un oponente o un Oficial A. R. 5-2-3-1 y A. R. 7-3-11-1 a la 3.

138. En segunda oportunidad y 15, A-21 "picha" el balón hacia adelante a A-24, quien lo recibe atrás de la zona neutral, y lanza un pase adelantado que es hecho completo por A-80 en la zona final de B.

Respuesta.- Pase ilegal adelantado de A-24, 5 yardas de castigo desde el punto de la falta y pérdida de down. Regla 7-3-2-c. Solo puede haber un pase adelantado durante el down, por eso es necesario que el Réferi haga la señal de pase adelantado o atrasado cuando se realiza un pase.

139. En tercera oportunidad y 8, A-14 después de cruzar la zona neutral, lanza un pase adelantado, cuando B-34 contacta a A-22 antes de que toque el balón y le quita la oportunidad de atrapar el pase.

Respuesta.- Pase ilegal adelantado de A-14, 5 yardas de castigo desde el punto de la falta y pérdida de down. Regla 7-3-2-a y 7-3-8 a y c, 7-3-9-d, 2-19-3. A. R. 10-2-2-37. No hay interferencia de pase de B-34, ya que la interferencia de pase solo aplica en pases legales adelantados, como el pase fue ilegal por haber cruzado primero la línea de scrimmage la regla de interferencia en pase no aplica.

140. Durante una jugada legal en pase adelantado que cruza la zona neutral y mientras el balón esta en el aire, B-31 bloquea de frente y arriba de la cintura a A-14. El pase fue dirigido a otra zona del campo.

Respuesta.- Legal, a menos que el contacto de B-31 se considere una rudeza innecesaria. Regla 7-3-8-c. A. R. 7-3-8-1, 4, 5. La interferencia defensiva en pase solo puede ocurrir cuando el pase legal adelantado ha sido lanzado y es un obvio intento de que el jugador (receptor) no atrape el pase, cuando el pase se desarrolla del lado opuesto del campo y un jugador del equipo es contactado no puede ser llamado receptor. Si el contacto es por el lado ciego, o el jugador se encuentra como observador y es golpeado aun arriba de la cintura, se considera como un foul personal de rudeza innecesaria.

141. El QB A-12 lanzar un pase legal adelantado, que es completo por A-22 10 yardas adelante de la zona neutral, el balón es luego fumbleado y recuperado por A-30, quien lo avanza 10 yardas más y sale fuera del campo. Durante el pase B-12 comete una rudeza contra el pasador.

Jugadas de Pases.

Respuesta.- Primero y diez de A, 15 yardas adelante de donde sale el balón en posesión conducido por A-30. Regla 9-1-2-o. Ningún jugador debe cargar contra el pasador o tirarlo al suelo. Cuando es obvio que la bola ha sido lanzada. Esto es rudeza al pasador y el castigo se aplica en el punto donde termina la última carrera.

142. El QB A-12 lanza un pase legal adelantado, que antes de cruzar la zona neutral es tocado por B-31, B-22 en su zona final con la intención de atrapar el pase, empuja por la espalda a A-32 evitando que atrape el pase. Sin embargo es B-40 quien lo atrapa y lo avanza hasta su yarda 10.

Respuesta.- Legal, primero y diez de B en su yarda 10. Regla 9-3-4-f-2, 9-1-2-d-excepción. -3 y 4., 7-3-9-h, 9-3-3-c Excepciones 3 y 5. Las Reglas de interferencia de pase no aplican después de que la bola ha sido tocada por cualquier jugador u Oficial dentro del campo. Un jugador defensivo puede usar, legalmente, sus manos o brazos para quitar o bloquear a un oponente, incluso por la espalda, durante cualquier pase adelantado, que cruzó la zona neutral y fue tocado por cualquier jugador u Oficial.

163. Un pase legal adelantado al centro del campo golpea a un Árbitro, y a causa de ello el balón es totalmente desviado, de modo que da a A-60 (el centro) la oportunidad de atrapar el pase.

Respuesta.- Pase completo. Regla 7-3-5. A. R. 7-3-5-1, 7-3-6-1. Cuando un jugador del equipo B o un Oficial tocan un pase legal adelantado, todos los jugadores se convierten en elegibles.

164. Con respecto a su propia línea de gol, B-21 batea hacia adelante un pase legal adelantado en el aire a la altura de la zona neutral, después, A-74 empuja por la espalda a B-32 para poder quedarse con el balón.

Respuesta.- Legal tanto B-21 como A-74 no cometen falta. Regla 7-3-9-h, 7-3-11, 9-3-3-c-Excepción.-3., 9-4-1-a. Una bola en el aire puede ser bateada por un jugador defensivo hacia cualquier dirección, no tiene restricción, y debido a que la bola ya fue tocada por un jugador u Oficial, A-74 puede usar sus manos para desplazar a B-32 y cachar el pase aunque por numeración era inelegible para hacerlo.

165. El QB A-12 malabaréa el centro inmediatamente después de recibirlo, tan pronto logra sujetar el balón lo lanza hacia adelante contra el suelo, para que le sea marcado un pase incompleto, y así detener el reloj de juego.

Respuesta.- Pase legal adelantado para detener el reloj de juego. Regla 7-3-2-d. Ya que fue lanzado inmediatamente después de tener el control del balón y este no tocó antes el suelo.

Jugadas de Pases.

166. Segunda oportunidad y diez, A-21 gana 16 yardas cuando lanza un pase adelantado para A-20, quien obtiene 14 yardas más y entonces es tacleado.

Respuesta.- Primero y diez para el equipo A, después de castigar con 5 yardas desde el punto donde A-21 lanzó el pase. Regla 7-3-2-a. Como A-21 gana 16 yardas el punto donde lanzo la bola es el punto de aplicación y el castigo por lanzar un pase adelantado es 5 yardas desde el punto del foul, por lo tanto avanzo 11 yardas y esto le da un primero y diez. Regularmente esta falta implica también pérdida de down, pero si ocurre que después de penalizar las 5 yardas la bola se encuentra adelante de la línea por ganar, entonces no existe la pérdida de down, pues una serie no puede empezar con "segundo y diez por avanzar".

167. El jugador B-14 brinca con la intención de atrapar un balón proveniente de un fumble o de un pase, después de tener posesión del balón, aterriza accidentalmente con su pie sobre la espalda de A-18 quien se encuentra tirado dentro del terreno de juego, subsecuentemente su otro pie toca fuera del campo.

Respuesta.- No hay intercepción. No se acredita la recuperación, el balón pertenece al equipo que tuvo la última posesión. Regla 2-2-7-c. Para cachar, interceptar o recuperar la bola, el jugador que salta para cachar, interceptar o recuperar, debe tener la bola en su posesión cuando toca primero el suelo con cualquier parte de su cuerpo, pies o manos, dentro del campo, o estar detenido en tal forma que la bola es declarada muerta como lo señala la Regla 4-1-3-p. A. R. 2-2-7-1 a la 5, 7-3-6-4. Si uno de sus pies toca primero el suelo, dentro del campo y el receptor tiene control y posesión de la bola, es una cachada o intercepción, aunque el siguiente paso o su caída, lleve al receptor a tocar cualquier cosa fuera del campo.

168. El jugador A-88 hombre interno de línea (inelegible para pase por posición), es contactado por B-20, 10 yardas adelante de la zona neutral durante el vuelo de un pase legal adelantado que es lanzado hacia él, causando con esto que no alcance el pase.

Respuesta.- Hombre inelegible en zona de pase. 5 yardas del punto anterior. Regla 7-3-10, 7-3-8-c. Ningún receptor originalmente inelegible podrá estar o haber estado adelante de la zona neutral hasta que el pase legal adelantado que cruce la zona neutral haya sido lanzado. A. R. 7-3-10-1 y 2. La interferencia defensiva en pase es un contacto adelante de la zona neutral por un jugador del equipo B cuyo intento impide a un obvio oponente elegible, como al jugador que se le comete la falta de interferencia de pase no es elegible para cachar un pase, entonces no existe la falta de interferencia de pase. La interferencia de pase defensiva solo podrá ser en contra de un jugador legalmente elegible para recibir el pase.

Jugadas de Pases.

169. El jugador A-80, hombre interno de línea (inelegible para pase por posición), sale 5 yardas adelante de la zona neutral y regresa atrás de la línea, donde atrapa un pase adelantado atrás de la zona neutral, ganando 10 yardas.

Respuesta.- Toque ilegal, y hombre inelegible en zona de pase. Ambas faltas implican un castigo de Cinco yardas del punto anterior. Por ser faltas en bola viva solo se podrá aplicar una de ellas. Regla 7-3-11 Y 7-3-10. Aunque tiene número legal para recibir un pase el hecho de ser inelegible por posición cuando recibe el pase es un hombre inelegible para recibir un pase legal adelantado, como hombre de línea al hacer un intento por atrapar el pase se le considera toque ilegal. A. R. 5-2-3-1, 7-3-11-1 a la 3.

170. El jugador B-31, jugador en el aire recupera un pase atrasado del equipo A en su propia línea de la yarda uno, atrapa el pase en el aire pero su inercia lo lleva dentro de su zona final, donde primero toca el suelo y hace down.

Respuesta.- Primero y 10 del equipo B en la yarda uno. 8-5-1-b-2-excepción 1 y 2. Se aplica la Regla de ímpetu. Se considera que cuando atrapa el pase dentro de la línea de la yarda 5 y su inercia lo lleva a su propia zona final se aplica lo que llamamos máximo avance.

171. Cuarta y una yarda por avanzar, B-18 intercepta un pase y lo avanza, durante la carrera de B-18, B-28 clippea en la yarda 50 y A-32 jala de la máscara en la línea de la yarda dos del equipo A y el balón es fumbleado y entra rodando a la zona final de A, en donde:

a). -El equipo A recupera.

b). -El equipo B recupera.

Respuesta.- En a).- Faules en bola viva de ambos equipos, se repite el down. 10-1-4. En b).- El Equipo B puede retener la posesión de la bola, si acepta la aplicación de su falta de 15 yardas desde la yarda 50 donde cometió la falta, con primero y diez y denegar el castigo de A-32, o bien aceptar el castigo de A-32 y repetir el down. Regla 10-1-3-excepción -1, 2-25-10-c. El Oficial tiene la obligación de darle las dos alternativas, aunque una de ellas aparentemente no le convenga.

172. Cuarta y dos en la yarda 5 de B. El equipo A lanza un pase atrasado que es incompleto y la bola rebota hasta la línea de la yarda 1, de B, donde, B-14 jugador en el aire, toma el balón dentro del campo, y su inercia lo hace aterrizar fuera del campo en la línea de la yarda 1.

Respuesta.- Primero y gol de A en la línea de la yarda uno. Regla 7-2-4-a. El reloj arranca al centro, ya que la bola en posesión de A-14 fue llevada fuera del campo. En un pase atrasado el máximo avance lo determina en donde se hace la bola muerta, como esta sale del campo en la línea de la yarda uno. En pases

Jugadas de Pases.

atrasados no aplica la Regla de que en cuarto down el punto del fumble es el máximo avance cuando la bola sale hacia adelante ya que se considera que un pase atrasado no es un fumble.

173. Antes de cruzar la zona neutral A-21 (el corredor) y A-22 corren juntos, un instante antes de que A-21 lance un pase lateral a A-22, éste es bloqueado abajo de la cintura por B-18, provocando que el balón toque el suelo y sea recuperado por B-32 quien lo avanza hasta la zona final de A.

Respuesta.- Bloqueo ilegal abajo de la cintura 15 yardas desde el punto anterior y primero y diez para el equipo A. Regla 9-1-2-e-6, 10-2-2-c-1, 7-2-2-d. A. R. 9-1-2-25. Un jugador del equipo A atrás de la zona neutral y que se encuentra en la posición de recibir un pase atrasado, no puede ser bloqueado abajo de la cintura o cometérsele un foul personal.

Intercepciones.

174. En el último cuarto, el reloj de juego termina durante la carrera para Touchdown de A-44 y donde el equipo B va perdiendo por un punto. En el intento de anotación extra B-18 intercepta un pase legal adelantado o recupera un fumble y cuando está próximo a anotar, A-51 con la intención de evitar el Touchdown toma de la máscara flagrantemente a B-18 que hace down.

Respuesta.- El foul tiene que ser marcado y el jugador expulsado. Pero el juego se da por terminado y el equipo A es declarado vencedor. Fules durante un intento de anotación extra después de que el equipo B gana la posición, el castigo es declinado. Regla 8-3-3-c-3. Los castigos de distancia de cualquier equipo se declinan por Regla. 8-3-4-c. Si hay faules que se anulan, ya sea que uno o ambos ocurren después de que el equipo B gana la posesión, el down no se repite. La regla 3-2-3 especifica muy claramente que en una jugada que sea de punto extra no puede ser extendido el cuarto, entonces la Regla de que un juego debe terminar con una jugada libre de faules en este caso específico (intento de anotación extra) no aplica. Aunque en ninguna parte de la Regla prohíbe a un Oficial hacer una recomendación, se evitaran muchos problemas si se le dice al capitán del equipo A en situaciones como esta que se hinque después de salir la jugada.

175. Cuarta oportunidad y gol en la yarda 5 de B. Un pase legal adelantado que cruza la zona neutral es incompleto, pero B-2 comete una interferencia de pase en la yarda 1.

Respuesta.- Primero y diez de A en la línea de la yarda 2. Regla 7-3-8-castigo. La interferencia de pase es el único castigo que se aplica completo dentro de cualquier situación al acercarse a la zona de gol del equipo B, aunque la interferencia realmente fue en la línea de la yarda uno, la bola no podrá colocarse más allá de la yarda 2 e inclusive en esta misma situación del ejemplo

Jugadas de Pases.

si la interferencia ocurre dentro de la zona de anotación el siguiente punto será desde la yarda 2.

176. Los jugadores A-29 y B-35 mientras están en el aire atrapan conjuntamente el balón proveniente de un pase o un balón suelto, B-35 es el primero que hace down o cualquier parte de su cuerpo toca primero el suelo antes de que su oponente A-29 lo haga.

Respuesta.- Intercepción de B-35. Primero y diez del equipo defensivo. Regla 2-2-7-c, 2-2-8, 4-1-3-p. A. R.7-3-6-2 y 3, 2-2-7-1, 7-3-6-4. Ya que el jugador defensivo es el primero en tocar el terreno de juego aunque ambos jugadores tengan conjuntamente la posesión del balón ya que ambos tienen el mismo derecho para atraparla o recuperar la bola en el aire.

177. El jugador B-20, intercepta un pase legal en lo profundo de su zona final, e intenta salir pero es detenido justo antes de que pise el campo de juego o la línea de gol.

Respuesta.-Touchback. Regla 8-6-1-a, 8-7-1. A. R. 6-3-9-4, 7-2-4-1, 8-6-1-1 y 2, 10-2-2-39. La pregunta aquí es ¿Quién es el responsable de que la bola se encuentre en la zona final? Y como el equipo pasador es el responsable de que la bola se encuentre en la zona final, y el jugador aunque hace intento por salir no saca la bola de su zona final, Aunque toca el terreno de juego, por lo tanto se declara un Touchback.

178. El jugador B-35 intercepta un pase, instantes después el jugador el cual lanzo el pase es "fauleado" mientras B-35 avanza la bola.

Respuesta.- Balón del equipo B, 5, 10 o 15 yardas desde el punto básico. Regla 2-27-5, 2-25-10-c, 2-30-4-a, 10-2-2-c-3 A. R. 10-2-2-37. El punto básico después de una intercepción es donde la carrera termina (no hay línea de scrimmage), si el foul es cometido atrás de donde la carrera termina, el punto de aplicación es el punto del foul.

179. El jugador B-19 intercepta un pase (aclarando que no es una jugada de punto extra), en lo profundo de su zona final. Después A-14 comete un uso ilegal de manos en la yarda 5 de B; después de la falta y antes de que B-14 salga de la zona suelta el balón y A-15 recupera en la yarda dos.

Respuesta.- Primero y diez de B en su línea de la yarda 10. Regla 10-2-2-f-3, A. R. 10-2-2-41. El equipo A no puede retener la posesión del balón debido a que antes de recuperar la bola cometió un foul (se dice que tiene las manos sucias), entonces como B-19 suelta la bola en su propia zona final el punto de aplicación sería donde soltó la bola y esta se consideraría la línea de la yarda cero.

Jugadas de Pases.

180. El jugador B-7 intercepta un pase sobre su línea de la yarda 3, pero su inercia lo hace llegar a la zona final, donde es detenido después de que intento avanzar.

Respuesta.- Primero y diez de B en su yarda 3. Regla 8-5-1-b-Excepción. –1. A. R. 8-5-1-5 a la 7. Si equipo B intercepta un pase adelantado, un fumble o un pase atrasado o catcha una patada de scrimmage o patada libre entre su línea de la yarda 5 y la línea de gol y su impulso (momento) original lo lleva dentro de su zona final, donde la bola es declarada muerta en posesión de su equipo, la bola pertenece al equipo B en el punto donde el pase o fumble fue interceptado o la patada catchada.

181. Durante un down, en el que un pase legal adelantado es interceptado por B-34 y detenido después de avanzar 5 yardas, A-14 bloquea ilegalmente durante el avance de B-34 y B-20 incurre en una conducta antideportiva antes de que la interceptación ocurra.

Respuesta.- Primero y diez del equipo B, penalizar la falta de "A" de donde termina la carrera y luego la falta de "B". Regla 2-25-10-c y 8-5-1- Excepciones, 10-1-3-Excepción, 10-2-2-c-3. El punto básico en jugadas de carrera Cuando no hay zona neutral (intercepciones, regresos de patada, avance de fumble, etc.) es el punto donde esa carrera termina y los faules del equipo ofensivo, (que no es este caso), atrás del punto básico se aplican desde el punto del foul. Aunque el foul de actitud antideportiva se comete antes de que B tenga posesión de la bola, es un foul en bola viva que se castiga en bola muerta y foul o faules por conducta antideportiva (faules sin contacto) ocurren en el desarrollo de la jugada, el castigo (s), deben aplicarse desde el punto siguiente, establecido anteriormente por la aceptación o declinación del castigo por cualquier otro foul cometido en bola viva).

182. El jugador B-12 intercepta un pase legal adelantado (no en un intento de anotación extra), en lo profundo de su zona final, y avanza pero no consigue salir de ella, cuando es detenido. Durante el intento de salir de su zona final B-24 comete un clipping en su yarda 14.

Respuesta.- Primero y diez del equipo B en su yarda 7 Regla. 8-6-1-a, 2-25-10-c, 9-1-2-e-5. Después de cualquier cambio de posesión de equipo, todos los jugadores tienen prohibido bloquear abajo de la cintura, excepto contra el corredor. En este caso el punto de aplicación sería la yarda 20 Debido a que sería un Touchback sino se hubiese cometido la falta, sin embargo, debido a que existe un falta del equipo en posesión detrás del punto básico, entonces se penaliza desde el punto de falta, en este caso media distancia, desde la yarda 14.

183. El profundo B-18 intercepta un pase legal adelantado, y antes de ser detenido es agarrado de la máscara sin maniobra por A-11.

Jugadas de Pases.

Respuesta.- Agarrando de la máscara sin maniobra. Son 5 yardas del punto donde termina la carrera y primero y diez para el equipo B. 2-27-2, 9-1-2-s. la razón por la que no se aplica 15 yardas es que el equipo A en el momento que agarra de la máscara sin maniobra se convirtió en B defensivo.

184. Los jugadores A-84 y B-90 (jugadores en el aire) atrapan simultáneamente un pase y aterrizan simultáneamente, una fracción de segundo después de que, A-99 les batea el balón provocando que lo suelten y caiga al suelo donde A-80 lo recupera y lo avanza hasta la zona final del equipo B.

Respuesta.- Bola muerta en el momento de aterrizar los jugadores, se silba de inmediato. Bola del equipo A. Regla 2-2-8, 4-1-3-L. A. R. 7-3-6-2 y 3. En una jugada de pase cuando dos jugadores obtienen la posesión del balón simultáneamente la bola y no se puede determinar quien aterrizo primero, la bola pertenece al equipo pasador y es declarada muerta inmediatamente. Hay que silbar de inmediato cuando ambos tocan el suelo (cachada simultanea) así se evitara muchos problemas.

185. Los jugadores A-84 y B-90 (jugadores en el aire) atrapan simultáneamente un pase, B-90 aterriza primero dentro del terreno de juego, una fracción de segundo después de que A-99 le batea el balón provocando que lo suelte donde A-80 lo recupera y lo avanza hasta la zona final del equipo B.

Respuesta.- Intercepción para el equipo B. Bola muerta en el momento de que aterrizar B-90 dentro del terreno de juego, se silba de inmediato cuando es claro que B-90 toca primero dentro del campo. Regla 2-2-7-c, 4-1-3-L. A. R. 7-3-6-2 a la 6. En una jugada de pase cuando dos jugadores obtienen la posesión del balón simultáneamente la bola pertenece al equipo del jugador que toca primero el terreno de juego con cualquier parte de su cuerpo incluyendo pies y manos, la bola es declarada muerta inmediatamente. Hay que silbar de inmediato cuando B-90 tocan el suelo (cachada simultanea) así se evitara muchos problemas.

186. El jugador A-18 receptor en el aire cacha un pase adelantado lanzándose hacia el frente, pero antes de que aterrice, B-61 quien se encuentra de pie dentro de su zona final, toma junto con A-18 el control del balón. Al aterrizar A-18 forcejean ambos jugadores, quedándose finalmente A-18 con el balón en la zona final.

Respuesta.- Tan pronto toma B-61 la bola no es una posesión simultanea ya que B-61 se encuentra con los dos pies en el suelo, y por lo tanto se determina intercepción, pero la bola no es automáticamente muerta, si acto seguido A-18 se queda con el balón ganando la posesión es Touchdown. Regla 2-2-7-c-1 y 2. A. R. 7-3-6-2. Ambos jugadores tienen los mismos derechos a un pase si A-18 al final de la jugada tiene la posesión de la bola es pase completo por B y acto seguido cambio de posesión a favor de A.

Jugadas de Pases.

187. En el cuarto período en un juego que el equipo A pierde por un punto, con el reloj del estadio en cero durante el vuelo del balón, en un pase legal adelantado que cruza la zona neutral, el receptor elegible A-80, después de atrapar y controlar la bola en el aire, es materialmente acarreado hasta fuera de límites evitando con esto que aterrice en la zona final del equipo B. El Juez Lateral al ver que el receptor no puso un solo pie en la zona, declara pase incompleto, los demás Oficiales lo secundan y un instante después el Réferi declara el fin del cuarto y con ello el juego terminado. El Couch protesta y pide una aclaración.

Respuesta.- Indebidamente el Juez Lateral declaró pase incompleto, por Regla es completo y aunque usted no lo crea lo que sigue a continuación es legal, al declarar el Réferi el juego terminado, no da cabida a ningún cambio de decisión o alguna reclamación, ni conferencia con el Head Couch, porque ya declaró el juego finalizado. Regla. 4-1-3-p, 1-1-3-b, 3-3-4-d-2. A. R. 7-3-6-4. Antes de hacer la señal de juego terminado, cerciorarse que no hay un pañuelo, o una controversia.

188. Durante una jugada de pase legal adelantado, la bola después de pegar en la espalda de un arbitro, 5 yardas adelante de la zona neutral, es cachada por el centrador A-50 quien en su intento por cachar el pase empuja por la espalda a B-16.

Respuesta.- No existe interferencia de pase, ni toque ilegal por A-50, en otras palabras se trata de un pase completo al jugador de línea. Regla 7-3-9-h y 7-3-11. A. R. 7-3-9-2.

189. Un pase atrasado en vuelo del equipo A es bateado por B-18 hacia la zona final de A y la bola abandona el campo por la línea final.

Respuesta.- Safety dos puntos para el equipo B. A pesar de que el jugador B-18 batea la bola en el pase atrasado, el ímpetu en pases atrasados, así como en fombles que aun no tocan la zona neutral, sigue siendo del equipo que paso o "fombleó", por lo tanto es el equipo A el responsable de que la bola abandone el campo por la zona final. Regla 8-7-2-a, 8-7-2-b-1, 9-4-1-a, 9-4-2, 8-5-1-a. A. R. 9-4-1-9.

190. En una jugada de pase legal adelantado que cruza la zona neutral, en la cual el QB. Corre hacia una línea lateral y desde ahí lanza el pase, B-10 intentando llegar hacia el pasador (convertido en corredor) bloquea en su trayectoria al jugador A-80 debajo de la cintura, 8 yardas adelante de la zona neutral y por supuesto antes de que se lance el pase.

Respuesta.- Jugada Legal. Regla 9-1-2-e-3. Durante un down de scrimmage, los jugadores defensivos tienen prohibido bloquear a un receptor elegible del equipo A abajo de la cintura adelante de la zona neutral. A no ser que intente llegar a la bola o al corredor. El receptor del equipo A permanece siendo elegible hasta que el pase ya no sea posible por Regla. El pasador se convierte en corredor.

Jugadas de Pases.

191. El pasador del equipo A recibe una rudeza después de lanzar un pase que es completo ocho yardas adelante de la zona neutral por A-82, quien avanza 10 yardas más y luego fumblea, la bola es recuperada por B-62 que hace down.

Respuesta.- Primero y diez para el equipo A ,15 yardas adelante del punto anterior. 9-1-2-o. Ningún jugador debe cargar contra el pasador o tirarlo al suelo. Cuando es obvio que la bola ha sido lanzada. Esto es rudeza al pasador y el castigo se aplica en el punto donde termina la última carrera, Cuando termina la carrera adelante de la zona neutral y no hay cambio de posesión de equipo durante ese down. Si el equipo B no hubiera recuperado la bola el castigo se hubiera aplicado desde el punto donde fumbleó A, que fue el punto donde termino la carrera. Por esta razón debe haber una marca donde A fumbleó.

192. Segundo y 3 desde la yarda 28 de A. El QB A17 lanza un pase adelantado que es bloqueado. El balón sale desviado hacia arriba y es atrapado de aire por el mismo A17 (adelante de donde fue lanzado) sobre la línea de su yarda 22. A17 se escapa de sus perseguidores y, aún detrás de su zona neutral, en la yarda 25 lanza un pase adelantado que es incompleto al tocar el suelo adelante de la zona neutral.

Respuesta.- El segundo pase es ilegal. 5 yardas de castigo desde el punto del pase y pérdida de down. Tercera y 11 en la línea de la yarda 20 de A. Regla 7-3-2-c Un segundo pase adelantado en el mismo down es ilegal.

Jugadas de patada de Despeje.

Recuperando el centro en formación de patada.

193. El pateador colocado a 7 yardas o más A-14 recupera un mal centro, 5 yardas a un lado de su posición inicial, después de tomar la bola, se mueve de tal manera que se prevé que va a realizar la patada, cuando B-28 lo contacta fuertemente después de patearla.

Respuesta.- Rudeza al pateador; 15 yardas desde el punto anterior y primero y diez automático. Regla 9-1-3-a. A. R. 9-1-3-1, 2, 3 y 6. Cuando es obvio que se va a realizar una patada,(no necesariamente a partir de una formación de patada), y el pateador después de recoger o recuperar la bola, inicia inmediatamente sus movimientos para patear, la protección que le da la Regla se sigue aplicando.

194. El pateador A-14 recupera un mal centro, 5 yardas a un lado de su posición inicial, después de tomar la bola finta que va a correr la bola, da más de dos pasos y después realiza su patada cuando B-28 lo contacta fuertemente o ligeramente después de patearla.

Respuesta.- No hay falta Regla 9-1-3, el pateador ya en posesión de la bola pierde su protección tan pronto sale de su zona de pateo y sus movimientos no indican intención alguna de querer detenerse para luego patear la bola, y en consecuencia se convierte en corredor. Si el pateador después de recoger o recuperar la bola, inicia cualquier movimiento para sacarse de un posible tackleador o hace una finta para correr que indica que no va a patear, automáticamente se convierte en corredor, la protección que le da la Regla al pateador no se aplica ya que cualquiera de estas acciones lo convierten en corredor, luego entonces las Reglas de patadas no aplican.

Patadas de despeje.

195. El pateador A-32, después de haber cruzado la zona neutral, patea el balón que es atrapado por B-18, quien lo avanza hasta medio campo. Antes de la patada, A-24 agarra a B-44 5 yardas atrás de la línea de scrimmage.

Respuesta.- La bola es muerta al momento de que A-32 la patea. Silbar y detener la jugada. El equipo B tendrá dos opciones: Castigar con 5 yardas y pérdida de down desde el punto anterior por la patada ilegal. Regla 2-25-8-f, 6-3-10-c. Que es posiblemente lo que más le conviene. O aplicar diez yardas desde el punto anterior por el agarrando de A-24 Regla 10-2-2-c-1, 2-25-10-a,9-3-3-b-2. Una patada adelante de la línea de scrimmage (o una patada de regreso después de

Jugadas de patada de Despeje.

tener posesión de la bola en una patada de salida o de despeje) es un castigo que convierte la bola viva en bola muerta en el momento que esta es realizada y es una patada ilegal, además es un castigo que lleva perdida de yardas (5 yardas) y perdida de down. Aquí el capitán del equipo B es el que tiene que tomar la decisión final.

196. En una patada de despeje A-44 comete una violación de toque ilegal adelante de la zona neutral. B-18 recupera y avanza el balón 5 yardas y luego lo suelta (fomble), A-20 la recupera y la avanza hasta la zona final de B, durante el avance de A-20, B-28 comete un uso ilegal de manos.

Respuesta.- La bola pertenece al equipo B en el punto de toque ilegal de A-44. Regla 10-2-2-g-1, 6-1-3-c, 6-3-2-a, 6-3-2-b, A. R. 6-3-2-5. Debido a que la jugada termina en anotación los castigos de 5 y 10 yardas no pueden ser administrados en el intento de anotación extra. La falta del equipo B no es aplicada por Regla. Por este motivo de la Regla no hay falta del equipo B (aunque si existió) por lo tanto prevalece la violación que comete A-44 por el toque ilegal. (Este ejemplo es un caso curioso de la Regla, una falta que es falta pero que no se castiga por Regla)

197. En Cuarta y 20, A-30 patea desde su yarda 10, y B-21 hace una señal invalida de atrapada libre en la yarda 5 del equipo A. La patada no cruza la zona neutral y durante la jugada A-22 bloquea a B-44, evitando así que "cache" el balón.

Respuesta.- La Jugada sigue, la señal de B-21 no es ilegal ni valida. Regla 6-5-3-d, 2-15-7, A-R-6-5-3-1. Una señal invalida de atrapada libre solo es posible si la bola a cruzado la línea de scrimmage. En cuanto al contacto contra B-44, tampoco es falta, pues la protección a los jugadores que están en posición de cachar una patada, solo se da adelante de la zona neutral.

198. Cuarta oportunidad y 16 yardas por avanzar el la línea de la yarda 50, el equipo A patea de despeje y B-84 comete un bloqueo por la espalda debajo de la cintura en su yarda 40, B-42 manosea el balón en la yarda 25, y mientras el balón esta suelto, suena un silbatazo inadvertido.

Respuesta.- La jugada es cancelada, penalizar al equipo B desde la yarda 50 por el castigo de B-84. Primero y diez para A en la yarda 35 de B. Regla 4-1-2-b-3, 4-1-2-c. A. R.4-1-2-1 y 2. Aquí la Regla especifica claramente que durante una jugada de patada ya sea de despeje o de salida (o en un pase legal adelantado) y si hay un silbatazo inadvertido, la bola se regresa al punto anterior y se aplican los castigos como en cualquier otra situación de juego.

199. El receptor B-42 en un intento de atrapar una patada que cruza la zona neutral, corre hacia la trayectoria del balón, y en su camino choca con A-16 que se encontraba estático en su posición.

Jugadas de patada de Despeje.

Respuesta.- Interferencia con la oportunidad de atrapar una patada de A-16; 15 yardas desde el punto de la falta. Regla 6-4-1, A. R. 6-3-1-3, 6-4-1-5,6-4-1-10. Aunque A-16 se encuentra parado sin moverse, la Regla protege al receptor B-42 en donde se enuncia que debe tener una oportunidad libre de obstáculos sin ser molestado o impedido para cazar la patada, aunque cambie su trayectoria para evitar un choque con A-16 (no hay contacto), el simple hecho de cambiar la trayectoria por parte del receptor, aunque no haya contacto, la Regla lo considera como una interferencia al intentar cazar una patada.

200. El jugador A-18 contacta a B-31 evitando con esto que atrape una patada, que fallo en cruzar la zona neutral. Mientras el balón esta suelto, A-21 empuja por la espalda a B-12 con la intención de recuperar la bola, pero no lo consigue, después el balón abandona el campo 5 yardas atrás de la zona neutral.

Respuesta.- Jugada libre de faltas; primero y diez para el equipo B desde el punto de donde salio el balón. Regla 6-3-1, 9-1-2-d-excepción 3, 9-3-3-c-excepción 3 y 5-1-1-d. Una patada de scrimmage que falla en cruzar la zona neutral continúa en juego. Todos los jugadores pueden cazar o recuperar la bola atrás de la zona neutral y avanzarla e inclusive empujar por la espala a un contrario, siempre y cuando sea en un intento de ir por la bola. A. R. 6-3-1-1 a la 3.

201. En la yarda 20 del equipo B, un jugador del equipo A interfiere ilegalmente (con contacto) con la oportunidad de atrapar una patada (no en un intento de punto extra), durante un down en el que el cuarto cuarto termina, no obstante la falta, B-16 atrapa y avanza el balón 20 yardas adelante del punto de falta.

Respuesta.- Opción para el equipo B: a) Aplicar la falta (15 yardas del punto de foul) y el cuarto deberá extenderse, ó, b) Declinar la falta y el cuarto deberá darse por terminado. Regla 6-4-1, 3-2-3-a. El capitán del equipo B tendrá que dar su decisión de que es lo que más le conviene, en caso de que el equipo B este ganado el Réferi le puede sugerir que deniegue el castigo para que termine el juego.

202. Durante una patada de despeje (que no ha tocado el suelo), el jugador A-44 contacta a B-34 simultáneamente con el toque del balón, (B-34 que pretende atrapar la patada sin haber hecho señal de atrapada libre) en la línea de la yarda 27 del equipo B, el balón abandona el campo en la yarda 30 del equipo B.

Respuesta.- Interferencia con oportunidad de cazar una patada, 15 yardas desde el punto de la falta. Regla 6-4-1-c. el receptor de una patada, debe tener la oportunidad libre de obstáculos de atrapar la bola, haga o no haga la señal de atrapada libre.

203. El jugador B-44 como receptor intentando atrapar una patada sobre su yarda 5, rosa el balón, le pega en la hombrera, casco, o pie, y que da luego su primer bote sobre la zona final, donde es recuperado por su compañero B-81.

Jugadas de patada de Despeje.

Respuesta.- Touchback. Regla 6-3-5, 8-6-1-a, 8-7-1. La bola esta viva después del toque, ya que esto es considerado como un mof, aunque la roza se considera esto que no le da un nuevo impulso y el responsable que la bola se encuentre en la zona final sigue siendo el equipo que pateo. (Excepción si B-44 la batea intencionalmente)

204. Después de hacer una señal válida y legal de atrapada libre, B-18 tratando de atrapar una patada en vuelo, manosea la bola (mofa), y mientras B-18 la está mala vareando, todavía con la oportunidad de cachar la bola que no ha tocado el suelo, A-31 que estaba a tres yardas cuando B-18 tocó el balón por primera vez, lo contacta, causando que el balón caiga al suelo donde A-22 lo recupera.

Respuesta.- Faul de interferencia con la oportunidad de cachar una patada de A-31; 15 yardas de castigo desde el punto básico, primero y diez para B Regla 6-5-1-a, 6-5-1-c. Cuando una señal valida de atrapada libre es hecha, la oportunidad sin ser molestado para cachar una patada libre o de despeje es extendida a un jugador el cual manosea (mofa) la patada, y a pesar de ello si permanece con la oportunidad para realizar la cachada. Esta protección termina cuando la patada toca el suelo. (Si el jugador después del manoseo cacha la patada, la bola es colocada donde fue primero tocada). A. R. 6-5-1-1 a la 4.

205. Los jugadores B-80 y B-81 están fildeando una patada libre o de despeje en lo profundo del campo, B-80 atrapa el balón y lo avanza hasta la zona final de A, B-81 unas fracciones de segundo después de que la bola fue atrapada y sin darse cuenta de que B-80 atrapó el balón realiza una señal ilegal o valida de atrapada libre.

Respuesta.- Señal ilegal, la bola debe de ser declarada muerta tan pronto es cachada, primero y diez del equipo B en ese punto. La bola es muerta donde se atrapa o es cachada la bola. Regla 4-1-3-g, 6-5-3-a y b. Se declara bola muerta cuando una patada libre o de despeje (adelante de la zona neutral) es cachada o recuperada por cualquier jugador después de una señal válida o inválida de atrapada libre, o cuando una señal ilegal de atrapada libre es hecha después de que la cachada es efectuada. (Reglas 2-7-1, 2, 3); si la señal se hace después de la cachada, la bola es muerta en el momento que se hizo la señal. Regla 6-5-3-b. Hay que silbar inmediatamente cuando se percata uno de la señal valida o invalida de atrapada libre es hecha después de haber sido atrapado el balón porque es una acción que hace que la bola sea declarada muerta. En el caso de que después de silbar, el corredor continué con su carrera, entonces y solo entonces ocurrirá una falta que es retraso de juego .Regla 6-5-2.

206. Una patada de despeje que cruza la zona neutral, rebota (sin haber sido tocada por nadie) hacia atrás de la línea de donde fue centrada, el jugador B-50 tratando de recuperarla toca la bola y un jugador del equipo A-33 la recupera y completa un pase legal adelantado a A-25.

Respuesta.- Bola del equipo A, primero y diez. Tan pronto el jugador del equipo A recupera el balón tiene que ser declarado muerto, el reloj de juego deberá ser puesto en marcha al momento del centro porque hay cambio de posesión. Regla. 6-3-6-a, 5-1-4-b, 3-2-5-a-1 y 5-1-1-e-2. Este muy pendiente de que el equipo A no puede correr una patada que cruza la zona neutral. Aunque la bola regresa ya toco algo delante de la zona neutral (el suelo), luego el toque de B-50 la hace libre, pero el equipo Pateador solo la puede recuperar, no la puede avanzar o pasar.

Patadas dentro de la zona final.

207. El equipo A realiza una patada desde su zona final, el balón sale del campo por la yarda 40 sin ser tocado por B. durante la patada, A-2 comete un faul personal en su zona final.

Respuesta.- El capitán del equipo B tiene dos opciones. a).- Safety o b).- primero y diez de B en la yarda 40 declinando la falta. Regla 10-2-2-e excepción 4, 10-2-2-c-1, 2-25-10-a y e, 8-5-1-b. A. R. 10-2-2-16, 28, 29, 31 Y 32. Nótese que en esta falta el Safety no puede ser marcado inmediatamente, hay que consultar primero al capitán del equipo B, porque hay las dos opciones y solamente si el equipo B acepta el castigo por el faul cometido dentro de la zona final será decretado el Safety.

208. En cuarta oportunidad, el pateador A-12 situado en su zona final, pisa la línea final, al momento del centro, y recibe el balón fuera del campo.

Respuesta.- En cuanto A-12 toma la bola esta es muerta por Regla, el equipo B tiene la opción de Safety (8-5-1-a) ó que se repita la jugada después de penalizar al equipo A con 5 yardas desde el punto anterior, ya que A-12 se encuentra fuera del campo al pisar la línea final. Regla 7-1-3-b-excepción 3. Es opción del equipo B el tomar la decisión que más le convenga, ya sea el Safety o el castigo, ya que el Safety se aplica solo si el capitán del equipo B acepta el castigo.

209. Una patada de scrimmage que aun no ha sido tocada, bota en la yarda 5 del equipo B, y rompe luego el plano de la línea de gol. A-22 estando parado sobre la línea de la yarda 1 batea el balón hacia el campo de juego.

Respuesta.- La jugada no se mata ya que el toque o bateo del equipo pateador es una violación (no es un castigo), sigue la bola viva y al terminar la jugada el equipo receptor tendrá la opción por el toque ilegal dentro de la zona de anotación, le da la opción de tomar el resultado de la jugada o un Touchback lo que más le convenga. Regla 2-11-1, 6-3-11. A. R. 6-3-11-1.

210. En cuarta oportunidad, el equipo A pateo desde la yarda 50. Durante la patada, B-51 comete un uso ilegal de manos en su yarda 25. El balón sin haber

Jugadas de patada de Despeje.

sido tocado previamente, toca la zona final y luego ahí es bateado por A-8 causando que el balón salga por la yarda 2.

Respuesta.- Se debe silbar en cuanto el balón toca la zona final, el bateo de A-8 es intrascendente. El agarrando de B como ocurre a más de tres yardas de la línea de scrimmage se aplica (PSK) en la yarda 20 de "B" quedando bola para el equipo B en su yarda 10 con 1º y diez. Regla 10-2-2-e-3. El punto de aplicación es el punto donde la patada termina cuando faules del equipo B ocurren: (Regla 2-25-11):

- (a). Durante una jugada de patada de scrimmage, que no es un intento de anotación de punto extra o durante periodos extras.
- (b). Durante una patada de scrimmage cuando la bola ha cruzado la zona neutral.
- (c). El faul de B ocurre a más de tres yardas adelante de la zona neutral.
- (d). Ocurre antes de terminar la patada. (A.R. 10-2-2-9, 22, y 25).
- (e). Cuando el equipo A no tiene posesión de la bola Cuando el down termina.

211. En tercer down la patada de despeje del equipo A es bloqueada, y nunca cruza la zona neutral y cae en la zona final de A, donde es recuperada simultáneamente por jugadores oponentes.

Respuesta.- Touchdown ; Seis puntos para el equipo B. Regla 6-3-6-b y 4-1-3-l. 2-2-8. Cuando jugadores oponentes, elegibles para tocar la bola, simultáneamente recuperan o cachan una patada de scrimmage, esta posesión simultánea convierte la bola en muerta. Una bola declarada muerta en posesión conjunta de jugadores oponentes, se concede al equipo receptor

Bloqueando patadas.

212. En cuarta oportunidad, el jugador B-84 bloquea y evita que una patada cruce la zona neutral, antes de que un bloqueo por la espalda de B-16 ocurra 10 yardas adelante de la zona neutral, el balón es muerto en posesión de B atrás de la línea de scrimmage.

Respuesta.- Primero y diez de A, 10 o 15 yardas adelante del punto anterior. Regla 5-2-3, 2-15-7, 10-2-2-e. Aunque la patada se llevo a cabo, por un caso curioso de la Regla, como el balón producto del bloqueo no cruza la línea de scrimmage, entonces no aplica el punto de posesión después de una patada de despeje (PSK), por consecuencia la bola pertenece al equipo A, si este acepta el castigo.

213. Cuarta y ocho por avanzar. El jugador B-45 en un intento de bloquear una patada de despeje, hace su trayectoria de tal modo que no hay posibilidad que toque al pateador. El ofensivo A-39 en un intento de evitar que B-45 bloquee la patada, (ya que lo rebaso) lo empuja por la espalda cinco yardas atrás de la zona neutral, de tal suerte que B-45 cae sobre el pateador cuando este ya realizo la patada.

Respuesta.- El defensivo B-45 no comete falta por pegarle al pateador ya que fue bloqueado ilegalmente por A-39. Sin embargo la falta de A-39 deberá ser sancionada. Regla 9-1-3-a-6, 9-3-3-c. Bloqueo por la espalda 10 yardas de castigo desde el punto básico. El capitán del equipo B tendrá dos opciones, declinar la falta de A-39 y retener el balón en el resultado de la patada, o castigar 10 yardas desde el punto anterior repite down.

Patadas fuera del campo.

214. Cuarta oportunidad y 20 yardas por avanzar en la yarda 40 del equipo A, el jugador A-12 patea haciendo que el balón salga en la yarda 4 del equipo B. Durante la jugada el equipo B participó con 12 jugadores.

Respuesta.- El equipo A tiene dos opciones puede denegar el castigo de B y el balón se colocaría en la línea de la yarda 4 primero y diez para B, o Penalizar al equipo B con 15 yardas desde el punto anterior, y repetir la cuarta oportunidad desde la yarda 45 de B. Regla 9-1-4-b. La participación ilegal se considera que ocurre al momento del centro, por lo tanto no cumple con uno de los requisitos de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK), punto de aplicación punto anterior.

Patadas que no cruzan la zona neutral.

215. Cuarta oportunidad en la yarda 50, el jugador B-20 intentando bloquear la patada, toca la bola en su yarda 48, la bola rueda hacia la zona neutral donde es recuperada y avanzada por A-80 hasta la zona final de B.

Respuesta.- Touchdown. La patada falla en cruzar la zona neutral. Regla 6-1-3, 6-3-1-a y b. El bloqueo de una patada de scrimmage por un oponente del equipo pateador puede ser efectuado, cuando éste no está a no más de 3 yardas adelante de la zona neutral, se considera que el bloqueo de la patada ocurre sobre, en, o atrás de la zona neutral. Una patada de despeje que falla en cruzar la zona neutral continúa en juego. Todos los jugadores pueden cazarla, recuperarla o avanzarla la bola atrás de la zona neutral.

A. R. 6-3-1-1 a la 3.

216. Una patada en vuelo va más allá de la zona neutral, pero el viento la regresa de nuevo atrás de la zona neutral y el balón es recuperado de aire o después de tocar el suelo por el ofensivo A-15 quien lo avanza adelante de la línea por ganar.

Respuesta.- Primero y diez para A, donde A-15 termino su carrera. Regla 2-15-7, 6-3-1. Una patada de despeje que ha cruzado la zona neutral es legal cuando toca el suelo, un jugador, un Oficial o cualquier cosa, adelante de la zona neutral. Regla 6-3-1-b. A. R. 6-3-1-1 a la 5. Una patada de despeje que falla en cruzar la zona neutral continúa en juego. Todos los jugadores pueden cachar o recuperar la bola atrás de la zona neutral y avanzarla. A. R. 6-3-1-1 a la 3. La bola jamás toca algo de lo enunciado en la Regla adelante de la zona neutral, por lo tanto no es una patada legal y puede ser corrida por los 22 jugadores.

217. El jugador B-31 bloquea una patada de despeje antes de que la bola cruce la zona neutral, su compañero B-22 en un intento de recuperar el balón lo fuerza a cruzar la zona neutral, donde es recuperada por el ofensivo A-19, quien lo avanza hasta la zona final de B.

Respuesta.- Toque ilegal de A. Primero y diez del equipo B donde la bola es tomada por A-19, para evitar problemas silbar tan pronto A-19 toma o tiene posesión del balón. Regla 6-3-6-a, 6-2-2-a. Aunque B-22 es el que fuerza el balón dándole un impulso diferente a cruzar la línea de scrimmage, de todos modos se considera que la patada cruza la zona neutral, y si la bola es cachada o recuperada por un jugador del equipo pateador adelante de la línea de scrimmage es muerta por Regla en ese punto, ya que B-22 nunca toca la bola adelante de la zona neutral.

218. Una patada falla en cruzar la zona neutral y el pateador A-14 en un intento de recuperar el balón, bloquea intencionalmente con sus hombros por la espalda a B-19 para desplazarlo y tomar así el balón para luego avanzarlo hasta la zona final de B.

Respuesta.- Penalizar al equipo A con 15 yardas desde el punto anterior donde fue centrado el balón por bloqueo ilegal, se repite el down. Regla 9-3-3-c-Excepción.-3, 9-1-2-d- Excepción.-3, 2-3-1-a y 2-25-10-e. A. R. 6-3-1-3. El bloqueo ilegal es por haber bloqueado con los hombros, si lo hubiese echo con las manos hubiera sido legal.

219. Una patada de scrimmage es bloqueada y falla en cruzar la zona neutral, A-19 recupera el balón y lanza un pase adelantado para A-80, quien es detenido después de avanzar 20 yardas.

Respuesta.- Legal. Regla 7-3-1, 6-3-1-a. Una patada que no cruza la zona neutral no es impedimento para que acto seguido se realice otra patada, un pase, o corrida, además la bola es libre para los 22 jugadores, aquí lo que se debe

Jugadas de patada de Despeje.

cuidar es que no existan hombres inelegibles en zona de pase, ya que es frecuente que todos salgan a cubrir la patada.

220. En al la línea de la yarda 50 y en formación de patada de despeje, el centro vuela al pateador quien recupera el balón en su yarda 35 y realiza su patada, la cuál no cruza la zona neutral donde A-62 hombre de línea la recupera y vuelve a patear sacando la bola en la yarda 5 de B.

Respuesta.- Legal no hay Regla que prohíba dos o más patadas atrás de la zona neutral (mientras alguna de ellas no cruce la zona neutral), ni alguna restricción a que un hombre de línea pueda realizar una patada.

221. En tercera oportunidad y 20 sobre su yarda 5, el equipo A patea desde su zona final, el balón cruza la zona neutral y golpea a B-31, causando que regrese de nuevo a la zona final donde es recuperada por A-11, quien lo avanza hasta su yarda 10.

Respuesta.- Safety. El balón es muerto cuando A-11 lo recupera. Regla 6-3-6-a, 8-7-2-a, 8-5-1-a A. R. 8-5-1-3, A. R. 8-5-1-8. Aunque la bola es tocada por B-31 adelante de la línea de scrimmage aunque regrese atrás de la misma sigue siendo patada de A, por lo que la bola es muerta cuando A-11 la recupera. Porque el equipo pateador no puede avanzar su propia patada. Aquí la misma recomendación de silbar bola muerta cuando un jugador del equipo pateador recupera la bola.

Cosas que no pasan.

222. En tercera oportunidad, B-31 bloquea una patada de scrimmage que no cruza la zona neutral. El balón no toca el suelo y A-12, recibe el balón en vuelo en el aire (media yarda antes de llegar a la línea lateral) y aterriza fuera de límites del campo.

Respuesta.- Primero y diez para el equipo B en el punto de cruce del balón con la línea lateral. Regla 2-2-7-c, 4-2-4-e, 5-1-1-d. Como la bola técnicamente sale del campo y el jugador no aterriza o hace down dentro del campo, se considera que la bola sale del campo no en posesión de un jugador entonces se considera que la patada de despeje en tercer down fue efectuada, por lo tanto hay cambio de posesión.

223. El equipo A patea desde su yarda 30. El balón sin haber sido tocado por ningún jugador, llega a descansar en la línea de la yarda 3 del equipo B, entonces A-18 bloquea a B-22 hacia el balón causando que este lo toque y lo forcé ir hacia la zona final, donde es recuperado por A-28.

Respuesta.- Touchback; puesto que el toque de B-22 es un toque ignorado ya que fue forzado, y el ímpetu dado al balón no puede ser cargado al equipo B. Regla

Jugadas de patada de Despeje.

6-3-4-a, 8-7-1. A. R. 6-3-4-1, 2 y 4. Siempre se debe preguntar ¿Quién es el responsable de que la bola se encuentre dentro de la zona final? Aunque B-22 toca la bola el toque se considera forzado y es ignorado por la Regla y el responsable de que la bola este dentro de la zona final sigue siendo el equipo pateador.

224. Una patada que cruza la zona neutral que es tocada por el receptor B-22 cuando le rebota en cualquier parte de su cuerpo y que luego regresa atrás de la zona neutral, donde es recuperado por A-44 que lo avanza hasta una yarda antes de la línea por ganar donde es tacleado.

Respuesta.- Primero y diez para A en el punto donde A-44 recupera la bola. La jugada debe darse por terminada cuando A-44 recupera el balón;. Regla 6-3-3, 6-3-6-a, 5-1-1-e-2. A. R. 6-3-1-5. Al tocar la patada B-22 la hace libre para los 22 jugadores no importando donde se recupere si adelante o atrás de la línea de scrimmage, recordando que el equipo pateador no puede correr su propia patada, el Oficial deberá sonar su silbato inmediatamente después de que el equipo pateador recupera y tiene posesión de la bola, ya que solo puede recuperarla no la puede correr, es importante matar la jugada así se evitaran muchos problemas y castigos inútiles.

225. El jugador A-18 toca ilegalmente una patada de despeje en la yarda 15 del equipo B el balón entra rodando a la zona final donde B-15 lo recupera en el suelo y lo avanza hasta medio campo.

Respuesta.- Touchback o primero y diez para B en el punto donde A-18 toca la bola (por eso debe haber una marca); Tan pronto el balón toca la zona final sin haber sido tocado por algún jugador del equipo receptor, la bola deberá declararse muerta inmediatamente que esta toca el suelo en o detrás de la zona final. Regla 6-3-9, 4-1-3-c. Este muy pendiente a sonar su silbato inmediatamente que la bola toca la línea o la zona final.

226. En cuarto down. Durante una patada desde una formación legal de patada de despeje, donde el pateador A-19 esta a 7 yardas en posición de recibir el centro, este pateo la bola en el aire sin atraparla o tener posesión del balón.

Respuesta.- Un centro en vuelo es un pase atrasado y como tal no puede ser pateado; patada ilegal 15 yardas y perdida de down. Regla 2-2-5, 9-4-4. El punto básico de aplicación es el punto donde fue pateado el balón.

227. Desde el medio campo A-17 realiza una patada legal de despeje, el receptor B-20 recibe el balón en su yarda 3 y lo vuelve a patear, pero su patada es bloqueada y el balón abandona el campo por su zona final.

Respuesta.- Patada ilegal de regreso. El balón es declarado muerto al momento que B-20 pateo la bola, 5 yardas de castigo desde el punto de foul y primero y diez para el equipo B. Regla 2-15-8, 6-3-10-b, 4-1-3-h.. Aquí se tiene que matar

Jugadas de patada de Despeje.

la bola inmediatamente después que B-20 patea la bola, así se evitara muchos problemas.

228. En tercera oportunidad y 20 y durante una formación de pase, A-17 situado atrás de la línea recibe el centro pero no consigue atraparlo, y mientras este se encuentra en el suelo lo patea para evitar que el balón sea recuperado por B, causando que cruce la zona neutral y salga por la zona final del equipo B.

Respuesta.- El capitán del equipo B tiene dos opciones a).- Balón ilegalmente pateado, 15 yardas y pérdida de down desde el punto de la falta Regla 9-4-4, o b).- Touchback al declinar el castigo. Regla 8-7-1, 8-6-1-a.

229. Durante la carrera de regreso en una jugada de patada de despeje, B-20 sale del campo para evitar ser bloqueado y corre paralelo a la línea lateral por fuera del campo por aproximadamente 10 yardas y regresa para seguir participando en la jugada.

Respuesta.- Legal. La prohibición para salir del campo durante una jugada de patada es solamente para jugadores del equipo pateador, el equipo receptor no tiene ninguna restricción al respecto. Regla 6-3-12.

230. Durante el vuelo de una patada de scrimmage (que es regresada por el equipo B hasta medio campo), A-18 agarra de la máscara a B-11 sin jalar, torcer o empujarla, 3 yardas atrás de la zona neutral.

Respuesta.- El capitán del equipo B tiene dos opciones: a).- Declinar el castigo y tomar el resultado de la jugada, o b).- Repetir el down castigando al equipo A, 15 yardas desde el punto anterior. Regla 2-25-10-e, 10-2-2-e, 9-2-1-s-castigo, 3-2-3-a. Aunque el agarrando del jugador A-18 no es torciendo o jalando, todos los castigos de agarrando de la máscara del equipo, ofensivo, en este caso A, se castigan con 15 yardas aunque no sean flagrantes.

231. En formación de patada de despeje y siendo obvia una jugada de patada, A-50 centra la bola. B-70 lo contacta fuertemente después de transcurrido un segundo de haberse realizado el centro.

Respuesta.- Legal. Regla 9-1-2-r. Cuando el equipo A está en formación de patada, un jugador defensivo no podrá iniciar el contacto contra el centrador hasta pasado un segundo después de que se realizó el centro A. R. 9-1-2-22 a la 24.

232. En una jugada de patada de despeje, el jugador B-44 se atraviesa en la trayectoria del pateador chocando con el después o simultáneamente con la patada. El pateador finge habersele cometido una rudeza lanzándose aparatosamente de espaldas al terreno de juego.

Jugadas de patada de Despeje.

Respuesta.- Faltas que se anulan. Regla 9-1-3-b. A. R. 9-1-3-5 . En este caso la Regla es clara al definir para esta conducta antideportiva un punto específico de aplicación (punto anterior), siendo esta la razón por la que la penalización no es llevada al punto siguiente, tal y como lo especifica la Regla 10-1-4-excepción 3.

233. Cuarto down y ocho en la yarda tres del equipo A. La patada de despeje sale muy elevada y aterriza en la yarda siete. Sin que la bola sea tocada, rebota hacia la zona final del equipo A, donde A-22 la toca y, en la lucha por la posesión, es empujada sin control hasta la línea de la yarda quince. Donde B-23 recupera la bola y la avanza hasta la línea de la yarda diez de A, y la fumblea. A-43 recupera el fumble y es tacleado en la yarda ocho.

Respuesta.- Primero y 10 para A en la línea de la yarda 8. Se ignora el toque de A en la zona final Regla 6-3-2-c. El toque ilegal en la zona final de A es ignorado por Regla. El toque posterior y posesión de la bola por el equipo B adelante de la zona neutral, rompe la continuidad de los downs y posteriormente al recuperar A le permite obtener un primero y diez, no obstante no haya llegado a la línea por ganar Regla 5-1-1-e-1 y 2.

234. Una patada de despeje en cuarto down es primero tocada adelante de la zona neutral por A-19, entonces es recuperada por B-40, quien corre 5 yardas y luego fumblea. A-20 recupera el fumble y corre hasta la zona final de B. Durante la carrera de A-20, B-70 comete un uso ilegal de manos.

Respuesta.- La bola pertenece al equipo B en el punto de toque ilegal Regla 6-3-2-b. Las penalizaciones de 5 y 10 yardas no son administradas en los intentos de anotación extra Regla 10-2-2-g-1. La falta del equipo B es declinada por regla. En consecuencia A no puede tener posesión de la bola debido al toque ilegal.

Jugadas de Gol de Campo.

Gol de campo que pasa la zona neutral.

235. En cuarta oportunidad y durante un intento de gol de campo, el jugador B-20 en lo profundo de su zona final, salta y batea el balón, evitando posiblemente con esto que el balón pase entre los postes, el balón es posteriormente recuperado por B-10 en su yarda 10.

Respuesta.- Faul de B-20 bateo ilegal. Safety. Regla 8-5-1-b, 9-4-1-c, 2-25-11, 10-2-2-e-excepción 3,.9-4-1-1 a la 11. Ningún jugador podrá batear alguna bola suelta hacia adelante en el campo de juego y en ninguna dirección si la bola está en una zona final. A. R. 9-4-1-4.

236. Sobre la yarda 40 del equipo B, A intenta un gol de campo, la patada resulta corta y el balón es tocado en la yarda 8 por el jugador B-18, y posteriormente abandona el campo por la zona final.

Respuesta.- Touchback. Regla 8-6-1-a, Aquí aunque el jugador B-18 toca la bola, esta acción se considera un mof y la pregunta que prevalece es. ¿Quién es el responsable de que la bola salga por la zona final? El responsable es el que intento el gol de campo.

237. El receptor B-31 próximo a atrapar en su zona final, un fallido intento de gol de campo, a) es contactado por A-51 antes de que pueda atrapar la bola, b) al ir por la bola tiene que modificar su trayectoria de la cachada porque un jugador A-64 se encuentra dentro de su carrera y pese a ello B-31 atrapa la bola y la avanza hasta su yarda 10 donde es tackleado.

Respuesta.- En a) y b) Interferencia con la oportunidad de cachar una patada; Castigar con 15 yardas al equipo A desde la yarda 20 de B, con primero y diez para B. Regla 6-4-1, 6-4-1-c-castigo, 2-15-9. Aunque es un gol de campo, se aplican las mismas Reglas que en patada de despeje o de salida. El receptor debe tener la oportunidad sin ser molestado o impedido de hacer la cachada no importando si hace señal de atrapada libre o no la hace. Y como el faul es dentro de la zona de anotación el punto de aplicación es la línea de la yarda 20.

238. El equipo B va perdiendo por dos puntos faltando segundos para terminar el primer medio o el partido, el equipo A realiza una patada de despeje desde dentro de su zona final y el balón sale por una línea lateral en su yarda 20. Después de esto solo quedan 5 segundos de juego, y el equipo B le pide al Réferi colocar el balón en el centro del campo, con la intención de intentar un gol de campo.

Jugadas de Gol de Campo.

Respuesta.- La Petición no es concedida. Regla 7-1-2, 2-25-7. Solo en intentos de anotación extra, o Patada Libre, el equipo en posesión podrá pedir que se cambie de lugar la bola para efectuar el punto extra ya sea por patada o por jugada siempre y cuando se solicite antes de que el balón sea declarado bola lista o después de un tiempo fuera, pero nunca después de cometer una falta, o existir faltas que se anulan. Regla 8-3-2-c. Pero en jugadas después de un cambio de posesión, fumbles, pase interceptado y patadas de despeje, la bola si esta termina entre la marca de los inbound y la línea lateral que limita el campo deberá trasladarse al inbound más cercano, no pudiéndose modificar la posición.

239. Cuarta y gol en la línea de la yarda 8 de B, el intento de gol de campo es bueno, B-35 comete un faul personal después que la bola es centrada, el Oficial aplica la media distancia y antes de colocar la bola, el QB o el centro se da cuenta de que hay un charco donde tendrá que colocarse para la siguiente jugada y le pide al Oficial que coloque la bola a la izquierda y dos yardas atrás de donde el castigo deja la bola.

Respuesta.- Legal; la petición será concedida. Regla 8-3-3-b-2. La repetición del down después de la aplicación del castigo contra el equipo B, puede ser en cualquier punto entre las líneas interiores en o detrás de la línea de la yarda donde el castigo deje la bola.

240. Cuarta oportunidad y 5 en la línea de la yarda 20 de B, el equipo A intenta un gol de campo, la patada es corta y tocada por B-14 en su yarda 6. A-18 a pesar de ser sujetado por B-24 en la yarda 11, logra recuperar el balón ahí mismo, y lo avanza hasta la zona final.

Respuesta.- Faul de B. Primero y diez del equipo A en la yarda 10, después de aplicar el castigo por la falta de B-24 que es aplicado desde el punto anterior. Regla 4-1-3-e, 2-25-10-e, 10-2-2-e, 6-3-3. El intento de gol de campo fallido es considerado como una patada de despeje ya que el toque de B-14 la hace libre para el equipo pateador, pero A-18 nada más puede recuperar la patada no la puede correr, por esto el equipo A tiene dos opciones: a) primero y diez en la línea de la yarda 11 que fue donde la recupero, o b) Primero y diez en la línea de la yarda 10 que es donde la deja la aplicación del castigo de agarrando cometido por B-24. Se deberá silbar inmediatamente que A-18 recupera y tiene el control de la bola. El Oficial deberá explicar las dos opciones al capitán del equipo B.

241. Cuarta oportunidad y 8 en la yarda 40 del equipo B. El intento de gol de campo del equipo A es bueno. Durante la jugada B-18 comete un faul personal en su yarda 30.

Respuesta.- El gol de campo es bueno, la penalización por la falta de B es declinada, Regla 10-2-2-g-4.

242. En cuarta oportunidad, el equipo A intenta un gol de campo, A-70 centra el balón hacia el sostenedor A-13, quien no lo puede controlar, A-12 que es el

Jugadas de Gol de Campo.

pateador la recupera y la pateo, pero esta patada es bloqueada, la vuelve a recuperar y la avanza hasta la zona final.

Respuesta.- Legal. Touchdown. Regla 2-23-1-c. Al ser la bola bloqueada es libre para los 22 jugadores, A-12 después de recuperarla la puede patearla, pasarla o correrla.

243. Durante un intento de gol de campo, el balón después de golpear la cabeza del centrador A-60 que se encuentra en la zona neutral y pasa entre los postes de gol y cae más allá de la línea final.

Respuesta.- No hay anotación, Touchback o primero y diez del equipo B en el punto donde fue centrada lo que más le convenga al capitán del equipo B. Regla 8-4-1-a. El intento de gol de campo no cuenta porque A-60 la toca, aunque no sea intencional.

244. Durante un intento de gol de campo, El balón es desviado totalmente por B-18 que se encuentra en la zona neutral al golpearlo en el hombro, casco, o manos, causando que el balón pase entre los postes y caiga más allá de la línea final.

Respuesta.- Intento de gol de campo bueno. Regla 8-4-1-a. La regla no menciona al equipo defensivo si la toca, por lo tanto esta permitido, la única restricción mencionada en la Regla es para el equipo pateador.

245. El equipo A intenta un gol de campo y A-32 quien recibe el centro, previamente pone una toalla en el lugar en el que coloca el balón, con la única intención de cubrir esa parte del campo que se encuentra totalmente enlodada.

Respuesta.- Faul en bola viva 5 yardas desde el punto anterior; Regla 1-2-9-a, y dar señal de Actitud Antideportiva o mejor dicho Faul sin contacto. Ningún aditamento podrá ser usado para mejorar la superficie del campo.

246. El jugador B-24 que se encuentra a no más de tres yardas adelante de la zona neutral, bloquea el intento de gol de campo y la bola va 10 yardas atrás de donde se encuentra A-12 que la recupera y la pateo nuevamente haciendo que la bola abandone el campo por la zona final del equipo B.

Respuesta.- Touchback, Jugada legal de A-12. Regla 2-15-1-a, 2-15-7, 6-1-3-a y b. La segunda patada A-12 es legal aunque B-24 la bloquea adelante de la zona neutral y la regresa esto la hace libre para los 22 jugadores, ya que se considera por Regla que no cruzo la zona neutral, por lo tanto A-12 podría haberla corrido, lanzado o pateado, como la bola abandona el terreno de juego por la zona final se considera una patada de despeje, el resultado es un Touchback por abandonar el terreno por las líneas finales.

Jugadas de Gol de Campo.

247. En un intento de gol de campo el balón cruza totalmente el plano imaginario entre los postes de gol, pero el aire lo regresa entre los postes y lo hace caer dentro de la zona final.

Respuesta.- No es bueno el gol de campo. Regla 8-4-1-b, 8-6-1-b y 8-4-2-b; Touchback o primero y diez de B en el punto anterior. La barra transversal y los postes de gol (lo que llamamos H), son tratados como una LÍNEA no como un PLANO, para determinar el progreso de la bola.

248. Cuarta oportunidad, un intento de gol de campo que no ha tocado el suelo golpea a un árbitro adelante de la zona neutral y regresa de aire atrás de la zona neutral donde A-31 atrapa el balón y lo avanza adelante de la línea por ganar.

Respuesta.- Toque ilegal de A-31. Se silba de inmediato cuando A-31 tiene posesión de la bola. Bola de B con primero y diez en dicho punto. Regla 6-3-2-a, 2-15-7. El toque del Oficial que se encuentra adelante de la zona neutral hace que la patada sea considerada que cruzo la zona neutral y si la bola regresa o sale para cualquier lado, cualquier recuperación de A es una violación de toque ilegal.

249. Después de un intento fallido de gol de campo desde la yarda 16 de B y antes de que la bola sea declarada lista para el primer down del equipo B, El capitán B-12 solicita que la bola sea colocada en la marca del lado izquierdo (del lado contrario de donde fue pateado el balón).

Respuesta.- Se concede la recolocación del balón. Regla 8-4-2-b. Si El equipo B quisiera un diferente punto de colocación de la bola, deberá seleccionarla antes de que el Réferi declare la bola lista para jugarse; Si después de haber declarado la bola lista para jugarse se quisiera colocarla en otro punto, se podrá hacer después de que se le cargue un tiempo fuera a su equipo, No se considera la petición si fue precedido por un foul del equipo A o existieron fauls que se anulan.

250. En un intento de anotación extra o gol de campo, el jugador A-14 con una rodilla en el suelo y en posición de sostenedor, fumblea la bola, entonces la recupera y mientras todavía permanece con su rodilla en el suelo le lanza la bola hacia atrás al pateador que después lanza un pase adelantado al elegible A-22, quien corre hasta la línea de gol.

Respuesta.- Jugada legal, Touchdown de dos puntos y si es en una serie de downs seis puntos. Regla 4-1-3-b Excepción: La bola permanece viva cuando está en posición de patear una bola sostenida por un compañero. Si el sostenedor con una rodilla en el suelo después de tener posesión de la bola puede ser pateada, pasada o avanzada. (A. R. 4-1-3-1).

251. En un intento de anotación extra o gol de campo, el jugador A-14 con una rodilla en el suelo y en posición de sostenedor, hace malabares con la bola y la

mofa y la recoge aun con la o las rodillas en el suelo y tiene posesión de la bola, el jugador B-44 le batea la bola de las manos, la recupera y la avanza hasta la zona de anotación de A.

Respuesta.- El bateo es legal, Touchdown de dos puntos y si es en una serie de downs seis puntos. Regla 4-1-3-b Excepción: La bola permanece viva cuando está en posición de patear una bola sostenida por un compañero. Si el sostenedor con una o ambas rodillas en el suelo después de tener posesión de la bola esta puede ser bateada, pateada, pasada o avanzada. A. R. 4-1-3-1. La acción de recibir la bola del sostenedor en un intento de anotación extra o intento de gol de campo con la rodilla o rodillas en el suelo no hace que la bola sea declarada muerta.

Intento de anotación extra.

252. Durante una patada de punto extra que es bueno, el equipo B estuvo en fuera de lugar; después de que la bola se declara muerta, B-10 comete una falta.

Respuesta.- El intento de anotación es bueno, sin embargo, el Equipo A puede declinar la anotación y tomar la penalización de una o ambas faltas, en un intento de anotar dos puntos. Regla 10-2-2-g-5, 8-3-3-b-1, 8-3-5. A. R. 3-2-3-7; 8-3-2-2, 8-3-3-1, 10-1-7-14, 15 y 17. En caso de que se repita el "Intento de anotación extra", la falta en bola muerta deberá ser aplicada ahí mismo, caso contrario se aplicara en la siguiente patada de salida, o Periodo Extra.

253. En una jugada de intento de anotación extra, el jugador B-17 intercepta un pase en su zona final, corre hasta su propia yarda 1 y se arrepiente y regresa a su zona final intentando tomar otra trayectoria para ganar más yardas, pero es detenido adentro de ella.

Respuesta.- Safety de un punto. 8-5-1-A, 8-7-1. Es uno de los casos raros donde un Safety tiene el valor de un punto, no importando de que el equipo A esta intentado un punto extra de dos puntos, el criterio que se sigue en este ejemplo es: ¿Quién es el responsable de que la bola se encuentre dentro de esa zona final? Y el jugador B-17 es el responsable al regresar dentro de su zona final que la bola se encuentre en ella.

254. Durante una jugada de pase. en un intento de anotación extra, A-19 comete un movimiento ilegal, B-44 intercepta y corre hasta la zona final de A, y durante el avance de B-44, B-21 comete un clipping.

Respuesta.- Faltas que se anulan, termina la jugada, el extra no es repetido. Regla 8-3-4-c. La Regla es muy especifica y dice que en intentos de anotación extra, después de cambio de posesión del equipo B, si hay faules que se anulan, y una de ellas al menos ocurrió después del cambio de posesión, termina el

Jugadas de Gol de Campo.

punto extra, o si en la jugada anterior termino el tiempo regular de juego el cuarto termina y no se extiende.

255. Durante una jugada de intento de anotación extra A-12 fomblea el balón antes de cruzar la línea de gol, y A-22 lo recupera en la zona final de B.

Respuesta.- No hay anotación y termina el intento de anotación extra. Regla 8-3-2-d-5. El intento de punto extra termina cuando un jugador del equipo A fomblea la bola y ésta es cachada o recuperada por cualquier otro jugador del equipo A que no fue el que la fombleó. No hay anotación del equipo A. A. R. 8-3-2-9 a la 11. En cuarto down y en intentos de anotación extra solamente el jugador que la fomblea si después de recuperarla la puede correr, cualquier otro jugador de su equipo solo la puede recuperar o cachar (no la puede avanzar), si la recupera adelante de donde fue fombleada la bola regresa al punto del fomble, si la recupera atrás de donde fue fombleada el punto siguiente es donde la bola fue recuperada.

256. En una jugada de intento de anotación extra, A-14 fomblea el balón y A-22 empuja por la espalda a B-18 con la intención de recuperarlo, sin embargo es A-14 quien recupera la bola en la zona final de B.

Respuesta.- Es bueno el intento de anotación extra. 9-3-3-c-Excepción.-3, 8-3-2-d-5. Ya que el jugador que fue el que la fombleó A-14 la recupera. Y no hay falta de A-22, porque cuando un jugador intenta alcanzar al corredor o legalmente intenta recuperar o cachar un fomble o mof, un pase atrasado, una patada o un pase adelantado tocado; puede empujar por la espalda a un oponente arriba de la cintura. Regla 9-1-2-d Excepción 3 A. R. 6-3-1-3.

257. En una jugada de intento de anotación extra, el balón es colocado sobre la yarda 3 y en el centro del campo, cuando el equipo B pide un tiempo fuera. Durante el tiempo fuera el jugador A-60 le pide al Oficial que el balón sea recolocado sobre una línea interior en la línea de la yarda 5 dentro de los inbounds.

Respuesta.- Legal; la petición será concedida. 8-3-2-c. Antes de que la bola sea declarada lista para jugarse, el centro puede efectuarse en cualquier punto entre las líneas interiores, en o atrás de la línea de la yarda 3 de los oponentes o cualquier otro punto seleccionado por el equipo en posesión,. La bola puede ser recolocada después de un tiempo fuera cargado a cualquier equipo, a no ser que lo preceda un foul del equipo A o faules que se anulan Regla 8-3-3-a.

258. En una jugada de intento de anotación extra de un punto, se intenta un gol de campo que es bueno, durante la patada B-18 agarró ilegalmente dentro de la zona final.

Respuesta.- El equipo A tiene dos opciones: a).- Declinar el castigo y el gol de campo es bueno, o b).- repetir el intento de anotación extra con un castigo de

Jugadas de Gol de Campo.

media distancia. 10-2-2-g-5, 8-3-3-b-1. Solo podrá aplicarse en el siguiente punto si el castigo es de foul personal y solamente si es contra el centrador, sostenedor, pasador o pateador.

259. En una jugada de intento de anotación extra, A-21 agarra de la máscara a B-34, después A-32 el corredor, suelta el balón que es recuperado por B-28, quien es inmediatamente detenido.

Respuesta.- El extra no es bueno y la falta es declinada por Regla. 8-3-3-c-3, 8-3-4-a. No hay opción para el equipo B. La Regla es muy clara al respecto los faules del equipo A se declinan por Regla.

260. Durante una jugada de intento de anotación extra, el pasador sobre la zona neutral lanza un pase adelantado hacia A-80 que es completo en lo profundo de la zona final, su inercia lo hace ir a 2 yardas adelante de la zona neutral donde es fuertemente contactado por B-10.

Respuesta.- Foul personal de B-10, rudeza contra el pasador, 15 yardas de castigo. Regla 10-2-2-g-1. El equipo A podrá penalizar en el Punto Extra o en la siguiente patada de salida. El capitán del equipo ofendido tendrá la opción.

261. Durante una jugada de intento de anotación extra, B-18 al fondo de su zona final (a más de tres yardas de su línea de scrimmage) salta y batea el balón evitando con esto que A anote un gol de campo.

Respuesta.- Bateo ilegal, 15 yardas desde el punto básico, en este caso media distancia desde el punto anterior. Regla 2-25-10-e, 9-4-1-c, 8-3-3-b-2, 10-2-2-e, A. R. 9-4-1-5. Ningún jugador del equipo B puede batear la bola hacia ninguna dirección dentro de su zona final.

262. En una jugada de intento de anotación extra (de un punto o de dos puntos), el jugador B-10 recupera un fumble y lo avanza hasta 5 yardas antes de llegar a la zona final de A, donde suelta el balón que es recuperado por B-20 dentro de la zona final de A.

Respuesta.- Touchdown de dos puntos para el equipo B. Regla 8-3-2-d-5. la Regla de cuarto down o intento de anotación extra donde el jugador que la fumblea es el único que la puede recuperar y avanzar, no aplica para jugadores del equipo B.

263. El equipo A anota mientras el tiempo de juego termina para irse arriba en el marcador por un punto. El equipo B se mantiene en el campo de juego con la esperanza de que en el intento de anotación extra el equipo A suelte la bola o se le bloquee la patada y entonces el anotar para ganar, el equipo A argumenta d que no tiene que realizar la conversión ya que el tiempo de juego termino.

Jugadas de Gol de Campo.

Respuesta.- El equipo A no tiene opción debe de jugar el intento de anotación extra. Regla 8-3-2-a. Si la anotación ocurrió durante un down en el cual el cuarto periodo del juego termina, el intento de anotación extra es obligatorio a menos que el equipo que está abajo en el marcador abandone el campo de juego, o el capitán de B diga que no quiere jugarlo.

Jugadas en periodos extra.

264. Después del final de la primera serie de un Periodo extra, el equipo B comete un foul personal en bola muerta.

Respuesta.- Se aplica al inicio del siguiente periodo extra, el equipo B, (Que se convertirá en A), inicia su serie con primero y diez en la yarda 40. Regla 3-1-3-g-ejemplo 1.

265. Durante la extensión del cuarto cuarto el equipo A, ganando por 3 puntos, intenta un gol de campo que después de pegar en el poste es atrapado (de aire) por B-18 quien corre hasta la zona final del equipo A.

Respuesta.- Tan pronto los árbitros juzguen que el gol de campo ya no es posible, el balón debe ser declarado muerto, en este caso, cuando B-18 atrapa el balón, y el juego declarado terminado. Regla 4-1-3-a. Una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar o declararla muerta cuando después de tocar los postes de gol es recuperada por cualquier jugador.

266. Durante la primera serie de un Periodo, el jugador B-50 intercepta un pase en su yarda 3, e intentando evadir a los oponentes entra a la zona final donde es detenido.

Respuesta.- Safety. La serie del equipo A termina. El equipo B inicia su serie en la yarda 25 con marcador de 0-2. Regla 8-5-1-b-excepción.-1, 3-1-3-f- ejemplo 1. La regla de ímpetu no aplica ya que el responsable de que la bola se encuentre dentro de la zona final es B-50.

267. Durante un intento de anotación extra (de un punto o de dos puntos) en la primera serie de un Periodo, el jugador B-55 intercepta un pase en su yarda 2, o cacha un intento de gol de campo, y lo lleva hasta la zona final de A.

Respuesta.- Touchdown de 2 puntos, la serie del equipo A termina. El equipo B inicia su serie en la yarda 25 con marcador de 6-2. Regla 8-5-1-b-excepción.-1, 3-1-3-f- ejemplo 1.

268. Después de tres Periodos el juego sigue empatado, al inicio del cuarto cuarto, el equipo A logra un Touchdown e intenta un intento de anotación extra de un punto, durante el "extra", que pega accidentalmente en el casco de B-70 y luego pasa entre los postes de gol.

Respuesta.- La anotación aunque es buena no cuenta. Regla 3-1-3-f. Empezando el tercer periodo extra, los equipos que anoten un Touchdown deberán intentar el intento de anotación extra de dos puntos. Si alguno de los equipos intenta un gol de campo de un punto no es ilegal, sin embargo aunque pase entre los

Jugadas en periodos extra.

postes no anotara ningún punto. Es muy importante que los árbitros no adviertan que no contara al equipo que pretenda anotar un intento de anotación extra en estas condiciones.

269. En la primer serie de un periodo extra, y durante un intento de gol de campo que no es bueno, el balón abandona la zona final, B-18 comete durante el vuelo de la bola un foul personal. 10 yardas adelante de la zona neutral.

Respuesta.- Primero y diez para el equipo A aplicando desde el punto anterior, ya sea media distancia o 15 yardas de castigo desde el punto anterior. Regla. 10-2-2-g-4. Durante jugadas de intentos extras, o periodos extras “el punto de aplicación después de patada de scrimmage”, no se aplica, de haber sido esto un intento de gol de campo hecho durante uno de los cuatro periodos ordinarios de juego, el equipo B retendría posesión de la bola después de ser penalizados desde el punto donde termino la patada o el punto de falta, según lo determine el equipo A.

270. Durante la primer serie de un Periodo extra, el equipo B intercepta pero luego fumblea, entonces A recupera la bola y la avanza adelante de la línea del primero y diez. Durante el corto avance del equipo B; el jugador B-52 comete un uso ilegal de manos.

Respuesta.- El castigo por la falta de B es denegado, debido a que ocurre después del cambio de posesión, Regla 3-1-g-1, Castigos por cualquier equipo en los que se aplique una distancia, serán declinados por Regla en periodos extra. (Excepción: Los faules en bola muerta, faules en bola viva que son penalizados como faules en bola muerta y faules flagrantes serán aplicados en la siguiente jugada). Por otro lado la serie del equipo A se da por terminada. Regla 3-1-3-e. Cada equipo retiene la bola durante una serie, hasta que anota o falla en hacer un primer down. La bola permanece viva después de un cambio de posesión de equipo, hasta que es declarada muerta. Sin embargo, el equipo A no obtiene un primero y 10, sí vuelve a poseer la bola, después de un cambio de posesión del balón.

271. Durante la primer serie de un Periodo extra en cuarta oportunidad y 4 yardas por avanzar en la línea de la yarda 16 del equipo B. El corredor A-14 gana dos yardas y sale del campo, luego el jugador B-28 incurre en una conducta antideportiva.

Respuesta.- Primero y diez para el equipo B en su yarda 40. Regla 10-1-5, 5-2-6. 10-2-2-a. A. R. 10-1-5-1 a la 8. La serie del equipo A termina cuando su corredor sale del campo, no logra el primero y diez por consecuente la bola pasa a poder del equipo B. Como B comete un foul después de la bola muerta este ocurre entre downs y su punto de aplicación se establece antes de colocar la línea por avanzar por lo que resulta primero y diez desde el punto que el castigo deja la bola.

272. Durante la primera serie de un período extra, en cualquier down, y cualquier cantidad de yardas para un primer down, el jugador B-44 intercepta un pase o recupera un balón suelto, después de ganar la posesión del balón y ganar muchas yardas, pierde la bola y es recuperada por el jugador A-51 que no llega a anotar un Touchdown, pero por mucho rebasa la cadena que indica el primero y diez.

Respuesta.- La serie del equipo A termina y el equipo B iniciará su serie de ese período extra. Regla. 3-1-3-e. La bola permanece viva después de un cambio de posesión de equipo, hasta que es declarada muerta. Sin embargo, el equipo A no obtiene un primero y 10, sí vuelve a poseer la bola, después de un cambio de posesión del balón.

273. Durante la primera serie de un período extra, en cualquier down, y cualquier cantidad de yardas para un primer down, el jugador B-44 intercepta un pase o recupera un balón suelto, después de ganar la posesión del balón y ganar muchas yardas, pierde la bola y es recuperada por el jugador A-51 que anota un TOUCHDOWN.

Respuesta.- El Touchdown es bueno. Regla 3-1-3-e-ejemplo 8. La jugada tiene que terminar en anotación, ya que después de un cambio de posesión el equipo A no puede ganar un primero y 10.

274. El equipo A intenta un gol de campo, que no es tocado por el equipo A más allá de la zona neutral, el jugador B-47 en la línea de la yarda tres toca la bola que después es recuperada por el jugador A-25 en la línea de la yarda 5.

Respuesta.- Primero y diez para el equipo A en la línea de la yarda tres. Regla 3-1-3-e-ejemplo 12. Regla 6-3-3. Un gol de campo para efectos de Regla es una patada de despeje, así que aplican estas Reglas. Cuando una patada de despeje que ha cruzado la zona neutral, toca a un jugador del equipo receptor dentro del campo, cualquier jugador puede cazar o recuperar la bola.

El silbatazo inadvertido.

Para todos los Oficiales el silbatazo inadvertido es la pesadilla que nadie quiere vivir en el fútbol americano, no hay ningún Oficial que no haya tenido esta amarga experiencia alguna vez en su carrera. Generalmente ocurren en jugadas importantes y no es del todo “inadvertido” (descuidado), sino es un silbatazo hecho deliberadamente por un Oficial que sinceramente creyó que la bola estaba muerta, o se fue con el engaño, o simplemente se distrajo. De cualquier manera, los silbatos inadvertidos son una realidad en un juego y, por lo tanto, existe en el libro de Reglas acciones bien definidas para que los Oficiales puedan salir lo mejor librado con ellos.

El método para tratar los silbatos inadvertidos se encuentra en la Regla 4-1-2-b y 4-1-3-k y m, depende del tipo de jugada y del status de la bola.

Podemos dividir estos en 4 categorías:

- Bola en posesión de un jugador;
- Bola suelta debido a un fumble, pase atrasado o pase ilegal adelantado;
- Bola suelta durante un pase legal adelantado;
- Bola suelta cuando se realiza una patada.

275. La patada de salida del equipo A es mofado por B-28. La bola rueda dentro de la zona final donde un Oficial silba la bola muerta.

Respuesta.- Silbatazo inadvertido durante una patada. Repetir el down. (No hay otra opción).

276. Segunda y ocho desde la línea de la yarda 25 del equipo A. El corredor A-20 gana cinco yardas y se encuentra todavía corriendo cuando suena un silbatazo.

Respuesta.- El equipo A puede elegir entre poner la bola en juego en la yarda 30 con tercera y tres o repetir el down, segunda y ocho desde la yarda 25. El equipo que tiene la posesión de la bola cuando un silbatazo ocurre tendrá la opción de tener la bola en el punto donde el silbatazo fue efectuado.

277. Segunda y siete. El corredor A-29 acarrea la bola para una ganancia de cuatro yardas cuando la fumblea. Cuando la bola esta suelta, es silbada muerta por un Oficial. La bola rueda hacia adelante otras 9 yardas y es recuperada por A-54.

El silbatazo inadvertido.

Respuesta.- El equipo A tiene la opción de tomar la bola donde fue fumbleada (cuatro yardas adelante de la zona neutral) con tercer down o repetir el down desde el punto anterior. La elección del equipo A será entonces entre segunda y siete contra tercera y tres. El punto donde se fumbleó la bola es el punto de máximo avance.

278. Segundo y 11 por avanzar. Durante la carrera de A-25 que gana 8 yardas, un Oficial suena su silbato inadvertidamente. el jugador A-31 es culpable de un clipping dos yardas adelante de la zona neutral. Cuando A-25 se encontraba corriendo.

Respuesta.- El equipo A tiene dos opciones; tomar la bola donde fue el silbatazo inadvertido con la aplicación de 15 yardas por el castigo de A-31 o repetir el down con la aplicación del castigo por el clipping. Recordar que si bien el fin de carrera es el punto básico, la Regla nos marca también que si existen faltas del equipo en posesión detrás de ese punto, entonces se aplicara desde el punto de falta. (Siempre y cuando no ocurran atrás de la zona neutral). En este caso sería repetir el down 15 yardas atrás del punto de falta.

279. Tercera y siete. El QB A-17 rola hacia su derecha y se encuentra dos yardas atrás de su zona neutral cuando lanza un pase atrasado al jugador A-41, quien mofa la bola. Cuando la bola se encuentra aún en el aire después del mof, un Oficial suena su silbato. La bola es recuperada por B-25.

Respuesta.- El equipo A tiene la opción de repetir el down desde el punto anterior (tercera y siete) o tomar la bola donde la pasó A-17 (cuarto y nueve). Cuando la bola está suelta por un fumble, pase atrasado o pase ilegal, y hay un silbatazo inadvertido en el momento que la bola aun no esta en posesión de algún jugador, el equipo que tuvo la ultima posesión puede escoger entre poner la bola en juego donde perdió la posesión o repetir el down. Si la bola fue recuperada detrás de la zona neutral, le convendría repetir el down (tercera y siete).

280. La patada de despeje del equipo A es cachada por B-37, quien corre algunas yardas antes de que un Oficial suene su silbato inadvertidamente.

Respuesta.- El equipo B tiene la opción de tomar la bola donde fue silbada muerta o que el equipo A repita el down desde el punto anterior. Se hace notar que el silbatazo fue realizado durante una jugada de carrera, no durante una patada.

281. El receptor profundo B-19 recupera una patada de salida y avanza la bola. Cuando está cruzando su yarda 15, suena un silbatazo inadvertido.

Respuesta.- El equipo receptor puede tener la bola donde fue silbada o elegir que el equipo A repita la patada desde el punto anterior.

282. La patada del equipo A está en vuelo o rodando en el campo de juego cuando un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

El silbatazo inadvertido.

Respuesta.- La bola es declarada muerta inmediatamente y regresada al punto anterior. Repetir el down. (No hay opción).

283. El QB A-15 lanza un pase legal adelantado que es rozado por B-67 y sale desviado hacia arriba. Mientras el balón va cayendo, pero aún alto en el aire, un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

Respuesta.- El silbato sonó durante el pase, así que la bola es regresada al punto anterior y el down vuelto a jugar. (No hay opción).

284. Cuarto y 17 en la línea de la yarda 45 del equipo A. Durante una patada de despeje del equipo A que cruza la zona neutral, B-63 bloquea debajo de la cintura cinco yardas adelante de la zona neutral. Un Oficial suena su silbato cuando la patada se encuentra aún en el aire.

Respuesta.- La bola debe ser regresada al punto anterior, porque silbatazo ocurrió durante la patada. El punto anterior es por lo tanto el punto básico, así que el castigo por el foul del equipo B se aplicará desde este punto y será primero y 10 para el equipo A en la línea de la yarda 40 del equipo B. Note que un silbatazo inadvertido esencialmente elimina cualquier consideración de aplicación de punto después de la patada de despeje (PSK). Se maneja primero el silbatazo inadvertido, significando esto que se debe regresar la bola al punto anterior y entonces completar el castigo. ver A. R.4-1-2-I

285. Segundo y 1 en la línea de la yarda 35 de A. Mientras A-13 va hacia atrás para lanzar un pase, el ala A-89 bloquea al linebacker B-64 cinco yardas adelante de la zona neutral y después sigue una trayectoria de escuadra hacia fuera. El pase de A-13 que cruza la zona neutral y que es dirigido a A-89, es bloqueado hacia arriba y, antes de que el balón toque el suelo, un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

Respuesta.- Interferencia ofensiva de pase de A-89. Debido a que el silbato sonó durante el pase, la bola regresa al punto anterior. El castigo por interferencia ofensiva de pase se aplica entonces de la manera usual: 15 yardas desde el punto anterior. Segundo y 16 desde la línea de la yarda 20.

Cuando hay más de 11 jugadores o sustituciones.

Cuando hay más de 11 jugadores o sustituciones.

Caso especial el de romper con 12 jugadores la reunión.

De particular interés es el rompimiento de una reunión con 12 jugadores ofensivos, uno de los cuales se dirige a la línea lateral y sale del campo antes de que la bola sea centrada. La Regla 3-5-2-c fue reforzada en años recientes para incluir el hecho de que un sustituto legal debe entrar al campo directamente desde el área de su equipo y el sustituto o el jugador reemplazado, debe salir hacia la línea lateral más cercana al área de su equipo y dirigirse hacia el área de su equipo. El jugador que es reemplazado deberá dejar inmediatamente el campo de juego por la línea lateral más cercana al área de su equipo, incluyendo por las zonas finales. Un jugador que sale o abandona la reunión (huddle) o su posición dentro de los tres segundos después de que el sustituto se convierte en jugador, se considera que sale inmediatamente. El equipo A no podrá romper la reunión (huddle) con 12 o más jugadores. Regla 3-5-2-c y (A. R. 3-5-2-2 a la 8 y A. R. 9-1-4-6 a la 8 y A. R. 9-2-2-4) (faul en bola muerta)

286. Un doceavo jugador del equipo A entra a la reunión. Dos segundos después, A-23 abandona la reunión y se dirige hacia la línea lateral de su equipo. Un segundo después, su equipo rompe la reunión.

Respuesta.- Legal. Es obvio que A-23 es el jugador reemplazado; habiendo dejado la reunión antes de que pasaran 3 segundos, se considera que lo dejó inmediatamente. El equipo A rompió su reunión con 11 jugadores.

287. Con 11 jugadores en la reunión, los siete linieros del equipo A rompen y se dirigen a sus posiciones en la línea de scrimmage. Los backs continúan en la reunión. El sustituto A-23 se une a los otros backs en la reunión. Los cinco jugadores rompen y A-42 continúa hacia el área de su equipo.

Respuesta.- Faul de sustitución ilegal. La reunión no se ha roto cuando lo abandonan los linieros. Esta jugada hubiera sido legal si A-42 hubiera salido inmediatamente, o tres segundos después de que A-23 entró a la reunión, siempre y cuando la reunión no se haya roto primero.

288. Justo en el momento que los once jugadores del equipo A rompen la reunión, A-65 entra al campo y, dentro de los tres segundos, A-62 abandona el campo por su línea lateral.

Respuesta.- Legal. A-65 no participó en la reunión, así que en ningún momento el equipo A tuvo 12 jugadores en la reunión. Este cambio en la Regla significa que el equipo A difícilmente podrá ser culpable de participación de 12 hombres en una jugada de participación ilegal, Regla 9-1-4-b.

Cuando hay más de 11 jugadores o sustituciones.

Sin embargo, he aquí un posible escenario:

289. El equipo A rompe su reunión con 11 jugadores. Pensando que son sólo 10, A-89 entra al campo de juego y se coloca como receptor abierto, dentro de las marcas de las 9 yardas, justo antes de que la bola sea centrada.

Respuesta.- Faul en bola viva por participación ilegal; 15 yardas de castigo desde el punto anterior.

Regla Curiosa no fácil de aplicar.

Cuando se está en el proceso de hacer una sustitución o se simula hacer una sustitución, el equipo A tiene prohibido acercarse rápidamente a la línea de scrimmage y centrar el balón con la intención obvia de crear una desventaja defensiva. Regla 3-5-2-e. Los oficiales no deberán permitir que se centre la bola, hasta que el equipo B tenga un tiempo razonable para realizar sus sustituciones con prontitud, si el lapso de 25 segundos para poner la bola lista en juego se agota, entonces Esto es un faul en bola muerta sustitución ilegal. El Oficial deberá sonar su silbato inmediatamente. 5 yardas de castigo en el punto siguiente. El réferi deberá notificar al head couch que si utiliza nuevamente esta táctica será penalizado con una conducta antideportiva (15 yardas).

Los Oficiales no permitirán que la bola sea centrada hasta que el equipo B tenga a sus jugadores en su posición defensiva y los jugadores reemplazados hayan dejado el campo de juego. Por otro lado el equipo B deberá reaccionar con sus sustituciones inmediatamente, los Oficiales deberán tener cuidado de no permitir al equipo A centrar la bola cuando el equipo B se encuentra en obvia desventaja numérica (tenga mucho cuidado porque la cuenta de los 25 segundos no deberá ser interrumpida). Pero por otro lado si el Oficial detecta que el equipo B se esta retardando con el propósito de que el equipo A sea castigado con un retraso de juego, los Oficiales se verán obligados a marcarle un retraso de juego al equipo B, ¿si los Oficiales no pueden determinar quien es el culpable del retraso de juego tendrán la alternativa de cargarse un tiempo fuera?

290. El Réferi declara la bola lista para jugarse, el equipo A al ver que el equipo B se encuentra en el proceso de hacer algunas sustituciones, el Couch les dice que se apresuren a la línea de scrimmage para sacar el centro y tomar una clara ventaja del equipo defensivo.

Respuesta.- Si los oficiales notan que el equipo B no esta listo para jugar, deberán de silbar y marcar un retraso de juego contra el equipo B. Pero si consideran que B si esta listo, entonces el juego debe de continuar.

291. El Réferi declara la bola lista para jugarse, el equipo A se encuentra manejando el reloj de juego ya sea al final del primer medio o del ultimo cuarto,

Cuando hay más de 11 jugadores o sustituciones.

el equipo B manda sus sustituciones cuando el centro se encuentra en el proceso de colocarse para centrar el balón.

Respuesta.- Faul en bola muerta para el equipo B. Los Oficiales deberán abortar la jugada y aventar su pañuelo, faul en bola muerta retraso de juego para el equipo B. 5 yardas de castigo en el punto siguiente Regla 3-5-2-e.

292. Cuando un equipo no está listo para jugar después del intermedio entre cuartos (que no sea en medio tiempo), después de una anotación, después de un tiempo fuera para radio o televisión o pedido por el equipo, o en cualquier momento en que el Réferi ordene que la bola sea puesta en juego. (A. R. 3-4-2-1).

Respuesta.- Faul en bola muerta para el equipo B. Los Oficiales deberán abortar la jugada y aventar su pañuelo, faul en bola muerta retraso de juego para el equipo B. 5 yardas de castigo en el punto siguiente Regla 3-5-2-e.

293. El Réferi declara la bola lista para jugarse, el equipo A se encuentra manejando el reloj de juego ya sea al final del primer medio o del ultimo cuarto, el Umpire se va a quitar del balón cuando ve que el equipo B se encuentra en proceso de sustitución haciendo un claro esfuerzo por hacer sus cambios prontamente.

Respuesta; Si el equipo A no esta realizando sustituciones con la finalidad de desconcertar a los oponentes, el Umpire no tiene porque estar sobre el balón, una vez que el Réferi declaro bola lista. Si el equipo B no esta listo al ser el centro inminente, entonces se detiene el juego y se sanciona a B con retraso de juego. Regla 3-4-2-b-3.

Fin Marzo de 2012.