



**INTERNACIONAL
FLAG FOOTBALL
REGLAMENTO 2023**

5 vs 5 / sin contacto

incluye

Flag 7 vs 7

**Flag Football de Playa 4 vs 4
y Flag Football de Salón**



**INTERNATIONAL
FEDERATION
OF AMERICAN FOOTBALL**

Cambios importantes

Esta lista de cambios está limitada a los más importantes ordenados por palabras claves.

- Flag 7 vs 7 (campo grande 50 x 30 yd) fue agregado
- Los requisitos para la superficie del campo fueron agregados
- El número de jersey 0, ahora es legal
- Regulaciones para permitir flexibilidad en las áreas de equipo fueron introducidas
- Las especificaciones de los pantalones y los Flags cambiaron
- El tipo de material para anteojos que no se puede romper fue redefinido
- La definición de Diving fue mejorada
- La duración, reducción y manejo de tiempos fuera fue cambiado
- Patada ilegal por un corredor, carrera ilegal y jugada de carrera ilegal ahora también incluyen pérdida de intento (LOD)
- Toque ilegal, de un pase propio, ahora aplica para todos los pasadores en lugar de solamente QB.
- Un pase hacia atrás, bateado hacia adelante por parte del equipo pasador, es una falta nueva
- Responsabilidades con respecto al contacto entre corredor y defensivo fue definido con mayor precisión (con Fallos Aprobados)
- La aplicación de Safety/Touchback fue cambiada
- Los castigos que pueden ser aplicados en el punto extra fueron extendidos
- El resumen de castigos fue reestructurado

Todos los cambios están resaltados para que puedan ser identificados. Se utilizan 2 colores, el dorado más oscuro para cambios sustanciales y el amarillo más claro para los cambios editoriales. Si se resalta un capítulo, la mayor parte del contenido es nuevo.

Agradecimientos

Estas reglas han sido realizadas con la ayuda de:

Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkräinen (FIN), Filip Maly (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin Thalmann (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) y muchas personas mas no mencionadas que asistieron a los antes mencionados.

Un agradecimiento especial para: Jed Brookes-Lewis, Chris Kämpfe, Giane Pessoa and Claes Scherwin Thalmann.

Portada: diseñada por Dan Buruiana, Foto provista por IFAF.

Agradecemos a todas las personas por sus preguntas útiles, sugerencias y comentarios durante años. Ante cualquier pregunta, no dude en ponerse en contacto conmigo

Wolfgang Geyer (AUT) **Responsable de Flag del Comité de Reglas**

wolfgang.geyer@americanfootball.sport

Agradecimientos por la traducción

La presente traducción se ha podido realizar por el esfuerzo de los Directivos de IFAF, especialmente al Director de IFAF Américas, Javier L'Episcopo (ARG).

Esta traducción ha sido realizada por Allan Kotliar (ARG) y Javier L'Episcopo (ARG).

La revisión realizada luego de la traducción ha sido realizada por: Mariano Gastón Viotto (ARG).

Cualquier aclaración o sugerencia por favor enviar las mismas a javier.lepiscopo@americanfootball.sport, las cuales serán tenidas en cuenta para la próxima edición de la traducción.

Nota de la traducción

La presente traducción no está aprobada por IFAF y en partidos internacionales las Reglas originales escritas en ingles serán únicamente las válidas.

The translation is not approved by IFAF and international games only the original Rules in English are valid.

Contenido

Prefacio.....	5
El Código del Flag Football	6
Flag Football	9
Flag Football 7 vs 7	9
Flag Football de Playa.....	9
Flag Football de Salón	10
Adaptaciones Nacionales (Opcionales)	11
Dimensiones del Campo	13
Regla 1 – El Juego, Campo, Balón y Equipamiento.....	17
Regla 2 – Definiciones	21
Regla 3 – Períodos y Tiempos.....	29
Regla 4 – Bola viva y Bola muerta.....	32
Regla 5 – Serie de intentos	33
Regla 6 – Patadas.....	34
Regla 7 – Centrando y pasando el balón	35
Regla 8 – Obteniendo Puntos	39
Regla 9 – Conducta de los jugadores.....	41
Regla 10 – Aplicación de los castigos	44
Regla 11 – Deberes de los oficiales	49
Regla 12 – Desafíos.....	51
Resumen de castigos.....	52
Señales de los oficiales de Flag Football.....	53
INTERPRETACIONES.....	54
GLOSARIO	79

Prefacio

Las reglas son revisadas por IFAF para mejorar el nivel de seguridad y la calidad de juego del deporte, y para clarificar el sentido y la intención de las reglas donde sea necesario. Los principios que gobernaron todos los cambios de reglas se deben a lo siguiente:

- sean seguras para los participantes;
- sean aplicables en todos los niveles del deporte;
- sean enseñadas y gestionadas por los oficiales;
- mantengan un balance entre ofensiva y defensiva;
- sean interesantes para los espectadores;
- no tengan un impacto económico prohibitivo;
- y que retengan una cierta afinidad con las reglas de IFAF Tackle.

El aspecto más importante de las reglas es evitar cualquier tipo de contacto significativo e impactante.

Uno de los objetivos es mantener las reglas lo más cortas y simples posible. En consecuencia, el reglamento no cubre todas las combinaciones posibles que pueden suceder durante un juego. Se requiere a los jugadores, entrenadores y oficiales interpretar las reglas en concordancia a los principios que las soportan.

El Código del Flag Football es una parte integral de las reglas.

IFAF solicita a todas las federaciones asociadas jugar bajo las reglas de IFAF, quizás adoptando algunos de los cambios **opcionales** enunciados en el capítulo “Adaptaciones Nacionales”.

Las reglas entrarán en vigor el 1º Mayo de 2023.

El Código del Flag Football

Introducción

El Código del Flag Football es un código ético y debe ser leído y observado cuidadosamente. El código es una guía para jugadores, entrenadores, oficiales y otros responsables para el beneficio del juego.

El Flag Football es un deporte no agresivo, sin contacto, pero de igual manera es competitivo. Rectitud, deportividad y buena conducta es esperada por parte de los jugadores, entrenadores, oficiales y otros asociados con el juego.

No hay lugar para tácticas desleales, conductas o actos antideportivos que tienen como intención causar intencionalmente una lesión o faltar el respeto a otro. Un entrenador o jugador que intente obtener una ventaja eludiendo o ignorando deliberadamente las reglas no tiene lugar en el Flag Football.

El reglamento intenta prohibir todas las formas de contacto innecesario, tácticas desleales y conductas antideportivas, sin embargo, las reglas no pueden cubrir todas las situaciones potenciales. Solo con el mejor esfuerzo de los entrenadores, jugadores y oficiales, se pueden mantener los altos estándares éticos.

Ética del entrenamiento

Enseñarles a los jugadores a violar deliberadamente las reglas es inadmisibles. La enseñanza de contactos intencionales, aiming o interferencia, solamente logran dañar más que construir el carácter de los jugadores. Dichas instrucciones no son solamente desleales para el oponente sino también desmoralizadoras para los jugadores quienes confían en los cuidados de los entrenadores, y no tienen lugar en este deporte.

En la relación que tienen con los jugadores bajo su cuidado, los entrenadores deben estar siempre conscientes de la tremenda influencia que tienen, tanto para bien como para mal. Los entrenadores no deben poner el valor de una victoria por encima del carácter y la ética de sus jugadores. La seguridad y el bienestar de sus jugadores deberían ser siempre una prioridad en su trabajo, y nunca la deben sacrificar por ningún prestigio personal o gloria egoísta.

En la enseñanza del deporte de Flag Football, el entrenador debe darse cuenta que ciertas reglas existen y están diseñadas para proteger a los jugadores y proveerles estándares comunes para determinar un ganador y un perdedor. Cualquier intento para evitar dichas reglas, tomar una ventaja desleal sobre un oponente, o actos deliberados de conducta antideportiva, no tienen lugar en el deporte, como tampoco tiene el derecho de llamarse entrenador ninguna persona culpable de realizar dichas enseñanzas. El entrenador tiene que ser el ejemplo para ganar sin presumir y perder sin amargura. El entrenador que se comporta acorde a estos principios no tiene por qué tener miedo al fracaso, porque en el análisis final, el éxito de un entrenador puede medirse en términos del respeto que se han ganado de sus jugadores y de sus oponentes.

Deportividad

El jugador o entrenador que intencionalmente viole una regla es culpable de juego desleal y conducta antideportiva y, se escape o no de ser castigado, los mismos traen descrédito al buen nombre del deporte.

Jugadores, entrenadores y oficiales deben hacer énfasis en eliminar el inicio del contacto en contra de un oponente.

Fingir una lesión por cualquier causa no es ético. A un jugador lesionado se le debe dar protección total bajo las reglas, pero fingir lesiones es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas.

Hablar con un compañero, oponente u oficial de una manera degradante, vulgar, abusiva o peyorativa, o intentar incitar una respuesta física o verbal de un oponente es ilegal. Se insta a los entrenadores a conversar (dialogar) respecto a esta conducta con frecuencia, y apoyar las acciones de todos los oficiales para controlarla.

Cuando los oficiales imponen un castigo o toman una decisión, simplemente están cumpliendo con su deber como lo ven. Están en el campo para defender la integridad del juego de Flag Football y sus decisiones son finales y concluyentes, y deben ser aceptadas por los jugadores y los entrenadores.

Dirigir comentarios negativos a cualquier oficial durante el juego, o participar en una conducta que pueda incitar a los jugadores o espectadores en contra de los oficiales es una violación de las reglas y debe considerarse una conducta indigna de cualquier participante en el deporte.

Principios

El **principio** más importante de las reglas es evitar cualquier contacto significativo e impactante.

El primer aspecto importante **de dicho principio** es hacer que los flags sean un blanco fácil. El corredor tiene restringido el uso de cualquier otra cosa que no sean flags legales y tácticas legales (por ejemplo, girando) para restringir el acceso de un oponente a sus flags. En contraparte, el defensivo debe tomar todas las medidas razonables para minimizar el contacto durante el acto de quitarle el flag a un oponente.

El segundo aspecto importante **de dicho principio** es el derecho de lugar y el derecho de paso, que determinan quién está encargado de evitar el contacto. Como regla general, se da prioridad a la ofensiva hasta el punto anterior a que el balón sea pasado o entregado y, a partir de entonces, a la defensiva.

Recíprocamente, la responsabilidad de evitar el contacto recae en el oponente.

Algunos otros principios son:

Un blitzer sacrifica su postura **levantando una mano** para que se le dé la prioridad de paso. La ofensiva debe calcular la trayectoria del blitzer para darle el derecho de paso y evitar interferir en su camino.

El corredor debe calcular la acción del defensivo para evitar el contacto.

Existen limitaciones a los pases hacia atrás para evitar jugar un juego similar al Rugby.

Los castigos y sus aplicaciones no son perfectos. Es un equilibrio entre la simplicidad práctica y la perfección justa.

Equipamiento

Obtener una ventaja usando pantalones anchos o flags camuflados es injusto. El uso de pantalones a rayas o de diferentes colores, o flags que no contrastan claramente con los pantalones del jugador, perjudican al oponente. Cualquier intento de obtener una ventaja mediante el uso de equipo ilegal será sancionada por los árbitros, y los entrenadores y los jugadores deben ser conscientes de cómo esto se refleja en su carácter.

Un equipo con un equipamiento perfecto (**jerseys**, pantalones y flags) por norma debe ser respetado más que uno que sacrifica el cumplimiento de las normas en aras de la estética.

Derecho de paso

El derecho de paso (y el derecho de lugar) se establece para dar a ambos lados la posibilidad de jugar un juego limpio y evitar contactos innecesarios. Este derecho no debe ser abusado para provocar un contacto, o aiming a un oponente para obligarlo a reaccionar, o por restringir intencionalmente el espacio en el que un oponente tiene que moverse según lo permitido por la regla. Se exige y se espera evitar cualquier interferencia con las acciones legales de un oponente. Contactar intencionalmente a un oponente, aun teniendo derecho de paso, será castigado.

Drogas

El uso de drogas no terapéuticas no está de acuerdo con los objetivos y propósitos del amateurismo y está prohibido.

Bajo ninguna circunstancia un entrenador debe autorizar el uso de drogas por parte de los jugadores u otro personal bajo su control. Los medicamentos, estimulantes u otras drogas deben usarse solo cuando estén autorizados y supervisados por un médico. Los entrenadores deben ser conscientes que la ignorancia deliberada del abuso de drogas por parte de los jugadores se interpretará como apoyo. Se requiere a los entrenadores estar familiarizados e implementar la política actual de IFAF sobre el uso de drogas.

Flag Football 5 vs 5 (campo regular 50 x 25 yd) Estilo estandarizado

Las reglas de Flag Football de IFAF están basadas en las reglas de Tackle de IFAF pero se mantienen breves y simples. La estructura sigue las reglas de Tackle, pero la numeración no se corresponde. Todas las situaciones del flag football están reguladas sin referencias a las reglas de Tackle. Incluso cuando todo el documento contiene 92 paginas, las partes fundamentales para el entendimiento del juego están en menos de la mitad de ellas.

El Flag Football tiene varias definiciones adicionales (zonas de no carrera, mediocampo, blitz, shielding, contacto, aiming, quitar el flag, protección del flag, jumping, dipping, girando, diving, derecho de lugar, derecho de paso) y reglas respectivas. Más sin embargo, no hay cascos, protecciones, patadas (kickoff, despeje, gol de campo), bloqueo y tackleo. Todo esto hace al Flag Football similar, pero distinto, una variante con más velocidad y menos lesiones. Resumiendo, hay un entendimiento generalizado que el Flag Football es una variante orientada a la velocidad y el pase.

El Flag Football es de no contacto. Bloquear, taclear y las patadas no están permitidas.

Flag Football 7 vs 7 (campo grande 50 x 30 yd)

Los juegos de Flag 7 vs 7 serán jugados bajo las mismas reglas que Flag Football con los cambios que se mencionan a continuación:

R 1-1-1 El ancho del campo de juego se extiende a 30 yardas.

R 1-1-1 Los equipos consisten de no más de 7 jugadores. Los planteles tienen un máximo de 20 jugadores. Cualquier referencia a dichos números en las reglas deberá ser adaptada.

Flag Football de Playa 4 vs 4 (campo pequeño 25 x 25 yd)

Los juegos de Flag Football de Playa se deben jugar bajo las mismas reglas del Flag Football con los siguientes cambios:

R 1-1-1 El largo del campo de juego se reduce a 25 yardas sin línea mediocampo.

R 1-1-1 El ancho de las líneas: 2 pulgadas (5 cm), las marcas del campo serán realizadas con líneas sólidas.

R 1-1-1 Los equipos consisten en no más de 4 jugadores. El plantel de los equipos consiste en un máximo de 10 jugadores. **Cualquier referencia a dichos números en las reglas deberá ser adaptada.**

R 1-3-2 Cualquier tipo de calzado es ilegal.

R 3-1-1 El balón debe ser puesto en juego por primera vez mediante un snap desde su propia yarda 1.

R 3-2-1 El tiempo de juego total será de 30 minutos, dividido en 2 mitades de 15 minutos cada una.

R 3-2-5 Los periodos donde las restricciones de tiempo de juego de la Regla 3-2-5 entran en efecto se reduce a 1 minuto.

R 3-3-4 Un tiempo fuera cargado a un equipo no debe exceder los **30** segundos.

R 7-1-3 El tiempo límite para lanzar un pase se reduce a 5 segundos.

R 7-1-4 La distancia de blitzing se reduce a 5 yardas.

R 8-3-3 Después de un punto extra, el balón será puesto en juego por el oponente en su propia yarda 1.

R 8-4-2 Después de un safety, el balón será puesto en juego por el equipo que ha marcado los puntos en su propia yarda 1.

R 8-5-2 Después de un touchback, el balón será puesto en juego por el equipo defensivo en su propia yarda 1.

Flag Football de Salón (cualquier estilo)

Los juegos de Flag Football de Salón se deben jugar bajo las mismas reglas utilizadas tanto en el Flag Football de Playa o, si la instalación es lo suficientemente grande, las reglas de Flag Football o Flag 7 vs 7.

Las dimensiones del campo del Flag Football de Salón serán las que mejor se adecuen al conjunto de reglas que se vayan a utilizar.

Las marcas se realizarán con conos y pilones. El área de seguridad sigue siendo necesaria.

Es legal el uso del calzado apropiado y autorizado en la instalación.

Adaptaciones Nacionales (Opcionales)

Las adaptaciones nacionales le permiten a los entes reguladores adoptar uno o más cambios específicos de reglas, en orden de lograr una organización más flexible, conservando los elementos centrales de las reglas.

El organizador de un juego / torneo / campeonato puede cambiar una o más reglas de la siguiente manera:

Flag Football y Flag 7 vs 7:

R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar debido a las dimensiones del lugar de juego o la edad.

El ancho y largo de una mitad del campo de juego puede ser aumentado o disminuido de manera uniforme hasta 5 yardas. Los cambios en longitud deben de realizarse en relación a una mitad del campo (ej: si se desean agregar 5 yardas, cada mitad debe medir 27.5 yardas de largo sin contar las zonas de anotación).

NOTA: El tamaño máximo para el campo regular es de 60 yd (54,90 mts) x 30 yd (27,45 mts), y mínimo de 40 yd (36,60 mts) x 20 yd (18,30 mts). El ancho máximo para campo grande es de 35 yd (32,05 mts), mínimo de 25 yd (22,90 mts).

Las proporciones de cada mitad deben mantener una relación aproximada a un cuadrado, o el rectángulo correspondiente para 7 vs 7.

Las zonas de anotación pueden ser reducidas a 8 yd (7,30 mts) como mínimo.

El área de seguridad no puede ser alterada.

R 1-1-1 Las marcas de campo mínimas pueden ser líneas laterales, líneas de gol y líneas finales.

R 1-1-1 Se recomienda el uso de pilones o conos de disco.

R 1-1-1 El uso del Indicador de intentos es recomendable.

R 1-1-1 Tener un tablero de puntuación es recomendable.

R 1-1-1 Los planteles de los equipos pueden estar formados por más de 15 jugadores.

R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de diferente género.

R 1-1-4 La supervisión por parte de oficiales es solamente recomendada.

R 1-2-1 No es necesario que los balones de juego sean de cuero.

R 1-2-2 En juegos mixtos se debe usar el tamaño del balón juvenil.

R 1-3-1 Los flags no necesitan ser del estilo pop-flags en los juegos infantiles y/o juveniles.

R 1-3-1 Los protectores bucales pueden ser obligatorios.

R 1-3-2 El uso de prendas en la cabeza puede ser legal, siempre que no ponga en peligro ni ofendan a otros jugadores.

R 3-1-4 El organizador de un torneo puede decidir el orden de los equipos si el sistema de desempate no se considera apropiado, pero se recomienda utilizar el sistema designado oficialmente debido a su imparcialidad y facilidad de uso.

R 3-2-1 El tiempo de juego puede alterarse debido a la competencia o la edad.

R 3-2-5 El período en el que entran en efecto las restricciones de tiempo de juego de la Regla 3-2-5 puede reducirse de 2 a 1 minuto.

R 3-3-2 Se puede cambiar el número de tiempos fuera.

Flag Football de Playa (en adición a los cambios del Flag Football):

R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar debido a las dimensiones del lugar de juego o la edad. **De la misma manera que para Flag Football.**

NOTA: El máximo para el campo pequeño es de 30 x 30 yd (30,45 mts), y el mínimo de 20 x 20 yd (18,30 mts). La longitud (excluidas las zonas de anotación) se puede acortar a un mínimo de 20 yd (18,30 m).

Las zonas de anotación se pueden acortar a un mínimo de 8 yd (7,30 m) y el ancho se puede reducir a un mínimo de 20 yardas (18,30 m).

Se recomienda que si se modifica la longitud del campo, el ancho del campo se modifique a la mitad de la cantidad en que se modifica la longitud para mantener las dimensiones relativas del campo.

R 1-1-1 El marcado del campo se puede hacer con pilones o conos de disco.

R 1-1-1 Los planteles de los equipos pueden estar formados por más de 10 jugadores.

R 5-1-1 El número de intentos puede reducirse a 3.

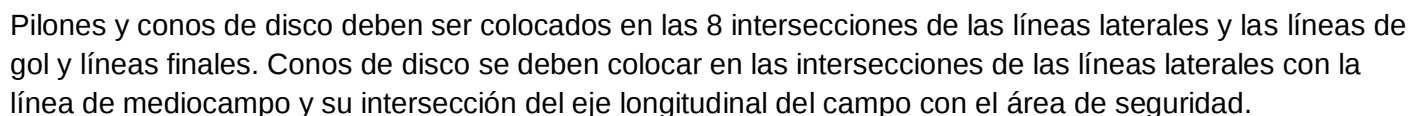
No se pueden modificar otras reglas **para juegos de competencia.**

Se recomienda firmemente no alterar estas reglas y por ello jugar un deporte diferente en eventos no competitivos.

La superficie del campo debe ser sólida, nivelada y libre de obstáculos.

Flag Football:

Ancho de las líneas: 4 pulgadas (10 cm). Si se utilizan líneas temporales, deben ser planas, sólidas y bien aseguradas al suelo con fijaciones de cabeza plana.



El área de seguridad debe ser de 3 yardas (2,75 m) de distancia por fuera de las líneas laterales y líneas finales, y debe estar al mismo nivel del campo de juego y en la misma condición. El área de seguridad y el área del equipo pueden no estar marcadas pero deberán ser respetadas por todos los participantes. Si dos campos están uno al lado del otro, la distancia mínima entre ellos debe ser de 6 yardas (5,50 m) **sin las áreas de equipo.**

Un indicador de intentos deberá ser operado 2 yardas fuera de la línea lateral opuesto a las gradas principales.

Una cadena de 7 yardas (6,40 m) puede operarse 2 yardas fuera de la línea lateral donde se encuentran las gradas principales.

Un tablero de puntuación visible deberá operarse cerca del campo de juego.

Partidos realizados en Campeonatos Internacionales

Los partidos realizados en campeonatos internacionales requieren marcas del campo de juego adicionales:

Líneas cada 5 yardas de una línea lateral hasta la otra terminando 4 pulgadas (10 cm) dentro de las mismas. Las líneas de la yarda-5 serán marcadas con una línea punteada que contará con una marca de 1 yarda (0,90 m) de largo e interrupciones de 0,50 yardas (0,45 m).

Cada 1 yarda (0,90 m) de distancia, a lo largo del eje longitudinal del campo, en ambas líneas laterales y entre las líneas de gol, se marcará una línea de extensión de 1 yarda (0,90 m) de largo, iniciando a 4 pulgadas (10 cm) dentro de la línea lateral.

Se pondrán números en las líneas de las yardas 10 y 20 con una altura de 1 yd (0,90 m) a una distancia de 3 yardas (2,70 m) por dentro de cada línea lateral.

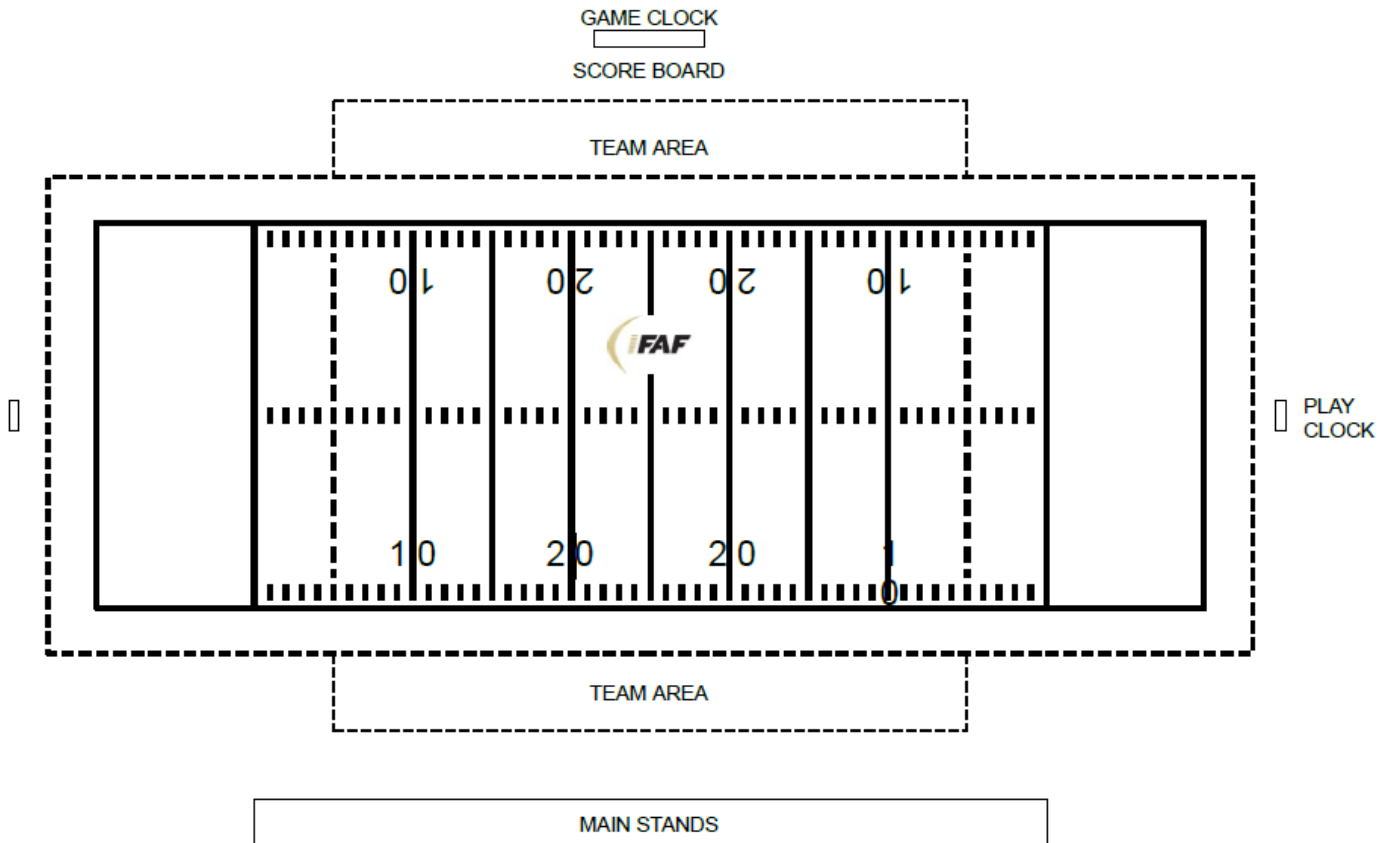
Las áreas de equipos deben ser marcadas.

Todas las 10 intersecciones de las líneas laterales con la línea de mediocampo, las líneas de gol y las líneas finales deben estar marcadas con pilones y no se necesitan conos de disco para marcar su eje longitudinal.

El logotipo de IFAF con un largo mínimo de 5 yardas debe ser incorporado en la línea de mediocampo.

Se colocará un reloj de juego con cuenta regresiva frente a las gradas principales. El mismo debe estar colocado como mínimo a 1 yarda (0,90 m) fuera del área de seguridad. El tiempo de juego oficial será controlado por los oficiales en el campo y el reloj visual será corregido si es necesario. El reloj de juego debe combinarse con el tablero de puntuación y puede mostrar información adicional como nombres de equipos, tiempos muertos e intento y distancia.

En ambos extremos del campo, habrá relojes de jugada de cuenta regresiva de 25 segundos. Estos relojes se colocarán en el eje longitudinal al menos a 1 yarda (0,90 m) fuera del área de seguridad, pero a no más de 5 yardas (4,50 m) de la línea final y estarán entre 2 y 5 yardas (1,80 – 4,50 m) por encima del suelo.



Beach Flag:

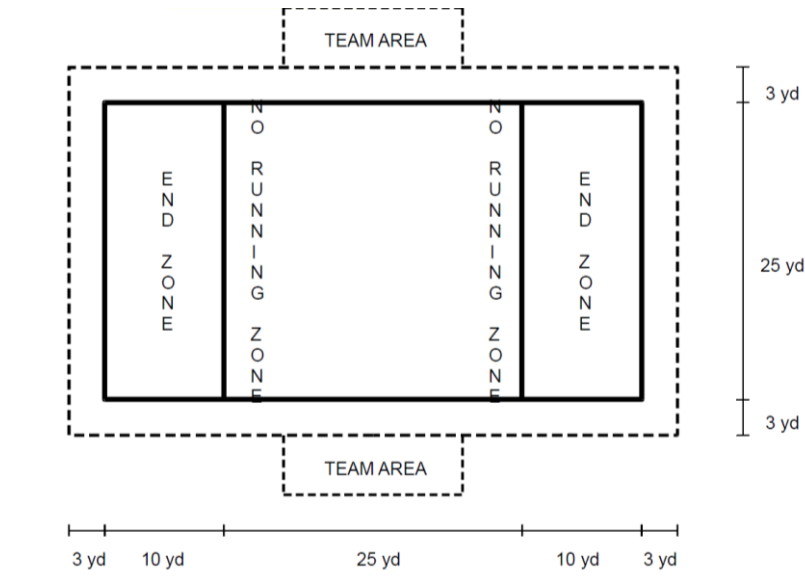
La superficie deberá ser de arena y no debe de ser sólida.

Campo de juego: longitud 25 yardas (22,90 m), a las cuales se adicionan las zonas de anotación de 10 yardas (9,15 m) cada una, ancho 25 yardas (22,90 m).

Espacio total requerido para un campo, incluido el área de seguridad: 51 yardas (46,70 m) x 31 yardas (28,40 m).

Ancho de las líneas: 2 pulgadas (5 cm), las marcas de campo se harán con bandas sólidas fijadas de forma segura al suelo con clavos de punta plana. La zona de seguridad tiene las mismas especificaciones de las enumeradas en el apartado de Flag Football.

Zona de no carrera: debe ser marcada con conos de disco.



Para los juegos de campeonato internacional no se necesitan marcas adicionales, pero se deben usar pilones en lugar de conos de disco, y deben ser utilizados el reloj de juego, el reloj de jugada y el tablero de puntuación.

REGLA 1**El Juego, Campo, Balón y Equipamiento****SECCIÓN 1. Provisiones Generales****ARTÍCULO 1. El Juego**

El juego será jugado entre 2 equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular con un balón según las regulaciones. Para detalles ver **Dimensiones del Campo**.

Los equipos podrán jugar con menos jugadores en campo. En caso que falte más de 1 jugador del número regular, el partido se pierde por abandono por parte del equipo que no logra completarse.

El plantel de los equipos consistirá de un máximo de 15 jugadores (5 en el campo con 10 suplentes).

Los equipos deberán presentar jugadores de un mismo género.

ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Marcador Final

A cada equipo se le permitirá la oportunidad de avanzar el balón a través de la línea de gol del otro equipo corriendo o pasándolo. Los equipos recibirán puntos por anotar acorde a las reglas y el equipo que tenga la puntuación más alta al final del juego, incluidos los períodos extras, será el ganador.

ARTÍCULO 3. Supervisión

El partido se jugará bajo la supervisión de 2 o más oficiales.

ARTÍCULO 4. Capitanes de equipo y Entrenadores

Cada equipo designará al Referee no más de 2 jugadores como sus capitanes y no más de 2 entrenadores.

Solamente estos capitanes y entrenadores podrán solicitarle al Referee clarificación sobre las reglas, tomar decisiones por el equipo o solicitar un desafío.

SECCIÓN 2. El Balón**ARTÍCULO 1. Especificaciones**

El balón estará hecho de cuatro paneles de cuero granulado de burbujas en color café natural con ocho cordones espaciados equitativamente y este debe ser nuevo o casi nuevo sin alteraciones.

El balón será un esferoide elipsoidal de dimensiones reglamentarias y se inflará a una presión entre 12,5 y 13,5 psi (0,85 – 0,95 bar).



Dimensiones	Mayores	Juveniles	Infantiles
Largo	11.00 a 11.50 pulgadas (27,9 – 29,2 cm)	10.50 a 11.00 pulgadas (26,7 – 27,9 cm)	10.25 a 10.75 pulgadas (26,0 – 27,3 cm)
Circunferencia larga	27.00 a 28.00 pulgadas (68,6 – 71,1 cm)	26.00 a 27.00 pulgadas (66,0 – 68,6 cm)	25.00 a 26.00 pulgadas (63,5 – 66,0 cm)
Diámetro	6.25 a 6.75 pulgadas (15,9 – 17,2 cm)	6.00 a 6.50 pulgadas (15,2 – 16,5 cm)	5.75 a 6.25 pulgadas (14,6 – 15,9 cm)

Dimensiones	Mayores	Juveniles	Infantiles
Circunferencia corta	20.00 a 21.00 pulgadas (50,8 – 53,3 cm)	19.00 a 20.00 pulgadas (48,3 – 50,8 cm)	18.00 a 19.00 pulgadas (45,7 – 48,3 cm)
Peso	14 a 15 onzas (400 – 425 g)	12 a 13 onzas (340 – 370 g)	11 to 12 onzas (310 – 340 g)

Cada equipo puede utilizar su propio balón legal. Marcar un balón para indicar que es de su propiedad es legal.

ARTÍCULO 2. Tamaños

Para los juegos varoniles o mixtos, se utilizará el tamaño del balón de mayores.

Para los juegos femeniles, se utilizará el tamaño del balón de juveniles.

Para los juegos de juveniles menores de 16 años, se utilizará el tamaño del balón de juveniles. No es obligatorio que el balón sea de cuero.

Para los juegos de juveniles menores de 13 años, se utilizará el tamaño del balón de infantiles. No es obligatorio que el balón sea de cuero.

SECCIÓN 3. Equipamiento

ARTÍCULO 1. Equipamiento obligatorio

Los jugadores de equipos rivales deben utilizar los jerseys de colores contrastantes. Si los equipos utilizan jerseys similares, el equipo local tiene la potestad de elegir qué equipo debe cambiar el jersey.

- Los jugadores de un equipo deberán usar jerseys del mismo color, corte y estilo. Los jerseys deben ser de un largo cuanto menos hasta la cadera y utilizarse por dentro de los pantalones con números arábigos contrastantes de al menos 6 pulgadas (15 cm) de alto en la espalda. Todos los jugadores de un equipo deberán utilizar números completos desde el 1 al 99.
Los jerseys no deben estar atados o encintados de ninguna manera.
- Los jugadores de un equipo deben usar pantalones cortos o pants del mismo **color exceptuando marcas, logotipos, o números en la parte frontal de cada pierna con un tamaño máximo de 4x4 inches (10x10cm)**. Los pantalones cortos o pants deberán tener el mismo corte y estilo sin bolsillos, botones de presión o clips. Los jugadores no pueden sujetar con cinta adhesiva o asegurar sus pantalones cortos o pants para cumplir con las regulaciones. Las faldas son ilegales. *AR 1-3-1-I*
- Los jugadores de un equipo deberán usar cinturones de flags ajustados con pop-sockets y 2 flags idénticos. Se hará todo lo posible para mantener un flag en cada **lado** de la **cadera del jugador**. Los pop-sockets se colocarán mirando hacia afuera y hacia abajo. Los flags deben ser claramente visibles, colgar libremente y no deben estar cubiertos de ninguna manera por el uniforme del jugador y todos los colores deben contrastar con **el color de** en los pantalones. *AR 1-3-1-I a IV*
Los flags y los pop-sockets no se pueden engrasar, pegar ni alterar de ninguna manera. Cualquier jugador que manipule deliberadamente sus flags será descalificado.
- Si se usa un protector bucal, debe ser de un color visible, no blanco y ninguna parte se extenderá más de 0.5 pulgadas (1,25 cm) fuera de la boca. Se recomienda firmemente el uso de un protector bucal.

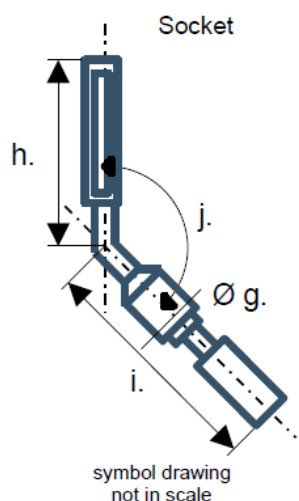
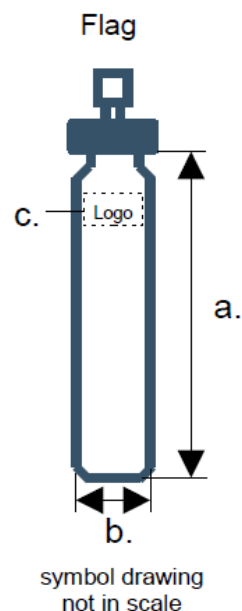
ARTÍCULO 2. Especificaciones de los flags

Los flags y los pop-sockets estarán hechos del mismo material y del mismo color sin bordes afilados.

Todos los parámetros deben de ser mantenidos dentro del rango de temperatura de 32° F a 86° F (0° C - 30° C)

Flag:

- Largo desde el punto de anclaje (socket): 15 a 16 pulgadas (38,41- 40,6 cm).
- Ancho: 1.8 a 2 pulgadas (4,6 - 5,1 cm).
- Logo o Marca: tamaño máximo 2 x 3 pulgadas (5,1 x 7,6 cm) en el primer cuarto luego del socket.
- Grosor: 0.02 a 0.10 pulgadas (0,5-0,25 mm).
- Peso: máximo de 0,4 onzas (11g) sin socket.
- Resistencia al desgarre: mínimo 300 Newton (67 lbf) cuando se encuentra anclado a la **parte del flag en el** socket (equivalen a un peso de 30kg o 66 libras).



Socket: (pop)

- Diámetro externo: 0,7 - 1 pulgada (1,8 - 2,5 cm).
- Longitud del cinturón: 1.4 a 1.6 pulgadas (3,6 - 4,1 cm) desde la parte superior hasta la esquina en escuadra/eje
- Longitud de la parte del flag: 2.4 a 2.6 pulgadas (6,1 - 6,6 cm) desde la esquina hasta la parte inferior.
- Ángulo de la esquina: 130 a 140 grados.
- Fuerza de desprendimiento: máximo 100 Newton (22 lbf) para juegos de mayores (hombres, mujeres, mixtos), máximo 50 Newton (11 lbf) para cualquier otro juego (equivalen a un peso de 10/5 kg o 22/11 libras)

NOTA: Si los flags utilizados tienen Velcro o algún otro tipo de anclaje, las especificaciones para los mismos son las mismas y deben de poder ser removidas fácilmente con una fuerza máxima de 50 Newton (11 lbf).

ARTÍCULO 3. Equipamiento ilegal

- Botines con tacos de más de 0.5 pulgadas (1,25 cm), afilados o puntiagudos de cualquier forma o hechos de cualquier material metálico.
- Cualquier tipo de hombreras, cascos o accesorios para la cabeza (gorras, capuchas, bandanas, headbands o similares).
- Cualquier tipo de protectores que pongan en peligro a otros jugadores (por ejemplo, rodilleras con bordes afilados).
- Cualquier tipo de anteojos y marco de material que se pueda romper o astillar.**
NOTA: Anteojos deportivos certificados hechos de material sintético bajo especificaciones estandarizadas están permitidos.
- Las joyas deben quitarse o cubrirse por completo.
- Accesorios de uniformes como toallas o calentadores de manos.

- g. Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada al equipo o a la persona, ropa o accesorio de un jugador que afecte la pelota o a un oponente.
- h. Cualquier dispositivo de señalización electrónica, mecánica o de otro tipo con el fin de comunicarse con un entrenador o cualquier otra persona.

ARTÍCULO 4. Garantía de los Equipos

Antes del partido, cada equipo entregará una lista de jugadores al Referee y garantizará que todos los jugadores cuentan con el equipo obligatorio y han sido informados sobre lo que constituye un equipamiento ilegal.

REGLA 2**Definiciones**

SECCIÓN 1. Áreas y Líneas**ARTÍCULO 1. El Campo**

El campo es la superficie comprendida por el área de seguridad y el espacio sobre la misma.

ARTÍCULO 2. Campo de Juego

El campo de juego es el área comprendida por las líneas exteriores (líneas laterales y líneas finales) que no son las zonas de anotación.

ARTÍCULO 3. Zonas de Anotación

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo de juego entre las líneas de gol y las líneas finales.

ARTÍCULO 4. Zonas de No-Carrera

Las zonas de no-carrera son áreas de 5 yardas en ambos extremos del campo de juego, previas a las líneas de gol.

ARTÍCULO 5. Líneas de Gol

Las líneas de gol, una para cada equipo, estarán establecidas en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol y los pilones de la línea de gol se encuentran dentro de la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical, el cual separa la zona de anotación del campo de juego y se extiende más allá de las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que el equipo defiende.

ARTÍCULO 6. Línea de Mediocampo

A mitad de camino entre las líneas de gol se encuentra la línea de mediocampo. La mitad de la línea de mediocampo es la línea por ganar para una nueva serie de intentos y es, por consiguiente, llamada mediocampo para abreviar.

ARTÍCULO 7. Dentro del Campo y Fuera del Campo

El área comprendida por las líneas laterales y las líneas finales es dentro del campo de juego y cualquier otro lugar (incluyendo las mismas líneas laterales y las líneas finales) son fuera del campo de juego.

ARTÍCULO 8. Áreas de Equipo

Las áreas de equipo están por fuera del área de seguridad (3 yardas de distancia de las líneas laterales) y entre las líneas de la yarda 5, con una profundidad de 5 yardas (4,58 m).

En caso de haber conflicto con el área de seguridad, las áreas de equipos deberán ser reubicadas.

Si, debido a limitaciones de espacio, es necesario reubicar las áreas de equipo, ambos equipos deben ser tratados equitativamente. El espacio otorgado a ambos equipos debe de ser aproximadamente del mismo tamaño, deben estar en cercanía visual del campo de juego y debe de haber una distancia mínima de 10 yardas (9,15 mts) entre ellas.

Cuando las áreas de equipo sean reubicadas del mismo lado del campo, los dos entrenadores de ambos equipos pueden trabajar en su propio área de equipo, como siempre, y utilizar el área de seguridad entre su área de equipo y la línea de la yarda 5 del otro lado del campo.

Cuando las áreas de equipo son reubicadas a otro lugar, los dos entrenadores de ambos equipos podrán trabajar en cualquier lugar a lo largo de la línea lateral por fuera del área de seguridad entre las líneas de la yarda 5 en lados opuestos del campo; o en caso que no haya espacio suficiente es posible permitirle a los entrenadores utilizar el área de seguridad en lados opuestos del campo.

El uso de dispositivos electrónicos (radios, cámaras de video, smartphones, etc.) dentro del área del equipo es legal.

SECCIÓN 2. Designaciones de Equipo y Jugador

ARTÍCULO 1. Ofensiva (O) y Defensiva (D)

La ofensiva es el equipo que pone el balón en juego mediante un snap. La defensiva es el equipo contrario. Un jugador de la ofensiva es un centro, un corredor o un receptor. Un jugador de la defensiva es un blitzter, rusher o un defensivo.

ARTÍCULO 2. Centro

El centro es el jugador ofensivo que centra el balón.

ARTÍCULO 3. Quarterback

El Quarterback es el primer jugador ofensivo en obtener posesión del balón luego que este sea centrado. También es el primer corredor.

ARTÍCULO 4. Pasador

El pasador es un corredor que lanza un pase legal.

ARTÍCULO 5. Corredor

Un corredor es un jugador en posesión de una bola viva.

ARTÍCULO 6. Blitzter

Un defensivo que se alinea con todo su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap puede establecerse como un blitzter con una señal legal, levantando claramente una mano por encima de la cabeza por al menos un segundo previo a que el snap sea realizado. Esto le otorga el derecho de paso (ROW), el cual tiene prioridad por sobre el derecho de paso general de la ofensiva, porque se encuentra en persecución del corredor.

Para mantener su derecho de paso, la persecución de un blitzter debe de ser inmediata, luego del snap, rápida y en línea recta hacia donde el quarterback recibe el snap.

El blitzter perderá su derecho de paso (ROW), pero aun así podrá participar como cualquier otro jugador defensivo, si sus movimientos son:

- ✓ carrera lenta
- ✓ carrera tardía
- ✓ a un punto diferente
- ✓ cambia de dirección durante su carrera
- ✓ no se dirige hacia el quarterback

Si el Blitzzer es forzado a cambiar de dirección debido a una falta ofensiva (shielding), el blitzzer no perderá el derecho de paso en la persecución inmediata y directa al punto donde el quarterback recibió el snap.

Un defensivo que no realiza una señal y cruza legalmente la línea de scrimmage es un rusher.

ARTÍCULO 7. Fuera del Campo de Juego

Un jugador se encuentra fuera del campo de juego cuando cualquier parte de su cuerpo toca algo fuera del campo de juego, excepto por otro jugador u oficial. Un balón que no se encuentra en posesión se encuentra fuera del campo de juego cuando toca cualquier cosa fuera del mismo.

ARTÍCULO 8. Jugador Descalificado

Un jugador descalificado es aquel que ha sido declarado inelegible para continuar participando en el juego.

ARTÍCULO 9. Equipo Local

Si ningún equipo se encuentra en su campo habitual o en un torneo con más de 2 equipos, el equipo anotado primero será designado como el equipo local. El segundo equipo en lista será el equipo visitante.

SECCIÓN 3. Intento, Scrimmage y Clasificación de Jugadas

ARTÍCULO 1. Intento

Un intento es la parte del juego que comienza con un snap legal, luego de que la bola se encuentre lista para jugar, y termina cuando la bola se convierte en muerta. El intervalo entre los intentos es el período en el cual la bola permanece muerta. Una jugada es la acción entre 2 equipos durante un intento.

ARTÍCULO 2. Línea de Scrimmage (SL)

Cuando la bola es declarada lista para jugar, la línea de scrimmage para cada equipo es el plano vertical que atraviesa el balón por el punto más cercano a su propia zona de anotación y se extiende hacia las líneas laterales.

Un jugador ha cruzado la línea de scrimmage si cualquier parte de su cuerpo ha estado más allá de su línea de scrimmage correspondiente.

ARTÍCULO 3. Jugada de Pase hacia Adelante

Una jugada de pase hacia adelante legal es el intervalo entre el snap y cuando un pase hacia adelante legal que cruza más allá de la línea de scrimmage es completado o interceptado. Así mismo, cualquier pase hacia adelante lanzado por detrás de la línea de scrimmage que resulta incompleto o es tocado por la defensa es considerado como una jugada de pase hacia adelante.

ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera

Una jugada de carrera es cualquier acción en bola viva que no sea durante una jugada de pase hacia adelante legal.

Pases completados detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

SECCIÓN 4. La Bola Viva o Muerta

ARTÍCULO 1. Bola Viva

Una bola viva es una bola en juego. Un pase que aún no haya tocado el suelo es una bola viva en vuelo.

ARTÍCULO 2. Bola Muerta

Una bola muerta es una bola que no está en juego.

ARTÍCULO 3. Cuando la Bola está Lista para Jugar

Una bola muerta está lista para jugar cuando es colocada en el suelo y el Referee hace sonar su silbato.

SECCIÓN 5. Hacia Adelante, Por Delante y Máximo Avance

ARTÍCULO 1. Hacia Adelante y Por Delante

Hacia adelante, por delante o en avance denota la dirección hacia la línea final del equipo rival.

Hacia atrás o por detrás denota la dirección hacia su propia línea final.

ARTÍCULO 2. Máximo Avance

El máximo avance es un término que indica el final de un avance por parte del corredor o de un jugador en vuelo de cualquier equipo en busca de un pase y aplica al punto más adelantado del balón cuando muere por regla entre las líneas finales (punto de bola muerta).

SECCIÓN 6. Puntos

ARTÍCULO 1. Punto de Aplicación

Un punto de aplicación es el punto desde el cual un castigo por una falta es aplicado.

ARTÍCULO 2. Punto de Bola Muerta (DB)

El punto de bola muerta es el lugar en donde la bola se convierte en muerta.

ARTÍCULO 3. Punto de la Falta (SF)

El punto de la falta es el lugar en donde la falta ocurre. Si éste es fuera del campo, es el punto adyacente en la línea lateral. Si es por detrás de la línea de gol, la falta es en la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. Punto Fuera del Campo

El punto fuera del campo es el lugar en donde la bola se convierte en muerta por el hecho de estar fuera del campo.

SECCIÓN 7. Falta, Castigo y Violación

ARTÍCULO 1. Falta

Una falta es una infracción a una regla para la cual hay un castigo establecido en las reglas. Una falta flagrante es una infracción a las reglas que pone en riesgo de lesión a un rival.

ARTÍCULO 2. Castigo

Un castigo es un resultado impuesto por la regla contra un equipo que ha cometido una falta y puede incluir una o más de las siguientes: pérdida de yardas, pérdida de intento, primer intento automático o descalificación.

Si el castigo involucra una pérdida de intento, el intento cuenta como 1 de los 4 en la serie.

ARTÍCULO 3. Violación

Una violación es una infracción a las reglas para la cual no hay un castigo establecido, no anula una falta.

ARTÍCULO 4. Pérdida de Intento (LOD)

La “pérdida de intento” es una abreviación que significa “pérdida del derecho a repetir el intento”.

La pérdida del intento sólo se aplicará si la falta es cometida por parte de la ofensiva previo a un cambio de posesión de equipo.

ARTÍCULO 5. Primer Intento Automático (AFD)

El “Primer Intento Automático” es una abreviación que significa “otorgarle a la ofensiva una nueva serie”.

Un primer intento automático sólo se aplicará si la falta es cometida por parte de la defensiva previo a un cambio de posesión de equipo.

SECCIÓN 8. Shift y Movimiento

ARTÍCULO 1. Shift

Un shift es un cambio de posición simultáneo por 2 o más jugadores de la ofensiva luego que la bola es declarada lista para jugar y previo al snap. El shift finaliza cuando todos los jugadores han estado estacionarios por 1 segundo completo.

ARTÍCULO 2. Movimiento

Un movimiento es un cambio de posición por un jugador de la ofensiva posterior a la finalización de un shift y antes del snap.

SECCIÓN 9. Manejo del Balón

ARTÍCULO 1. Entrega

Una entrega es una transferencia de posesión exitosa entre un compañero de equipo a otro que no involucra un pase. Un engaño de entrega es cualquier movimiento de manos por parte del corredor hacia un compañero cercano que simula una transferencia de posesión. Un engaño de pase (pump o simulación de pitch) o el voltear el cuerpo hacia un compañero por parte del corredor sin movimiento de las manos no es un engaño de entrega.

ARTÍCULO 2. Pase

Un pase es un acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección o dejarlo caer al suelo. Un pase se caracteriza porque hay un período en donde el balón no se encuentra en posesión de ningún jugador. Un pase comienza con la liberación del balón del firme control durante un movimiento intencional de la mano o el brazo. Un pase continúa siendo un pase hasta que es completado a un jugador o el balón se convierte en muerto.

ARTÍCULO 3. Balón suelto

Un balón suelto es cualquier acto que no sea pasar o entregar exitosamente el balón, y que resulte en la pérdida de posesión por parte de un jugador.

Un balón suelto sólo puede ocurrir luego de que un jugador obtenga posesión del balón.

ARTÍCULO 4. Posesión

Posesión significa sostener firmemente o controlar una bola viva.

Un cambio de posesión de equipo (COP) ocurre cuando un rival obtiene posesión del balón.

ARTÍCULO 5. Bateando

Batear el balón es contactarlo intencionalmente con las manos o brazos.

ARTÍCULO 6. Pateando

Patear el balón es contactarlo intencionalmente con la rodilla, la parte inferior de la pierna o el pie y es ilegal.

SECCIÓN 10. Pases

ARTÍCULO 1. Pase hacia Adelante y hacia Atrás

Un pase es hacia adelante si lo primero que toca el balón se encuentra por delante del punto de donde fue lanzado. Cualquier otro pase es un pase hacia atrás, inclusive si es lateral (paralelo a la línea de scrimmage).

Un snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el centro suelta el balón. Si el centro pierde el control del balón al comenzar el snap, es un snap ilegal.

ARTÍCULO 2. Cruzando la Línea de Scrimmage

Un pase hacia adelante legal ha cruzado la línea de scrimmage cuando lo primero que toca es cualquier cosa dentro del campo por delante de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Recepción e Intercepción

Una recepción es el acto de establecer y mantener control firme de una bola viva en vuelo. Una recepción de un pase o balón suelto de un rival es una intercepción. Un jugador que se despegas del suelo para realizar una recepción o intercepción debe de controlar firmemente el balón cuando regresa al suelo con cualquier parte de su cuerpo dentro del campo de juego; y luego debe mantener completo y continuo control del balón a través del proceso de contactar el suelo para completar el pase. Si el jugador pierde control del balón y el balón toca el suelo antes que el proceso de la recepción sea completado, no es una recepción.

ARTÍCULO 4. Sack

Un sack es el quite del flag (flag pull) al quarterback, que se encuentra en posesión del balón por detrás de la línea de scrimmage en bola viva. Un jugador tiene posesión del balón hasta que éste es liberado por completo.

SECCIÓN 11. Sujetando, Shielding, Contacto y Aiming

ARTÍCULO 1. Sujetando

Sujetar es agarrar a un oponente o su equipamiento, sin soltarlo inmediatamente y afectando al mismo.

ARTÍCULO 2. Shielding

Shielding es obstruir a un oponente sin contacto al interponerse en su camino. Un jugador en movimiento sin el derecho de paso que impide a un oponente correr su trayectoria de pase, llegar al corredor o impide el paso a un blitz legal es culpable de shielding.

Un jugador estático (con derecho de lugar) no está cometiendo shielding, inclusive si el jugador obstruye a un oponente.

ARTÍCULO 3. Contacto

Contacto es tocar a un rival con impacto. Tocar sin impacto no es falta.

ARTÍCULO 4. Aiming

Aiming es escoger un rival como objetivo e iniciar contacto o colisionar intencionalmente con él, incluso teniendo el derecho de paso.

Aiming es cualquier contacto deliberado o evitable con fuerza excesiva **contra un rival**, incluso en un intento de quitar el flag o mientras estén disputando el balón durante un pase.

Aiming es atacar un balón en posesión o quitar el mismo del corredor.

SECCIÓN 12. Quitar el Flag, Protección del Flag, Jumping, Dipping, Girando y Diving

ARTÍCULO 1. Quitar el Flag

Quitar el flag es remover uno o más de los flags del rival con una o más manos. **El defensivo tiene el derecho de moverse hacia el corredor y atacar los flags.**

ARTÍCULO 2. Protección del Flag

Proteger el flag es un intento del corredor de evitar que le quiten el flag cubriéndolo con cualquier parte del cuerpo (mano, brazo o pierna) o con el balón **o mover la mano por debajo de la cadera por delante del flag previo al intento de quita del mismo.**

Estirar el brazo, con o sin el balón, hacia el rival para dificultar la posibilidad de llegar al flag también es protección del flag.

ARTÍCULO 3. Jumping

Jumping es un intento por parte del corredor para evitar que le quiten el flag al impulsarse con el suelo y elevar el nivel de sus flags considerablemente comparado con su carrera normal. Saltar es un tipo de protección del flag y es ilegal.

ARTÍCULO 4. Dipping

Dipping es el intento por parte del corredor, con un movimiento continuo, para evitar que le quiten el flag al doblar sus rodillas más de lo normal y bajar el nivel de sus flags considerablemente comparado con su carrera normal. El dipping es legal.

ARTÍCULO 5. Girando

Girando es un intento por parte del corredor para evitar que le quiten el flag mediante una rotación del cuerpo a través del plano vertical. Girar es legal si la altura de los flags no se eleva considerablemente. Combinar un giro con dipping es legal, combinar un giro con un jumping **o diving** es ilegal.

ARTÍCULO 6. Diving

Diving es un intento por parte del corredor para evitar que le quiten el flag o hacer que dicho intento sea más difícil al inclinar su tren superior hacia adelante, con o sin un salto, dipping o un giro. Diving es un tipo de protección del flag y es ilegal.

Sección 13. Derecho de Lugar y Derecho de Paso

ARTÍCULO 1. Derecho de Lugar (ROP)

El derecho de lugar es otorgado a cualesquiera jugadores estacionarios que mantengan una postura normal de jugador y no realicen movimientos en dirección horizontal para cambiar su posición. Un movimiento puramente vertical, incluyendo una elevación desde el suelo, para poder lanzar o atrapar un pase no significa que se haya perdido el derecho de lugar obtenido previamente.

El derecho de lugar tiene prioridad por sobre el derecho de paso al determinar la culpabilidad de una falta.

ARTÍCULO 2. Derecho de Paso (ROW)

Acorde a la regla el derecho de paso se le otorga a un jugador que ha fijado su movimiento en una dirección establecida de manera regular y no la modifica.

Al determinar la culpabilidad de una falta, un jugador con derecho de paso tiene un mayor privilegio que el resto de los jugadores, excepto quienes tienen derecho de lugar.

REGLA 3**Períodos y Tiempos**

SECCIÓN 1. Comienzo de Cada Período**ARTÍCULO 1. Primera Mitad**

Antes del comienzo del juego cada equipo deberá anunciar un máximo de 2 entrenadores y un máximo de 2 capitanes al Referee.

3 minutos antes del horario programado del juego, el Referee debe realizar el sorteo en la mitad del campo con presencia de los capitanes de cada equipo, primero designando al capitán del equipo visitante para elegir en el sorteo.

El ganador del sorteo podrá elegir poner la bola en juego primero por medio de un snap desde su propia yarda-5 ya sea en la primera o en la segunda mitad. El otro equipo elegirá el lado del campo a defender.

ARTÍCULO 2. Segunda Mitad

En la segunda mitad, los equipos defenderán las líneas de gol opuesta a la que defendieron en la primera mitad. El equipo que no fue el primero en poner la bola en juego en la primera mitad, deberá ponerla en juego por medio de un snap en su propia yarda-5.

ARTÍCULO 3. Tiempo Extra (Desempate)

El sistema de desempate será utilizado cuando un juego se encuentre empatado luego de 2 mitades y la competencia requiere determinar un ganador.

- a. Luego de un descanso de 2 minutos, el Referee deberá realizar un sorteo en la mitad del campo al igual que al comienzo del juego. El ganador del sorteo elegirá si comenzar cada uno de los siguientes períodos en la ofensiva o la defensiva. El otro equipo elegirá que lado del campo será utilizado.
- b. No se otorgarán tiempos fuera de equipo.
- c. El primer período extra consiste de 2 series, donde cada equipo pone el balón en juego mediante un snap en la línea de mediocampo para una serie de intentos (sin primer intento en mediocampo). Si la defensa anota durante la primera serie, siempre y cuando no sea en el intento de punto extra, entonces el período extra finaliza.
- d. Cada equipo mantiene el balón durante su serie hasta que anota (incluyendo el intento de punto extra por 1 o 2 puntos) o hasta que consume su serie de intentos. El balón se mantiene vivo luego de un cambio de posesión de equipo hasta que se declara muerto. La serie se termina inclusive si llega a haber un segundo cambio de posesión de equipo durante el intento.
- e. Si luego del primer período (con 2 series incluyendo puntos extra) el marcador sigue empatado, el segundo y los períodos siguientes consisten en jugadas alternadas en las cuales cada equipo realizará de intento de punto extra de 1-punto desde la yarda-5.
El tiempo extra termina cuando el marcador, luego de un período, ya no se encuentra empatado o la defensiva anota durante el primer intento de punto extra del período.
- f. El equipo que anota la mayor cantidad de puntos durante el tiempo extra será declarado ganador.

ARTÍCULO 4. Sistema de Desempate para Torneos

En un torneo, si 2 o más equipos tienen el mismo porcentaje total (record ganados-empatados-perdidos), el siguiente procedimiento decidirá el orden de los equipos paso por paso:

1. Porcentaje de juegos entre sí, si todos los equipos han jugado entre sí.

2. Diferencia de puntos neta entre equipos, si todos los equipos han jugado entre sí.
3. Puntos anotados entre sí, si todos los equipos han jugado entre sí.
4. Diferencia total de puntos netos.
5. Total de puntos anotados.
6. Lanzamiento de moneda. **AR 3-1-4-I**

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego

ARTÍCULO 1. Duración del Juego y Entretiempo

El tiempo total de juego será de 40 minutos, dividido en 2 mitades de 20 minutos cada una, con un entretiempo de 2 minutos entre cada mitad.

ARTÍCULO 2. Extensión de los Períodos

Un período será extendido hasta que se haya jugado un intento libre de faltas en bola viva (sin pérdida de intento) para los cuales el castigo sea aceptado. Si el tiempo expira en un intento en el cual se comenten faltas que se anulan, dicho intento deberá ser repetido.

Ningún periodo deberá terminar hasta que la bola es declarada muerta y el Referee declare que el periodo ha terminado. [S14]

ARTÍCULO 3. Dispositivos de Cronometraje

El reloj de juego y el reloj de 25-segundos (reloj de jugada) serán controlados por un **cronómetro** operado por un oficial o por un reloj visible operado por un asistente bajo la dirección del oficial apropiado.

ARTÍCULO 4. Cuando Comienza el Reloj

Cuando el reloj de juego se detiene por regla deberá comenzar la próxima vez que la bola sea legalmente centrada.

Excepción: El reloj de juego comenzará a la bola lista solamente cuando haya sido detenido por decisión del Referee **o cuando el equipo haya cometido una falta para conservar tiempo.**

AR 3-2-4-I a IV

ARTÍCULO 5. Cuando se Detiene el Reloj

El reloj de juego se detendrá al finalizar cada mitad, por un tiempo fuera cargado a un equipo, por un tiempo fuera por lesión o por decisión del Referee.

Dentro de los últimos 2 minutos de cada mitad el reloj se detendrá:

1. Para otorgar un primer intento, al igual que cuando ocurra un cambio de posesión de equipo.
2. Para completar un castigo.
3. Cuando el balón o el corredor salen fuera del campo.
4. Cuando un pase o balón suelto (hacia adelante o hacia atrás) contactan el suelo.
5. Cuando un compañero del jugador que cometió un balón suelto toca el balón.
6. Cuando se consigue una anotación, y durante y después del intento de punto extra.
7. Cuando se concede un tiempo fuera de equipo.

El reloj de juego no correrá durante la extensión de una mitad o en tiempo extra.

ARTÍCULO 6. Reloj Corrido

Al momento de la Notificación del Referee, si en el marcador hay una diferencia de 30 o más puntos, el reloj no se detendrá por situaciones en las cuales lo haría normalmente dentro de los 2 minutos.

El Referee informará a ambos equipos en su anuncio que el reloj no se detendrá (reloj corrido) en lo que resta de la mitad.

Luego de la notificación del Referee, el estatus del reloj **establecido** (**cronometraje** estándar o **reloj** corrido) no cambiará incluso si la diferencia en el marcador disminuye, alcanza o supera los 30 puntos. AR 3-2-6-I a II

SECCIÓN 3. Tiempos Fuera

ARTÍCULO 1. Cómo son Cargados

El Referee deberá declarar un tiempo fuera cuando **el juego** sea suspendido por alguna razón. Cada tiempo fuera deberá ser cargado a alguno de los equipos o bien será designado como tiempo fuera de oficiales. [S3]

El Referee deberá cargar tiempo fuera de oficiales si una discusión por un fallo u otra circunstancia toman una cantidad de tiempo considerable.

ARTÍCULO 2. Tiempo Fuera de Equipo

Un oficial podrá otorgar un tiempo fuera a un equipo cuando éste sea solicitado en bola muerta por cualquier coach o jugador dentro del campo. A cada equipo se le conceden 2 tiempos fuera por mitad. Los tiempos fuera que no hayan sido utilizados no podrán ser trasladados al siguiente período.

ARTÍCULO 3. Tiempo Fuera por Lesión

En el caso de existir una lesión por parte de un jugador, cualquier oficial podrá declarar un tiempo fuera de oficiales siempre y cuando el jugador lesionado por el que se utilizó el tiempo fuera sea retirado del juego por al menos un intento.

ARTÍCULO 4. Duración de los Tiempos Fuera

Un tiempo fuera que es cargado a un equipo no debe de exceder los **60** segundos (incluyendo los 25 segundos luego de que la bola es declarada lista para jugar).

El Referee podrá reducir la duración cualquier tiempo fuera cargado si ambos equipos están de acuerdo.

Otros tiempos fuera no deberán ser más largos de los que el Referee considere necesario para llevar a cabo el propósito por el cual fueron declarados.

El Referee deberá notificar a ambos equipos **cuando haya expirado cualquier tiempo fuera** y 5 segundos más tarde deberá declarar la bola lista para jugar (R 3-3-5).

Otros tiempos fuera no deberán ser más largos de los que el Referee considere necesario para llevar a cabo el propósito por el cual fueron declarados.

ARTÍCULO 5. Notificación del Referee

El Referee deberá informar a todos los entrenadores cuando resten 2 minutos o menos en el reloj de juego en una mitad y la bola se encuentre muerta o sea declarada como tal. El reloj de juego debe de parar con éste propósito. AR 3-3-5-I a II

REGLA 4**Bola viva y Bola muerta**

SECCIÓN 1. Bola Viva – Bola Muerta**ARTÍCULO 1. La Bola Muerta se Convierte en Viva**

Para el siguiente intento el balón será puesto en juego en el punto medio entre las líneas laterales, alineada lateralmente con el punto en donde la bola fue declarada muerta por regla, o en el punto en el cual el balón ha sido colocado luego que un castigo haya sido aceptado y completado o para otorgar una nueva serie.

Luego que una bola muerta es declarada lista para jugar, se convierte en bola viva con el comienzo de un snap legal.

Un balón centrado antes que sea declarado listo para jugar o es centrado ilegalmente se mantiene muerto.

Una falta antes que el balón sea centrado (demora de juego, invasión, arranque en falso, señal desconcertante, señal de blitz ilegal) causarán que el balón se mantenga muerto.

ARTÍCULO 2. Bola Viva se convierte en Muerta

Una bola viva se convierte en muerta por regla y un oficial debe hacer sonar su silbato cuando:

- a. La bola sale del campo.
- b. El corredor sale del campo.
- c. Cualquier parte del cuerpo de un corredor, excepto su mano o pie, tocan el suelo. *AR 4-1-2-I*
- d. Un corredor que simula colocar su rodilla en el suelo.
- e. Un pase o balón suelto (hacia adelante o hacia atrás) que contacta el suelo.
- f. Un compañero de quien comete un balón suelto toca el balón.
- g. Un jugador en posesión del balón con menos de dos flags.
- h. Un jugador en posesión del balón que no cuenta con sus flags correctamente posicionados y él mismo es responsable por ello.
- i. Si ocurre una anotación, un touchback, un safety, o un intento de punto extra exitoso.
- j. Si ocurre una falta que causa que el balón se convierta en muerto (por ej., patada ilegal o demora de pase).

En el caso de un silbatazo improcedente por parte de un oficial, el balón se convierte en muerto y el equipo en posesión puede elegir entre poner el balón en juego dónde fue declarado muerto o repetir el intento.

REGLA 5**Serie de intentos**

SECCIÓN 1. Una Serie: Comienza, se Rompe, se Renueva**ARTÍCULO 1. Cuando Otorgar una Serie**

Una serie con 4 intentos de scrimmage consecutivos será otorgada al equipo próximo a poner la bola en juego mediante un snap al comienzo de cada mitad y luego de marcar puntos (incluyendo el intento de punto extra), safety, touchback, o cambio de posesión de equipo. [S8]

Una serie nueva será otorgada para la ofensiva si:

- a. Se encuentra en posesión legal del balón (luego de la aplicación de cualquier castigo en bola viva) por delante de la línea de medio campo cuando el balón es declarado muerto y es la primera vez en la serie que ha ocurrido. Si en alguna jugada posterior o un castigo lleva al balón detrás de la línea de mediocampo y luego el balón es avanzado y cruza la línea de mediocampo por segunda vez durante la misma serie, no se otorgará un nuevo primer intento. *AR 5-1-1-I a II*
- b. Un castigo aceptado resulta o asigna un primer intento.

Una nueva serie será otorgada a la defensa en su propia yarda-5 si la ofensiva, luego de 4 intentos, no ha logrado anotar o conseguir un primer intento.

Una nueva serie será otorgada a la defensa en el punto de bola muerta luego de una intercepción.

SECCIÓN 2. Intento y Posesión posteriores a un Castigo**ARTÍCULO 1. Faltas Previas a un Cambio de Posesión**

Si un castigo por una falta que ha ocurrido previo a un cambio de posesión durante un intento es aceptado, el balón corresponde a la ofensiva y el intento debe de ser repetido, a menos que el castigo incluya una pérdida de intento, asigna un primer intento o sitúe el balón por delante de la línea de mediocampo.

ARTÍCULO 2. Faltas Posteriores a un Cambio de Posesión

Si un castigo por una falta que ha ocurrido luego de un cambio de posesión durante un intento es aceptado, el balón le corresponde al equipo en posesión al momento en el cual ocurrió la falta. El siguiente intento será un primer intento luego de la aplicación del castigo.

ARTÍCULO 3. Castigo Declinado

Si un castigo es declinado, el número del intento siguiente será el que hubiera sido de no haber ocurrido la falta.

ARTÍCULO 4. Falta Entre Intentos

Si una falta sucede entre intentos, el número del intento siguiente será el mismo que fue establecido previo a que la falta ocurriera, a menos que la aplicación del castigo sitúe al balón por delante de la línea de mediocampo o que el castigo asigne un primer intento.

ARTÍCULO 5. Faltas por Ambos Equipos

Si durante un intento suceden faltas que se anulan, dicho intento deberá ser repetido.

REGLA 6**Patadas**

SECCIÓN 1. Patadas**ARTÍCULO 1. Patadas ilegales**

El corredor no deberá patear intencionalmente el balón. Esta falta ocasiona que la bola se convierta en muerta.

AR 6-1-1-**I & II**

CASTIGO – 5 yardas, también pérdida de intento, aplicadas del punto de la falta, administrada como una falta en bola muerta. [S19]

REGLA 7**Centrando y pasando el balón****SECCIÓN 1. El Scrimmage****ARTÍCULO 1. Bola Lista para Jugar**

- a. Ningún jugador deberá poner la bola en juego antes que ésta se encuentre lista para jugar. [S1]
 NOTA: Si el balón es centrado posteriormente a que la bola sea declarada lista para jugar, pero antes que todos los oficiales estén listos, cualquier oficial deberá detener la jugada inmediatamente sin castigo y el Referee ordenará que el intento sea jugado nuevamente. El Referee deberá ocuparse de declarar bola lista solamente cuando todos los oficiales se encuentren en posición.

CASTIGO – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de bola muerta. [S19]

- b. El balón deberá ser puesto en juego dentro de los 25 segundos posteriores a la declaración de bola lista para jugar por parte del Referee.

CASTIGO – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de bola muerta. [S21]

ARTÍCULO 2. Comenzando con un Snap

Posteriormente a que el centro haya tocado el balón, no podrá levantarlo, moverlo hacia adelante o simular el comienzo del snap.

Antes del snap, el eje longitudinal del balón deberá formar ángulos rectos con la línea de scrimmage.

Un snap legal es entregar o pasar **el balón** hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos que resulta en la pérdida de posesión del balón. No es necesario que el snap sea por entre las piernas del centro.

CASTIGO – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de bola muerta. [S19]

ARTÍCULO 3. Requisitos del Equipo Ofensivo

No existe un mínimo de jugadores ofensivos sobre la línea de scrimmage al snap.

- a. Posteriormente a que el centro toca el balón y previo a que sea centrado, todos los jugadores ofensivos deberán estar dentro del campo de juego y detrás de su línea de scrimmage (invasión) y haber completado el primero y todos los subsiguientes shifts.
- b. **El primero y todos los subsiguientes shifts deberán ser completados antes que comience el snap. AR 7-1-3-1**
- c. Ningún jugador ofensivo deberá cometer un arranque en falso ni realizar ningún movimiento abrupto que simule el comienzo de la jugada.

CASTIGO – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de bola muerta. [S19]

- d. Un jugador ofensivo podrá encontrarse en movimiento al inicio del snap, siempre y cuando este movimiento no se realice hacia la línea de gol del oponente. Cuando el snap comienza y 2 o más jugadores se están moviendo, es un shift ilegal. *AR 7-1-3-II*

CASTIGO – 5 yardas, aplicadas desde la línea de scrimmage. [S19]

- e. El quarterback no podrá correr con el balón por delante de la línea de scrimmage, a menos que el balón haya estado en posesión de otro jugador y regresado a él o haber sido tocado por un defensivo mientras estuvo en vuelo. *AR 7-1-3-III a VII*

- f. Cuando el balón es centrado en o dentro de la yarda-5 avanzando hacia la zona de anotación rival (zona de no-carrera), la ofensiva deberá ejecutar una jugada de pase hacia adelante. Si al quarterback o corredor le quitan el flag detrás de la línea de scrimmage antes que una jugada de pase hacia adelante sea completada, no hay falta por jugada de carrear ilegal. AR 7-1-3-V

CASTIGO – 5 yardas, también pérdida de intento, aplicadas desde la línea de scrimmage. [S19]

- g. El quarterback tiene 7 segundos para pasar o entregar el balón luego del centro. Si dicho límite es excedido, el balón se convierte en muerto en la línea de scrimmage.

CASTIGO – Pérdida de intento en la línea de scrimmage. [S21 + S9]

ARTÍCULO 4. Requisitos del Equipo Defensivo

- a. Todos los jugadores defensivos deben estar dentro del campo de juego y detrás de su línea de scrimmage antes que el balón sea centrado (offside). AR 7-1-4-I
- b. Una vez el balón sea declarado listo para jugar, ningún defensivo deberá tocarlo hasta que el snap sea completado.
- c. Ningún defensivo deberá usar palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando éstos se preparan para poner el balón en juego.
- d. Un máximo de 2 jugadores podrán establecerse como blitzers. Si un jugador que realiza una señal se encuentra a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage o si un jugador se encuentra dando una señal inválida o si más de 2 jugadores mantienen su mano levantada simultáneamente después que el centro haya tocado el balón, es una falta por señal ilegal. AR 7-1-4-II a VII

CASTIGO – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de bola muerta. [S18]

- e. Cualquier jugador defensivo que tiene todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de distancia de la línea de scrimmage al snap, podrá cruzar dicha línea múltiples veces hasta que la bola muera. No hay requisito para un jugador que solicita derecho de paso para establecerse como un blitz y cualquier jugador (> 7 yardas) podrá presionar al quarterback durante la jugada.
- f. Todo jugador defensivo que se encuentre a menos de 7 yardas de su línea de scrimmage al momento del snap deberá permanecer detrás de la misma hasta que el balón haya sido entregado, engañado su entrega o pasado por el quarterback.

CASTIGO – 5 yardas, punto de la falta es la línea de scrimmage, aplicado desde la línea de scrimmage. [S18]

ARTÍCULO 5. Entregando el Balón

- a. La ofensiva podrá entregar el balón múltiples veces mientras ambos jugadores involucrados se encuentren detrás de la línea de scrimmage, siempre y cuando el balón no haya estado por delante de la línea de scrimmage y sea previo a cualquier cambio de posesión de equipo.
- b. Ningún centro podrá recibir una entrega de balón hacia adelante.

CASTIGO – 5 yardas, también pérdida de intento si es por parte de la ofensiva previo a un cambio de posesión de equipo, aplicado desde el punto de la falta. [S19]

SECCIÓN 2. Pases y Balones Suelos

ARTÍCULO 1. Pase Hacia Atrás

Un corredor podrá pasar el balón hacia atrás siempre y cuando no haya sido llevado por delante de la línea de scrimmage y no sea posterior a un cambio de posesión de equipo. AR 7-2-1-I a **IV**

CASTIGO – 5 yardas, también pérdida de intento, aplicado desde el punto de la falta. [S35]

ARTÍCULO 2. Pase Completo

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible en contacto con el suelo dentro del campo es completado y el balón continúa en juego a menos que sea completado en la zona de anotación del oponente. AR 7-2-2-I a **VII**

ARTÍCULO 3. Pase Incompleto

Cualquier pase es incompleto si el balón toca el suelo cuando no se encuentra firmemente controlado por un jugador. También es incompleto cuando un jugador salta y recibe el pase, pero cae primero en o por fuera de la línea lateral. [S10]

Cuando un pase hacia adelante es incompleto, el balón le corresponde al equipo pasador en la línea de scrimmage previa, el cual es el punto de bola muerta.

Cuando un pase hacia atrás es incompleto, el balón pertenece al equipo pasador en el punto donde el jugador tuvo posesión por última vez, el cual es el punto de bola muerta.

ARTÍCULO 4. Balón Suelto

Cuando un balón suelto contacta el suelo o es tocado por un compañero del equipo del corredor (quien cometió el balón suelto) sin ser previamente tocado por un oponente, el balón muere y pertenece al equipo que cometió el balón suelto en el punto en el cual se perdió posesión del balón, siendo éste el punto de bola muerta. Si quién cometió el balón suelto, o un oponente, obtiene posesión antes que el balón se convierta en muerto, el balón continúa en juego. AR 7-2-4-I a II

ARTÍCULO 5. Toque y Bateo Ilegal

- Al **pasador** sólo se le permite **tocar, batear o** atrapar un pase que **él mismo haya** lanzado después de que haya sido tocado por un defensivo.
- Ningún jugador ofensivo que sale del campo voluntariamente durante un intento deberá tocar un pase en vuelo. Si un jugador ofensivo es forzado fuera del campo de juego, debido a una falta, e inmediatamente regresa al campo de juego o zona de anotación, el jugador permanece elegible para tocar o atrapar un pase.

CASTIGO – Pérdida de intento en la línea de scrimmage. [S19]

- Un pase hacia atrás no podrá ser bateado hacia adelante por el equipo pasador. Exceptuando la restricción mencionada anteriormente, jugadores dentro del campo de juego son elegibles para tocar o batear un pase en cualquier dirección. AR 7-2-5-I-III**

CASTIGO: 5 yardas, también pérdida de intento, aplicadas desde el punto de la falta. [S19]

SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante

ARTÍCULO 1. Pase Hacia Adelante Legal

Un equipo podrá hacer un pase hacia adelante durante cada intento antes que la posesión del equipo cambie, siempre que el pase sea lanzado desde un punto por detrás de la línea de scrimmage. *AR 7-3-1-I a IV*

ARTÍCULO 2. Pase Hacia Adelante Ilegal

Un pase hacia adelante es ilegal si:

- a. Es lanzado por un jugador ofensivo que se encuentra por delante de la línea de scrimmage al momento de soltar el pase.
- b. Es lanzado después que un corredor haya estado por delante de la línea de scrimmage.
- c. Es el segundo pase hacia adelante por la ofensiva durante el mismo intento.
- d. Es lanzado luego de un cambio de posesión de equipo durante el intento.

CASTIGO – 5 yardas, también pérdida de intento si es por parte de la ofensiva previo al cambio de posesión de equipo, aplicado desde el punto de la falta. [S35]

ARTÍCULO 3. Interferencia de Pase

La interferencia de pase es cualquier contacto físico que sucede durante el vuelo del balón en una jugada de pase hacia adelante legal, previo a que el mismo sea tocado o resulte incompleto.

La interferencia de pase es cualquier contacto que interfiere con un oponente mientras la bola se encuentra en el aire. Es la responsabilidad del defensivo evitar a sus oponentes.

No es interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles se encuentran en un intento simultáneo y justo para tocar, batear o atrapar el pase. Jugadores elegibles de ambos equipos tienen el mismo derecho de jugar el balón, pero es responsabilidad del jugador que se encuentra en una posición de desventaja evitar al oponente.

AR 7-3-3-I a III

CASTIGO – 10 yardas, aplicado del punto básico. Pérdida de intento en castigos ofensivos. [S33]

Primer intento automático en castigos defensivos. [S33]

Nota: Contacto en una jugada de pase, previo a que el pase sea lanzado o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es falta por contacto ilegal (R 9-1-1).

REGLA 8**Obteniendo Puntos****SECCIÓN 1. Valor de las jugadas para obtener puntos****ARTÍCULO 1. Jugadas para obtener puntos**

El valor de las jugadas para obtener puntos será:

Anotación – 6 puntos. [S5]

Punto extra exitoso desde la yarda 5 – 1 punto. [S5]

Punto extra exitoso desde la yarda 10 – 2 puntos. [S5]

Anotación defensiva en un punto extra – 2 puntos. [S5]

Safety – 2 puntos (los puntos se otorgan al oponente). [S6]

Safety en un punto extra – 1 punto (los puntos se otorgan al oponente). [S6]

SECCIÓN 2. Anotación**ARTÍCULO 1. Como se obtiene**

Una anotación se obtiene cuando:

- a. El balón en posesión del corredor que avanza por el campo de juego sobrepasa el plano de la línea de gol del oponente.
- b. Un jugador atrapa un pase en la zona de anotación del oponente.

SECCIÓN 3. Intento de Punto Extra**ARTÍCULO 1. Como se obtiene**

Los puntos obtenidos serán en concordancia con los valores dependiendo si el resultado del punto extra es una anotación o un safety.

ARTÍCULO 2. Oportunidad para obtener puntos

Un punto extra es la oportunidad de un intento adicional para cualesquiera de los equipos de marcar 1 o 2 puntos.

- a. El balón será puesto en juego por el equipo que logró marcar una anotación de 6 puntos. Si una anotación es marcada durante un intento cuando el tiempo de juego se acaba el punto extra debe ser intentado. El equipo que marcó puntos debe decidir si va a buscar ganar 1 o 2 puntos antes que la bola sea declarada lista para jugar el punto extra.
- b. El punto extra inicia cuando la bola es declarada lista para jugar.
- c. El snap debe estar en el punto medio entre las líneas laterales de la yarda 5 del oponente (1 punto) o de la yarda 10 (2 puntos).
- d. El punto extra termina cuando cualesquiera de los equipos marque puntos o la bola se convierta en muerta por regla.
- e. Los castigos aceptados requerirán, ya sea repetir el punto extra, o que el punto extra resulte en marcar puntos, o el final del punto extra. Si el punto extra se repite después del castigo, mantendrá el mismo valor. No se puede cambiar de decisión (1 o 2 puntos) antes que el punto extra finalice. *AR 8-3-2-I a IV*

ARTÍCULO 3. Jugada Siguiente

Después de un punto extra, el balón se pondrá en juego por el oponente en su propia yarda 5, si no hay que aplicar algún castigo.

SECCIÓN 4. Safety

ARTÍCULO 1. Como se obtiene

Un safety se obtiene cuando:

- a. Si alguna parte del balón se encuentra sobre o por detrás de la línea de gol cuando el mismo se convierte en muerto, excepto en un pase incompleto o en un balón suelto desde fuera de la zona de anotación, y el equipo defendiendo la línea de gol es responsable que el balón se encuentre allí.
- b. Un castigo aceptado por una falta que lleva el balón en o por detrás de la línea de gol del equipo ofensivo. AR 8- 4-1-I a **III**

ARTÍCULO 2. Snap después del Safety

Después de un safety, el balón deberá ser puesto en juego por el equipo que marcó los puntos, en su propia yarda 5.

SECCIÓN 5. Touchback

ARTÍCULO 1. Cuando se declara

Es un touchback cuando:

- a. La bola se convierte en muerta cuando cualquier parte de la misma está en o por detrás de la línea de gol, excepto por un pase incompleto o balón suelto desde fuera de la zona de anotación, y el equipo que ataca dicha línea de gol es responsable que el balón se encuentre allí.
- b. Un jugador defensivo intercepta un pase entre su propia yarda 5 y la línea de gol, y su propio impulso lo lleva a entrar a la zona de anotación y el balón permanece en la misma, donde se convierte en bola muerta.

ARTÍCULO 2. Snap después de un Touchback

Después de un touchback, el balón deberá ser puesto en juego por el equipo defensivo en su propia yarda 5.

REGLA 9**Conducta de los Jugadores****SECCIÓN 1. Faltas por contacto****ARTÍCULO 1. Contacto ilegal (IC)**

- a. Ningún jugador debe contactar intencionalmente a un rival o a un oficial.
- b. Ningún jugador debe pisar, saltar o pararse sobre otro jugador.
- c. Ningún jugador puede sujetar a otro jugador.
- d. Todos los jugadores estacionarios tienen el derecho de lugar (ROP) y el oponente debe evitar el contacto.
- e. El corredor no tiene derecho de paso (ROW) y por ello es completamente responsable de evitar el contacto. **Si el corredor y defensivo contribuyen equitativamente al contacto, la falta es ofensiva.**
- f. Todos los jugadores ofensivos tienen derecho de paso (ROW) en tanto exista la posibilidad de realizar un pase hacia adelante legal y los defensivos deben evitar el contacto. Cuando el pase hacia adelante esta en el aire todos los jugadores tienen el derecho de jugar el balón, pero no pueden realizar aiming (jugando a través de) un oponente. **Si un receptor y un defensivo contribuyen equitativamente al contacto, la falta es defensiva.**
- g. Todos los blitzers corriendo de acuerdo a la regla tienen el derecho de paso (ROW) y los jugadores ofensivos deben evitar el contacto.
Nota: Si no hay contacto, el jugador ofensivo también puede cometer shielding.
- h. Ningún jugador puede cometer aiming.

CASTIGO – 10 yardas, también pérdida de intento, aplicado desde el punto básico (BS). Primer intento automático si la falta es cometida por la defensiva. [S38]

AR 9-1-1-R-I a VIII, AR 9- 1-1-B-I a XV

ARTÍCULO 2. Interferencia con el juego

Ningún jugador sustituto o entrenador debe contactar o interferir de manera alguna con el balón, un jugador o un oficial durante el partido.

CASTIGO – 10 yardas, también pérdida de intento, aplicado desde el punto básico (BS). Primer intento automático si la falta es cometida por la defensiva. [S38]

SECCIÓN 2. Faltas sin contacto**ARTÍCULO 1. Actos Antideportivos**

- a. Uso de lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, o participar en actos tales que provocan animadversión o son degradantes. *AR 9-2-1-I*
- b. Si un jugador no regresa el balón al siguiente punto o no lo deja cerca del punto de bola muerta.
- c. Si un jugador no regresa inmediatamente un flag quitado a su oponente o no lo deja cerca del punto donde fue quitado. Es preferible que los jugadores regresen el flag a sus oponentes.

CASTIGO – 10 yardas, aplicación desde el punto de bola muerta (DB), administrada como una falta en bola muerta. [S27]

ARTÍCULO 2. Actos Injustos

- a. Ningún jugador debe cometer shielding a un rival.

CASTIGO – 5 yardas, aplicado desde el punto básico (BS). [S43]

- b. Ningún corredor debe cometer jumping o diving.

CASTIGO – 5 yardas, también pérdida de intento, aplicado desde el punto de la falta (SF). [S51]

- c. Ningún corredor debe cometer protección del flag. *AR 9-2-2-I a IX*

CASTIGO – 5 yardas, también pérdida de intento, aplicado desde el punto de la falta (SF). [S52]

- d. Ningún jugador debe quitar el flag de un oponente que no sea el corredor, un oponente que simula ser el corredor o cuando un oponente ha tocado el balón en vuelo. *AR 9-2-2-X a XV*

CASTIGO – 5 yardas, aplicado desde el punto básico (BS). [S52]

- e. Ningún jugador debe patear intencionalmente un pase o un balón suelto. Esta falta no cambia el estatus de la bola, excepto si un compañero del jugador que realiza el balón suelto patea el balón.

CASTIGO – 5 yardas, aplicado desde el punto básico (BS). [S19]

- f. La participación de más de 5 jugadores en un equipo es ilegal.

CASTIGO – 5 yardas, el punto de la falta es la línea de scrimmage, aplicado desde la línea de scrimmage (SL). [S22]

- g. Entrenadores y suplentes no pueden estar fuera del área del equipo durante un intento.

CASTIGO – 5 yardas, el punto de la falta es la línea de scrimmage, aplicado desde la línea de scrimmage (SL). [S27]

- h. Ningún jugador que utilice algún equipamiento ilegal o le falte equipamiento obligatorio se le permitirá jugar.

Un jugador con una herida sangrante deberá dejar el campo de juego. Los jugadores deberán dejar el campo inmediatamente después de ser ordenado a realizar dicha acción por un oficial.

VIOLACION – Se carga un tiempo fuera al equipo ofensor. [S3] CASTIGO – 5 yardas, si no tiene más tiempos fuera. [S21]

SECCIÓN 3. Sustituciones

ARTÍCULO 1. Procedimientos para las sustituciones

Cualquier número de suplentes legales pueden entrar al partido para reemplazar a un compañero después que se declare la bola muerta.

La ofensiva puede realizar sustituciones hasta que el centro haya tocado el balón. La defensiva puede realizar sustituciones hasta que el balón sea centrado.

- a. Después que el balón haya sido centrado, ningún suplente de cualesquiera de los equipos deberá entrar al campo de juego.

CASTIGO – 5 yardas, el punto de la falta es la línea de scrimmage, aplicado desde la línea de scrimmage (SL). [S22]

- b. Ningún jugador ofensivo deberá ingresar o dejar el campo de juego después que el centro haya tocado el balón.

- c. No se permite simular las sustituciones o reemplazos que puedan ser utilizados para confundir al oponente. Ninguna táctica asociada con el proceso de sustituciones o los suplentes debe utilizarse para confundir al oponente. *AR 9-3-1-**I a II***

CASTIGO – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicado desde la línea de scrimmage (SL). [S22]

REGLA 10**Aplicación de los castigos****SECCIÓN 1. General****ARTÍCULO 1. Faltas Flagrantes**

Una falta flagrante es aquella que pone en riesgo de lesión severa o aquella contraria con el principio de deportividad. Las faltas flagrantes requieren de descalificación. [S47]

Cualquier jugador o entrenador que cometa dos actitudes antideportivas en el mismo partido será descalificado.

Un jugador o entrenador descalificado está obligado a abandonar el área de equipo y permanezca fuera de la visión del campo.

Regulaciones adicionales podrán ser realizadas por el organizador del torneo o campeonato.

ARTÍCULO 2. Tácticas Desleales

Si un equipo se rehúsa a jugar o comete faltas repetidamente que pueden ser castigados solamente con mitad de la distancia o comete un acto desleal evidente que no se encuentre cubierto en las reglas, el Referee podrá tomar cualquier acción que considere equitativa, incluyendo el evaluar un castigo, descalificar a un jugador o entrenador, ordenar una pérdida de intento, otorgar un primer intento automático a cualesquiera de los equipos, otorgar una anotación o suspender o dar el partido perdido por default. AR 10-1-2-I a VI

Nota: El Referee puede, pero no es necesario, advertir al equipo e informar que una falta será marcada si una determinada situación desleal continúa siendo repetida.

El Referee necesita de mucha experiencia para encontrar el juicio apropiado para la utilización de ésta regla. Los oficiales deberían de conferenciar antes de cualquier anuncio por parte del Referee para asegurarse que la acción que se llevará a cabo es apropiada.

SECCIÓN 2. Castigos Completados**ARTÍCULO 1. Cómo y Cuando son Completados**

- Un castigo es completado cuando es aceptado, declinado o cancelado.
- Cualquier castigo puede ser declinado por un miembro del equipo ofendido, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.
- Cuando una falta es cometida, el castigo deberá ser completado antes que la bola sea declarada lista para jugar el siguiente intento.
- Solamente los capitanes y entrenadores del equipo podrán consultarle al Referee acerca de la aclaración de una regla.

ARTÍCULO 2. Simultáneo con el Snap

Una falta que ocurre en simultáneo con el snap es considerada que ocurre durante el intento. El punto de la falta es la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Faltas en Bola Viva por el Mismo Equipo

Cuando 2 o más faltas cometidas por el mismo equipo en bola viva son reportadas, el Referee deberá explicar las alternativas de castigos a el equipo **ofendido, quien** entonces podrá elegir uno de los castigos para ser aplicados.

ARTÍCULO 4. Faltas que se Anulan

Si se reportan faltas en bola viva por ambos equipos, dichas faltas se anulan y se repite el intento **con las siguientes** excepciones:

- Cuando existe un cambio de posesión de equipo durante el intento y el equipo en obtener posesión por última vez no ha cometido una falta antes de haber obtenido la posesión, podrá declinar el anulado de las faltas, por ende mantiene la posesión del balón luego de completar la aplicación del castigo por la falta cometida.
- Cuando una falta en bola viva es administrada como una falta en bola muerta, la misma no se anula y es aplicada en el orden en el cual sucedieron.

AR 10-2-4-I a IV

ARTÍCULO 5. Faltas en Bola Muerta

Castigos por faltas en bola muerta son administrados por separado y en el orden en el cual sucedieron.

Faltas simultáneas en bola muerta por ambos equipos se anulan y el intento previo cuenta.

AR 10-2-5-I

ARTÍCULO 6. Faltas en Intervalos

Los castigos por faltas que ocurren entre períodos son aplicados desde el comienzo de la próxima serie.

SECCIÓN 3. Procedimientos de Aplicación

ARTÍCULO 1. Punto Básico (BS)

El punto básico es la línea de scrimmage, con las siguientes excepciones:

- Para faltas ofensivas por detrás de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de la falta. AR 10-3-1-a-I a **VIII**
- Para faltas defensivas en donde el punto de bola muerta es por delante de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de bola muerta. AR 10-3-1-b-I a **X**
- Para faltas luego de un cambio de posesión de equipo el punto básico será el punto de bola muerta. Si la falta es por parte del equipo que termina con posesión durante la última carrera en cuestión y dicha falta ocurre por detrás del punto de bola muerta, el punto básico es el punto de la falta. AR 10-3-1-c-I a **VI**
- Para faltas luego de un cambio de posesión de equipo, cometidas por un equipo en su propia zona de anotación y antes que el balón salga de la misma, la aplicación del castigo es el punto del Touchback (propia yarda 5). AR 10-3-1-d I a IV**

ARTÍCULO 2. Procedimientos

De no estar establecido en el castigo, el punto de aplicación para faltas en bola viva es la línea de scrimmage previa.

El punto de aplicación para faltas en bola muerta es la línea de scrimmage siguiente.

Faltas durante o después de una anotación o punto extra:

1. Faltas con un castigo de 10 yardas por parte del equipo que no obtuvo puntos durante una anotación son aplicadas en el punto extra. Otras faltas por el equipo que no obtuvo puntos son declinadas por regla.
2. Faltas después de una anotación y antes que la bola se encuentre lista para jugar el punto extra son aplicadas en el punto extra.
3. Faltas con un castigo de 10 yardas por parte del equipo que no obtuvo puntos durante un punto extra exitoso, son aplicadas en la serie siguiente. Otras faltas por parte del equipo que no obtuvo puntos son declinadas por regla.
4. Faltas con un castigo de 10 yardas, cometidas por el equipo que no obtuvo puntos después de un cambio de posesión de equipo, durante el punto extra, serán aplicadas en la serie siguiente. Otros castigos son declinados por regla.
5. Faltas posteriores a un punto extra son aplicadas en la próxima serie.

AR 10-3-2-I a X

ARTÍCULO 3. Aplicación de Mitad de la Distancia

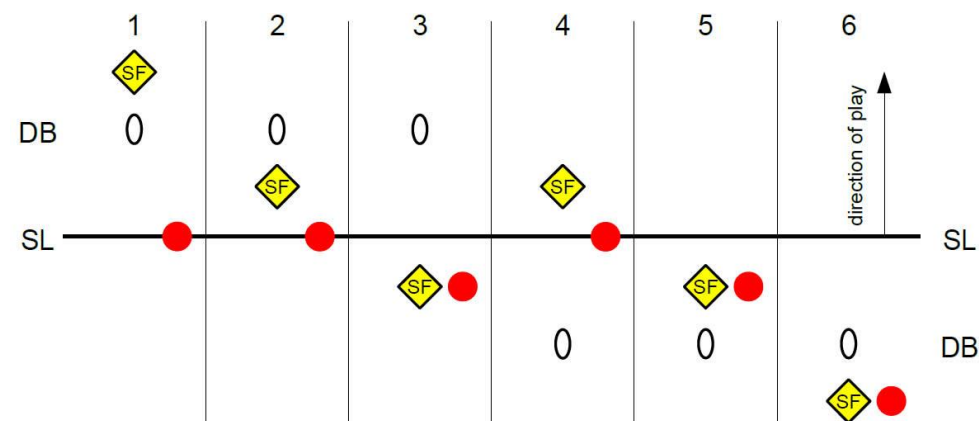
Ninguna distancia castigada, inclusive en puntos extra, deberá exceder la mitad de la distancia desde el punto de aplicación a la línea de gol del equipo infractor. AR 10-3-3-I a II

Aplicaciones del Punto Básico

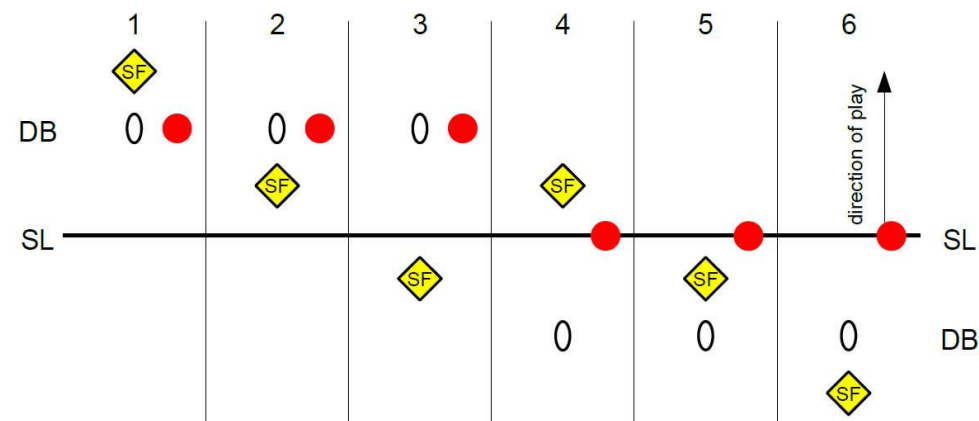
El punto básico será utilizado para: interferencia de pase, contacto ilegal, interferencia con el juego, shielding, quite de flag ilegal, patada intencional a un pase.

A continuación hay 6 situaciones posibles para el punto básico marcadas con un punto rojo.

Faltas ofensivas – SF en relación a la SL define al BS

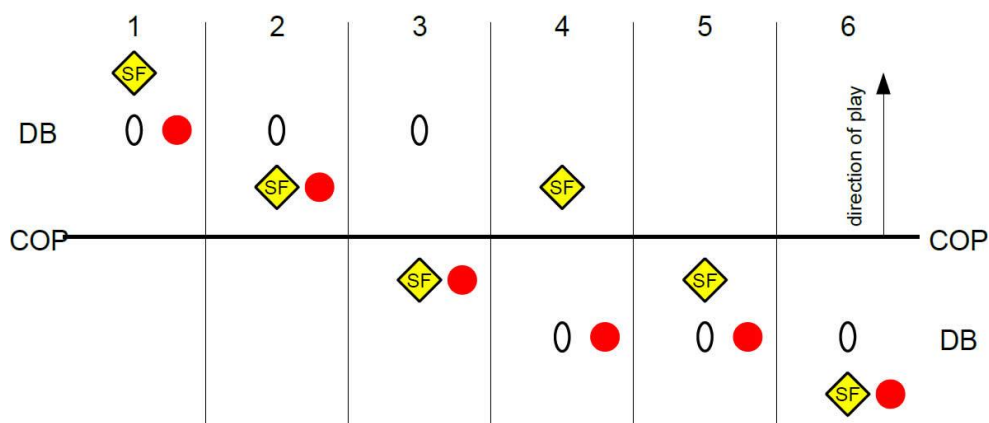


Faltas defensivas – DB en relación a la SL define al BS



Faltas después de COP – SF en relación a la DB de la última carrera define al BS

Solamente para faltas durante la última carrera del equipo en posesión, en otras situaciones el BS es DB



Filosofía de Aplicación

Una guía rápida simplificada ("reglas generales") para ayudar a comprender las reglas. La aplicación exacta será acorde a la regla.

Faltas por Contacto Ilegal y Conducta Antideportiva son de 10 yardas, faltas sin contacto son de 5 yardas.

La pérdida de intento es aplicada solamente con faltas en bola viva, primer intento automático siempre será aplicado.

Faltas previas al snap mantienen la bola muerta y serán aplicadas desde el punto de bola muerta (línea de scrimmage)

Snap ilegal, demora de juego, invasión, arranque en falso, fuera de lugar, señal desconcertante, señal ilegal del blitz

Faltas técnicas serán aplicadas desde la línea de scrimmage.

Demora de pase, toque ilegal, movimiento ilegal, carrera ilegal (jugada), blitz ilegal, interferencia de la línea lateral, participación ilegal, sustitución ilegal

Faltas que pueden ser cometidas solamente por el corredor serán aplicadas del punto de la falta e incluyen pérdida de intento.

Patada ilegal, carrera ilegal, jugada de carrera ilegal, entrega ilegal, pase ilegal (hacia adelante y hacia atrás), jumping, diving, protección del flag, pase hacia atrás bateado hacia adelante por un jugador ofensivo.

Patada ilegal causa que el balón se convierta en muerto y su castigo es aplicado como una falta en bola muerta.

Faltas durante la jugada serán aplicadas desde el punto básico.

Shielding, quita de bandera ilegal, patear intencionalmente un pase, interferencia de pase, contacto ilegal, interferencia con el juego

El punto básico para faltas ofensivas será el peor entre la línea de scrimmage y el punto de la falta y para defensivas el peor entre la línea de scrimmage el punto de bola muerta.

Actos antideportivos serán aplicados como faltas en bola muerta.

Faltas en bola viva por ambos equipos durante la jugada se anulan y el intento se repetirá.

Excepción: El último equipo en posesión puede declinar faltas que se anulan y mantener el balón si no ha cometido una falta antes de obtener el balón. La falta por parte del ultimo equipo en posesión será aplicada ("principio de manos limpias").

Faltas posteriores a un cambio de posesión de equipo serán aplicadas desde el punto de bola muerta. El principio del peor punto posible entre el punto de la falta y el punto de bola muerta será utilizado solamente para faltas durante la última carrera.

Faltas en la zona de anotación propia, posteriores a un cambio de posesión, serán aplicadas desde el punto del Touchback.

Si la distancia entre el punto de aplicación y la línea de gol es menor al doble del castigo, el balón será colocado a mitad de camino a la línea de gol.

REGLA 11**Deberes de los oficiales**

SECCIÓN 1. Deberes Generales**ARTÍCULO 1. Jurisdicciones de los Oficiales**

Las jurisdicciones de los oficiales comienzan con el sorteo y terminan cuando el Referee declara el marcador final. [S14]

ARTÍCULO 2. Cantidad de Oficiales

El partido se deberá jugar bajo la supervisión de 2 (R y FJ), 3 (R, DJ y FJ) o 4 (R, DJ, FJ y SJ) oficiales.

ARTÍCULO 3. Responsabilidades

- a. Cada oficial tiene responsabilidades específicas como lo indica el Manual de Oficiales de Flag Football de IFAF, pero cada uno tiene responsabilidades y jurisdicciones compartidas en lo que se trata de juicio.
- b. Todos los oficiales deberán utilizar el uniforme y equipamiento como lo indica el Manual de Oficiales de Flag Football de IFAF.

SECCIÓN 2. Referee (R)**ARTÍCULO 1. Colocación**

La colocación inicial del Referee es detrás y a un costado del lado donde está el Field Judge (FJ), pero en el backfield ofensivo.

En una planilla de 2 oficiales, el Referee se colocará y trabajará como Down Judge (DJ).

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El Referee tiene bajo su responsabilidad la supervisión general y el control del juego, tiene la autoridad final sobre el marcador, y sus decisiones sobre las reglas y otros asuntos relacionados con el juego son definitivas.
- b. El Referee inspeccionará el campo e informará sobre cualquier irregularidad al organizador del partido, **equipos** y otros oficiales.
- c. El Referee tiene jurisdicción sobre el equipamiento del jugador.
- d. El Referee indicará que la pelota está lista para jugar, otorgará una nueva serie de intentos y administrará los castigos.
- e. El Referee notificará a ambos **equipos** de cualquier descalificación.
- f. Después del snap, el Referee será responsable de reglar sobre cualquier jugada detrás de la línea de scrimmage alrededor del balón.

El Referee es responsable de la cobertura del quarterback.

SECCIÓN 3. Down Judge (DJ)**ARTÍCULO 1. Colocación**

La colocación inicial del Down Judge (DJ) es a la altura de la línea de scrimmage en la línea lateral donde se encuentre el indicador de intentos.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El Down Judge es responsable del funcionamiento del indicador de intentos.
- b. El Down Judge llevará la cuenta de los intentos.
- c. El Down Judge tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage y su línea lateral.
- d. Una vez que la pelota ha cruzado la línea de scrimmage, el Down Judge será responsable de decidir sobre el juego alrededor del balón y el máximo avance en su lado del campo.

SECCIÓN 4. Field Judge (FJ)

ARTÍCULO 1. Colocación

La colocación inicial del Field Judge (FJ) será a 7 yardas y en la línea lateral opuesta donde se encuentra el indicador de intentos.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. En una planilla con 2 o 3 oficiales, el Field Judge (FJ) es responsable de cronometrar el juego o supervisar al operador del reloj de juego.
- b. El Field Judge tiene jurisdicción sobre su línea lateral.
- c. Una vez que la pelota ha cruzado la línea de scrimmage, el Field Judge será responsable de decidir sobre el juego alrededor del balón y el máximo avance en su lado del campo.

SECCIÓN 5. Side Judge (SJ)

ARTÍCULO 1. Colocación

La colocación inicial del Side Judge (SJ) será a 7 o más yardas y en la línea lateral donde se encuentre el indicador de intentos.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El Side Judge es responsable de cronometrar el juego o supervisar al operador del reloj de juego.
- b. El Side Judge será responsable de observar a los receptores en rutas profundas para decidir en pases largos, y el estatus de la bola, y el máximo avance en su área.

REGLA 12**Desafíos****SECCIÓN 1. Conferencia de entrenadores****ARTÍCULO 1. Solicitando un Desafío**

En cada una de las mitades y una durante el tiempo extra, **un equipo** puede tomar un tiempo fuera e inmediatamente solicitar una conferencia para desafiar una decisión o la aplicación de un castigo. El desafío debe ser sobre un fallo durante la jugada previa, una acción o una aplicación después de la misma. El desafío debe hacerse antes que el balón sea centrado para la próxima jugada y antes que el Referee declare el final de una mitad o del partido. El desafío solamente se puede realizar en relación aplicación errónea de una regla o un castigo incorrectamente aplicado.

Jugadas de juicio no pueden ser desafiadas. No se puede realizar un desafío por la misma jugada y por la misma razón por cualquier equipo. *AR 12-1-1-I a V*

ARTÍCULO 2. Procedimiento

Cuando un **equipo** ha requerido un desafío, el Referee debe solicitar un tiempo fuera de oficiales. El entrenador solicitante le explicará al Referee, en presencia de un segundo oficial, exactamente qué es lo que está desafiando y cuál es la razón para ello. El Referee decidirá si el desafío es permitido por regla. El segundo oficial informará al **equipo contrario** sobre el tema del desafío permitido y los miembros de la planilla de oficiales pertinentes se separarán de ambos equipos.

El Referee explicará y dialogará la regla desafiada o la aplicación con los oficiales pertinentes. Si se necesita para una decisión, el Referee podrá requerir más información al **equipo** desafiante.

Todos los oficiales involucrados deberán proveer información cuidadosa y fehaciente para poder decidir si el fallo o la aplicación en el campo fueron correctos o si algo ha sido omitido por los oficiales y debe ser cambiado.

Cuando una decisión haya sido tomada, el Referee, acompañado por otro oficial, explicará al **equipo** desafiante porque el fallo o la aplicación ha o no ha sido cambiada y proveerá toda la información relevante en relación al estatus del partido (punto de aplicación, numero de intento, tiempo). Luego, dicha información se le dará al entrenador en **equipo contrario**.

ARTÍCULO 3. Revisión de Video

El entrenador desafiante o sus compañeros no deberán intentar proveer videos, fotos, audios, testigos u otra evidencia que apoye el desafío. El Referee debe ignorarlas si son ofrecidas.

ARTÍCULO 4. Tiempo fuera

- a. Si el desafío está permitido y la decisión es cambiada, no se le cargará tiempo fuera al equipo desafiante.
- b. Si el desafío no está permitido o la decisión no es cambiada, se le cargará un tiempo fuera al equipo desafiante y se le permitirá el tiempo completo del mismo.

Si al equipo desafiante no le restan tiempos fueras o el juego está en tiempo extra, es una violación y no se le otorgará tiempo fuera.

VIOLACION – Tiempo fuera cargado para el equipo solicitante. [S3] CASTIGO – 5 yardas, si no le quedan más tiempos fueras. [S21]

Resumen de castigos

LEYENDA: “O” se refiere al número de señal de oficiales, “R-S-A” es la regla con la sección y el número de artículo, “E” se refiere al punto de aplicación.

O R-S-A E

PÉRDIDA DE 10 YARDAS con LOD o AFD

Interferencia de pase.....	33....	7-3-3	BS
Contacto ilegal	38....	9-1-1	BS
Interferencia con el juego	38....	9-1-2	BS

PÉRDIDA DE 10 YARDAS

Actos antideportivos	27....	9-2-1	DB
----------------------------	--------	------------	----

PÉRDIDA DE 5 YARDAS con LOD

Patada ilegal por un corredor	19....	6-1-1	DB
Carrera ilegal, jugada de carrera ilegal	19....	7-1-3	SL
Entrega ilegal	19....	7-1-5	SF
Pase hacia atrás ilegal	35....	7-2-1	SF
Pase hacia atrás bateado hacia adelante por el equipo pasador	19....	7-2-5	SF
Pase hacia adelante ilegal	35....	7-3-2	SF
Jumping o diving	51....	9-2-2	SF
Protección del flag.....	52....	9-2-2	SF

PÉRDIDA DE 5 YARDAS

Centro ilegal	19....	7-1-2	DB
Retraso de juego	21....	7-1-1	DB
Centro ilegal	19....	7-1-2	DB
Invasión, arranque en falso	19....	7-1-3	DB
Shift ilegal, Movimiento ilegal, Carrera ilegal, Jugada de carrera ilegal	19....	7-1-3	SL
Fuera de lugar, señal desconcertante, señal de blitz ilegal.....	18....	7-1-4	DB
Rush ilegal	18....	7-1-4	SL
Shielding	43....	9-2-2	BS
Quite de flag ilegal.....	52....	9-2-2	BS
Patear ilegalmente un pase.....	19....	9-2-2	BS
Participación ilegal	22....	9-2-2	SL
Interferencia de la línea lateral	27....	9-2-2	SL
Carga de un tiempo fuera sin tiempos fueras restantes	21....	9-2-2	DB
Sustitución ilegal	22....	9-3-1	SL

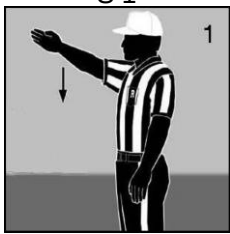
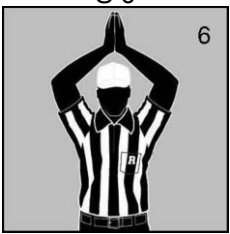
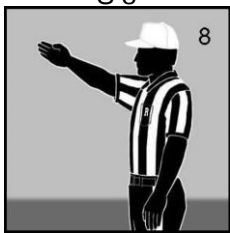
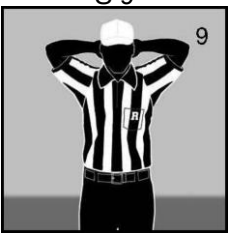
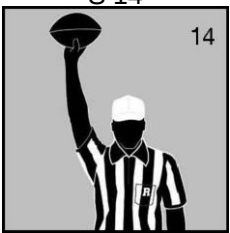
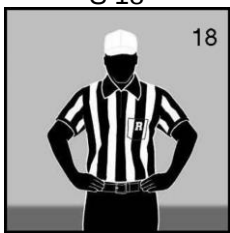
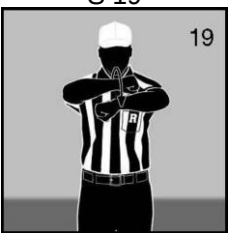
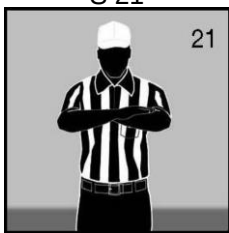
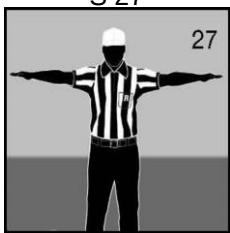
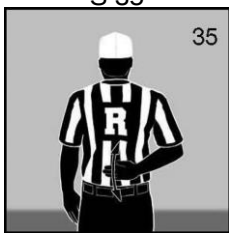
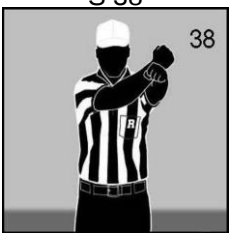
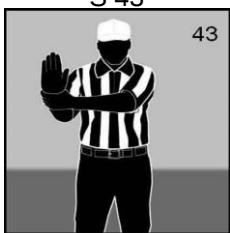
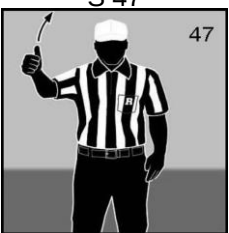
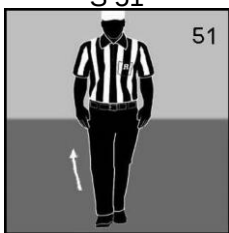
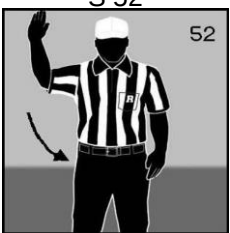
PÉRDIDA DE INTENTO (LOD)

Retraso de pase.....	21....	7-1-3	SL
Toque ilegal.....	19....	7-2-5	SL

CARGA DE TIEMPO FUERA

Jugador utilizando equipamiento ilegal que no abandona el campo	3....	9-2-2	DB
Jugador que no tiene equipamiento obligatorio que no abandona el campo	3....	9-2-2	DB
Jugador con una herida sangrante que no abandona el campo	3....	9-2-2	DB
Desafío de entrenador fallido	3...	12-1-4	DB

Señales de los oficiales de Flag Football

S 1  1 Listo para jugar	S 2  2 Comenzar el reloj S 3  3 Parar el reloj	S 5  5 Anotación	S 6  6 Safety
S 8  8 Primer intento	S 9  9 Perdida de Intento	S 10  10 Pase incompleto	S 14  14 Final de período
S 18  18 Fuera de juego Blitz ilegal	S 19  19 Arranque en falso Procedimiento ilegal	S 21  21 Retraso de juego Retraso de pase	S 22  22 Participación ilegal Sustitución ilegal
S 27  27 Conducta antideportiva	S 33  33 Interferencia de pase	S 35  35 Pase ilegal hacia adelante o atrás	S 38  38 Contacto ilegal
S 43  43 Shielding	S 47  47 Descalificación	S 51  51 Jumping Diving	S 52  52 Protección de flag Quite ilegal de flag

INTERPRETACIONES

Una interpretación de regla, o fallo aprobado (AR), es una decisión oficial en relación a una declaración de hechos dada. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

AR 1-3-1 / Equipamiento

I. Uno o más jugadores de un equipo están utilizando pantalones muy holgados o falda.

FALLO: Equipamiento ilegal. Ese tipo de pantalones o falda no es necesario para jugar. Es obvio que los jugadores están tratando de ganar una ventaja.

NOTA: Si el equipo no logra cambiarse y cumplir con el equipamiento legal perderán el juego por abandono.

II. Un jugador está vistiendo un cinturón de flag con una correa larga colgando libremente.

FALLO: Equipamiento ilegal. La totalidad del cinturón, incluido cualquier correa excedente, debe estar firmemente asegurada.

III. Un jugador no tiene el jersey dentro del pantalón y éste se encuentra por encima del cinturón y cubre los sockets de los flags.

FALLO: Equipamiento ilegal. La totalidad de los flags debe estar al descubierto.

IV. Un equipo con jerseys rojos y pantalones blancos está utilizando flags con los colores del arcoíris.

FALLO: Equipamiento legal. Los flags deben ser contrastantes con el pantalón, no el jersey.

AR 3-1-4 / Sistema de Desempate para Torneos

I. Un torneo con 10 equipos en donde todos juegan una vez contra cada uno. 5 equipos (A, B, C, D y E) tienen el mismo porcentaje después de 9 partidos entonces, para hacer un ranking, solamente se obtienen los porcentajes de los juegos entre sí.

1. A, B y C todavía tienen el mismo porcentaje, D y E tienen el mismo, pero menor porcentaje. Por lo cual el sistema los separará en el primer grupo de 3 y un segundo grupo de 2 que serán evaluados por separado.

2a. A tiene un diferencial de puntos neto de +6, mientras que B y C de -2 cada uno para los juegos del grupo de 3 equipos. Por ende, A se coloca en primer lugar y los otros dos serán evaluados por separado.

3a. El partido entre B y C terminó empatado por lo cual no hay decisión respecto a los puntos anotados.

4a. B tiene una diferencia de puntos global de +11, C tiene -5. Por ende, B queda en segundo lugar y C tercero en cuanto a criterios de desempate.

2b. El partido entre D y E terminó empatado por lo cual no hay decisión respecto a diferencia de puntos para juegos entre sí en el grupo de 2.

3b. El partido entre D y E terminó empatado por lo cual no hay decisión respecto a los puntos anotados para juegos entre sí en el grupo de 2.

4b. D y E cuentan con la misma diferencia de puntos neta global.

5b. D cuenta con mayor cantidad de puntos anotados en el torneo que E. Por tal razón el equipo D queda en cuarto lugar y E en quinto en cuanto a criterios de desempate.

AR 3-2-4 / Tiempo de Juego

I. Durante los últimos 2 minutos de la mitad, el reloj ha sido detenido para otorgar un primer intento.

FALLO: El reloj va a comenzar con el snap.

II. El pase es incompleto, el balón rueda lejos del campo, y ningún jugador ayuda a los oficiales para regresar el mismo a la línea de scrimmage.

FALLO: El Referee deberá detener el reloj a su discreción y el reloj se reiniciará cuando la bola este lista.

III. En un partido cerrado con 4 minutos restantes, la ofensiva que está al frente en el marcador, comete repetida y deliberadamente faltas de retraso de juego con el objetivo de consumir el tiempo.

FALLO: El reloj se detendrá por el castigo y se reinicia en el próximo snap por regla.

IV. En un partido cerrado con menos de 2 minutos en el reloj y la ofensiva que está perdiendo, un jugador ofensivo que se encuentra por delante de la zona neutral lanza un pase fuera del campo de juego, hacia el suelo o hacia un compañero, para poder conservar tiempo.

FALLO: Castigo - 5 yardas desde el punto de la falta y pérdida de intento por pase ilegal. El reloj debe correr a la señal de bola lista.

AR 3-2-6 / Reloj corrido

I. En un partido decidido (con 30 puntos de diferencia, al momento de la notificación del Referee) con 1 minuto restando y el reloj corriendo, un jugador lesionado está incapacitado para dejar el campo.

FALLO: El reloj se parará por el tiempo fuera solicitado por jugador lesionado y se reiniciará en el próximo snap por regla.

NOTA: Lo mismo aplica si un tiempo fuera de equipo es cargado.

II. En un partido decidido (con 30 puntos de diferencia, al momento de la notificación del Referee) con 1 minuto restando y el reloj corriendo, un equipo comete una falta.

FALLO: El reloj no debe pararse por el castigo.

AR 3-3-4 / Duración de los Tiempos Fuera

I. Con 12 segundos restando en el reloj de juego, la ofensiva completa un pase en la yarda 4 y pide un tiempo fuera para parar el reloj con 6 segundos restantes en el mismo. El capitán ofensivo le indica al Referee que desea continuar el juego sin utilizar la totalidad del tiempo fuera.

FALLO: El referee consultará con el capitán de la defensa si está de acuerdo con reducir la duración del tiempo fuera. Si están de acuerdo, el Referee informará a ambos equipos que declarará la bola lista para jugar en 5 segundos.

NOTA: En caso que el equipo defensivo no esté de acuerdo, la duración completa de 60 segundos del tiempo fuera será otorgada.

AR 3-3-5 / Notificaciones del Referees

- I. La bola se convierte en muerta al final de la jugada y el reloj de juego llega a 2 minutos antes que el Referee pueda declarar que la bola esta lista para jugar.

FALLO: El oficial que lleva el reloj de juego parará el reloj a los 2 minutos y el Referee informará a ambos equipos sobre el tiempo restante en la mitad. El reloj comenzará con el snap por regla.

NOTA: El mismo procedimiento sucederá si la bola está lista (la bola está muerta) pero la ofensiva no realizó el snap antes que el reloj llegue a los 2 minutos.

- II. La bola se convierte en muerta al final de la jugada y el reloj de juego es de menos de 2 minutos.

FALLO: El oficial que lleva el reloj va a parar el reloj inmediatamente y el Referee informará a ambos equipos exactamente el tiempo restante en la mitad. Por regla, el reloj comenzará al momento que se realice el snap.

AR 4-1-2 / Bola viva se convierte en muerta

- I. Un corredor se tropieza y, en orden para recuperar el equilibrio, apoya sus manos en el suelo o se empuja del suelo usando el balón, mientras que mantiene posesión de él. Luego continúa su carrera.

FALLO: La jugada continua, ninguno de los requerimientos de R 4-1-2 que genera que la bola termine muerta se cumplen.

NOTA: Si el corredor pierde control del balón cuando hace contacto con el suelo, será un balón suelto y la bola se convierte en muerta. (R 4-1-2-e)

- II. Un receptor pierde un flag al inicio de una jugada, continua su ruta, completa la recepción y gana algunas yardas más antes que el defensivo sea capaz de quitarle el flag restante.

FALLO: El pase es completo, pero la bola se convierte en muerta al momento de completar la recepción. (R 4-1-2-g) Las yardas después de la recepción no contarán y la defensiva no necesita quitar ningún flag. La decisión es la misma si el receptor pierde ambos flags antes de la recepción.

NOTA: No hay diferencia en la decisión si el receptor pierde un flag por accidente o si el flag es quitado ilegalmente por un defensivo. La bola se convierte en muerta cuando es recibida por un jugador que no tiene ambos flags. Si el receptor es capaz de levantar el flag y ponérselo como lo define la regla antes que el pase sea completado, la bola permanece viva y continua la jugada.

AR 5-1-1 / Serie Nueva

- I. 2 & mediocampo en la yarda O-19, la carrera es detenida en la línea de mediocampo. El balón es colocado con la nariz llegando 1 pulgada dentro de las 4 pulgadas de ancho de la línea de mediocampo.

FALLO: No hay primer intento. La mitad del campo de juego es el medio de la línea de mediocampo. Si la nariz del balón llega 3 pulgadas dentro de la línea de mediocampo, allí será el primer intento.

- II. 1 & gol en la yarda D-19, el quarterback es capturado en la yarda O-23.

FALLO: 2 & gol en la yarda O-23, no hay nuevo primer intento posible.

Próxima jugada: Equipo A completa un pase hasta la yarda D-13.

FALLO: 3 & gol en la yarda D-13, no se le otorga una nueva serie.

AR 6-1-1 / Patada Ilegal

- I. 2 & mediocampo en la yarda O-9, el quarterback patear el balón (despeje) desde la yarda O-4 para evitar ser capturado.

FALLO: Castigo por patada ilegal por un corredor, aplicada desde el SF. Próxima jugada 3 & mediocampo desde la yarda O-2.

NOTA: Si la jugada hubiese ocurrido en 4 & mediocampo, la serie termina por pérdida de intentos. La próxima jugada es 1 & mediocampo desde la yarda 5 del oponente.

- II. 2 & mediocampo desde la yarda O-9, el pase hacia adelante es pateado por un receptor para evitar una intercepción, el pase resulta incompleto.

FALLO: Falta por patear ilegalmente un pase (R 9-2-2-e), que es otra falta. La próxima jugada será 2 & mediocampo desde la yarda O-4.

NOTA: Lo mismo aplicaría si un defensivo patear una bola en vuelo.

AR 7-1-3 / Jugadas Ilegales

- I. Después que la bola esta lista para jugar, la ofensiva esta lista en posición (primer shift), después de 3 segundos los mismos realizan un shift a una formación diferente e inmediatamente centran el balón.

FALLO: Castigo por shift ilegal, el silbato deberá sonar al snap y la bola debe mantenerse muerta.

- II. Después que la bola esta lista para jugar, la ofensiva esta lista en posición (primer shift), después de 3 segundos el receptor que se encuentra en el lado derecho comienza un movimiento hacia el quarterback, realiza un círculo alrededor de él y continúe moviéndose hacia la línea lateral derecha, paralelo a la línea de scrimmage, cuando el balón es centrado.

FALLO: No hay falta, movimiento legal.

- III. 2 & mediocampo en la yarda O-24.5, el quarterback, que se encuentra bajo centro, realiza un paso hacia adelante y extiende el balón sobre el mediocampo antes que le quiten el flag.

FALLO: No hay primer Intento. Castigo por carrera ilegal. Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-19.5.

NOTA: Misma regla aplica en la línea de gol. Técnicamente sería una Jugada de carrera ilegal en la zona de no carrera también.

- IV. 2 & mediocampo en la yarda O-19, el quarterback rolla, da un paso más allá de la línea de scrimmage y le quita el flag un defensivo posicionado a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap. El quarterback después lanza un pase.

FALLO: Castigo por carrera ilegal. No hay falta por pase ilegal, la bola se convirtió en muerta con anterioridad a que el pase se empieza a lanzar. Cuando el quarterback cruzó la línea de scrimmage (R 2-3-2) todos los defensivos tenían el derecho de quitar el flag al corredor. Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-14.

NOTA: No hay falta por blitz ilegal si el defensivo cruza técnicamente la línea de scrimmage mientras intenta quitar el flag, incluso si el quarterback regresa detrás de la línea de scrimmage antes que le quiten el flag.

V. 2 & gol en la yarda D-4, el quarterback lanza el pase que es completado en la yarda **D-5** y avanza hasta la zona de anotación.

FALLO: Castigo por jugada ilegal. Un pase hacia adelante debe cruzar la línea de scrimmage para ser considerado como una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3). Próxima jugada **3** & gol en la yarda D-9 (afuera de la zona de no carrera), no se necesita jugada de pase hacia adelante.

VI. 2 & gol en la yarda D-4, el quarterback lanza un pase que es desviado por un defensivo detrás de la línea de scrimmage. El quarterback atrapa el balón y corre dentro de la zona de anotación.

FALLO: Anotación. No hay carrera ilegal. El pase tocado por un defensivo es considerado como una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3).

VII. 2 & gol en la yarda D-8, el quarterback lanza un pase que es desviado por un receptor detrás de la línea de scrimmage y el balón rebota la espalda del centro. El quarterback atrapa el balón, engaña una jugada de pase y luego corre hacia la zona de anotación.

FALLO: No hay anotación, **castigo** por carrera ilegal (R 7-1-3-**e**) y toque ilegal (R 7-2-5-**a**) por el quarterback. **La próxima jugada será 3 & gol desde la D-13 (o 3 y gol desde la D8).**

NOTA: Si la jugada tuviera lugar en la zona de no carrera entonces también sería una falta por fallar en ejecutar una jugada de pase hacia adelante.

AR 7-1-4 / Fuera de juego y Blitz

I. Un defensivo reacciona al conteo del snap por parte del quarterback y cruza la línea de scrimmage.

FALLO: La bola permanece muerta. Castigo por fuera de lugar como una falta en bola muerta.

NOTA: Si el defensivo entra en contacto con impacto contra un rival (el receptor es desplazado de su posición estacionaria), la falta sería por contacto ilegal y se aplica adicionalmente.

II. Un defensivo, colocado a 7 yardas de la línea de scrimmage levanta la mano por menos de un segundo o levanta la mano a la altura de los hombros.

FALLO: Castigo por señal inválida (ilegal), el silbato deberá **sonar y** la bola permanecerá muerta.

NOTA: Informar al jugador antes del próximo intento que de una señal clara para obtener el ROW la próxima vez.

III. 3 o más blitzers dan simultáneamente señales claras para obtener el ROW.

FALLO: Castigo por señal de blitz ilegal, el silbato deberá **sonar y** la bola permanecerá muerta.

IV. 2 blitzers dan claras señales simultáneas para obtener el ROW. Antes del snap uno de ellos baja su mano y después otro defensivo, posicionado a 7 yardas de la línea de scrimmage, levanta la mano con una señal clara y la mantiene por al menos el último segundo antes del snap.

FALLO: No hay falta por señal de blitz ilegal. Los 2 últimos blitzers que dieron la señal obtienen el ROW.

V. Un defensivo (#46), posicionado a 6 yardas de la línea de scrimmage, levanta la mano como una señal de blitz.

FALLO: Castigo por señal de blitz ilegal, el silbato deberá **sonar y** la bola permanecerá muerta.

NOTA: El FJ debe realizar todo lo posible para informarle al jugador antes de la falta: "Numero 46 no está a 7 yardas de la línea de scrimmage." Si el jugador ajusta su posición a una de blitzing legal antes del snap, se evitará la falta.

VI. Un defensivo (#46), posicionado a 7.5 yardas de la línea de scrimmage, levanta la mano dando una señal de blitz. El jugador erróneamente anticipa el snap y está a 6 yardas de la línea de scrimmage con la mano levantada cuando el balón es centrado.

FALLO: Castigo por señal de blitz ilegal, el silbato deberá sonar al snap y la bola permanecerá muerta.

NOTA: Si #46 baja la mano e inicia el blitz desde la yarda 6, sería un blitz ilegal como una falta en bola viva. Si #46 baja la mano y no cruza la línea de scrimmage, entonces la jugada continua y no hay falta.

VII. Un defensivo, colocado a 10 yardas de la línea de scrimmage, levanta la mano como señal de blitz. El jugador comienza a correr hacia al SL, anticipando el conteo, y se encuentra a 7.5 yardas de la línea de scrimmage con la mano levantada cuando el balón es centrado y continúa con su blitz.

FALLO: No hay falta, el blitz tiene ROW.

NOTA: Si el blitz baja la mano antes del snap, puede blitzear legalmente solo que sin ROW.

AR 7-2-1 / Pase hacia atrás

I. 2 & mediocampo en la yarda O-3. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde dentro de su propia zona de anotación fuera del campo para evitar ser capturado.

FALLO: No hay falta pero es safety. El balón pertenece a la ofensiva en el punto donde tuvo posesión por última vez que es la propia zona de anotación.

NOTA: Es también un safety si el pase hacia atrás o el balón suelto cae incompleto en la zona de anotación.

II. 2 & mediocampo en la yarda O-3. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde la yarda O-1 fuera del campo o hacia el suelo en la zona de anotación para evitar ser capturado.

FALLO: No hay safety ni falta. Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-1.

III. 2 & mediocampo en la yarda O-3. El balón es centrado sobre la cabeza del quarterback y resulta incompleto en la zona de anotación o sale fuera del campo.

FALLO: No hay safety. Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-3.

NOTA: Un pase legal hacia adelante tendría un fallo similar. La próxima jugada sería 3 & mediocampo en la yarda O-3.

IV. 4 & gol desde la yarda D-3. El balón es centrado alto y el quarterback batea el mismo hacia adelante para evitar un pase incompleto y que se termine la serie. El Centro es capaz de atrapar el balón y avanzar a la zona de anotación.

FALLO: Falta por bateo ilegal de la ofensiva (R 7-2-5-c). No hay anotación. La serie termina por pérdida de intento.

AR 7-2-2 / Pase completo

I. Dos jugadores opositores ganan control de un pase mientras ambos aún no están en contacto con el suelo, y ambos jugadores regresan simultáneamente al suelo dentro del campo.

FALLO: Atrapada simultánea, la bola es otorgada al equipo pasador (R 2-10-3).

NOTA: Si los jugadores opositores no regresan al suelo simultáneamente, el primer jugador en tocar el suelo es al que se le otorga la atrapada.

- II. Un jugador en vuelo recibe un pase, sujeta el balón firmemente y mientras está regresando al suelo dentro del campo, la punta del balón toca el suelo. El jugador retiene el control del balón con firmeza y no lo suelta.

FALLO: Pase completo.

NOTA: Si el jugador pierde el control del balón este es un pase incompleto. Un receptor en vuelo debe mantener el control del balón durante el proceso de ir al suelo.

- III. Un jugador en vuelo recibe un pase, sujeta el balón firmemente, pero el cuerpo del jugador, no el balón, toca el suelo dentro del campo. Inmediatamente de contactar el suelo, el balón se suelta y en un segundo esfuerzo el receptor gana control nuevamente aun manteniéndose dentro del campo, antes que el balón toque el suelo.

FALLO: Pase completo.

- IV. Un receptor intenta alcanzar el balón pero no logra atraparlo con sus manos. Antes que el balón toque el suelo, el receptor asegura el balón entre las rodillas y luego va al suelo sin perder la pelota.

FALLO: Pase completo. La regla no especifica cómo debe ser asegurado el balón para una realizar una atrapada.

- V. Un receptor atrapa un pase en el aire y antes de regresar al suelo es contactado por un oponente que causa que el balón se suelte y a continuación toque el suelo.

FALLO: Pase incompleto y castigo por contacto ilegal. El pase no fue completado (R 2-10-3) y la falta ocurre cuando el balón estaba en el aire. Pero el contacto ocurre después que el balón haya sido tocado por lo cual no es interferencia de pase.

- VI. Un receptor en el lado derecho del campo es contactado por un defensivo antes que el balón haya sido lanzado por el quarterback. El pase resulta incompleto en el lado izquierdo del campo.

FALLO: Contacto ilegal por la defensiva. Es una falta contactar a un oponente sea que el balón es lanzado hacia el jugador o no.

- VII. Un receptor controla el balón en el aire y, mientras sigue en el vuelo, lanza el balón hacia atrás a otro receptor. El segundo receptor avanza el balón para ganar más yardas.

FALLO: Jugada legal. Con el primer receptor, el pase fue controlado pero no completado y el estatus de la bola continúa como pase inicial (R 2-9-2). El pase es completado cuando el segundo receptor la atrapa y realiza contacto con el suelo (R 2-10-3).

NOTA: Será la misma decisión si el pase es tocado o bateado y si el balón va hacia adelante o hacia atrás. Si el receptor estaba en contacto con el suelo cuando el pase fue controlado, sería completado y una falta por pase hacia atrás ilegal.

AR 7-2-4 / Balón suelto

- I. 2 & mediocampo en la yarda O-13. El corredor pierde el control del balón (balón suelto) en la yarda O-20 y el balón contacta el suelo en la yarda O-16.

FALLO: Bola muerta cuando contacta el suelo, no hay falta. Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-20.

NOTA: Será el mismo fallo si el balón contacta el suelo en la yarda O-24 (balón suelto hacia adelante) o si un compañero del que comete el balón suelto atrapa el mismo.

- II. Con menos de 2 minutos en el reloj, el corredor deja caer el balón al suelo intencionalmente y detiene el reloj antes que le quiten el flag.

FALLO: El reloj se detiene ya que la caída del balón es considerada como pase (R 2-9-2). Si la caída sucede detrás de la línea de scrimmage no habría falta, como si fuera azotado el balón o pase incompleto. Si la caída del balón sucede más allá de la línea de scrimmage sería una penalidad por pase ilegal. El reloj se reiniciará con el próximo snap por regla.

AR 7-2-5 / Toque y Bateo Ilegal

- I. 2 & gol en la yarda D-20. El quarterback lanza un pase hacia un receptor en la yarda D-10, en lugar de intentar atrapar el pase, el receptor batea el pase hacia otro receptor que atrapa el balón en la zona de anotación.

FALLO: Jugada legal. Touchdown.

- II. 2 & gol en la yarda D-20. Antes del snap, un receptor comienza en movimiento hacia el centro, el quarterback en la yarda O-24 no es capaz de controlar el centro y, en lugar de entregar el balón hacia adelante a su receptor, lo batea hacia el receptor. El receptor atrapa el balón y avanza hasta la zona de anotación.

FALLO: Falta por bateo ilegal de la ofensiva en la yarda O-24. El snap es un pase hacia atrás y no puede ser bateado hacia adelante. La próxima jugada es 3 & gol desde la yarda O-21.

NOTA: Técnicamente el receptor es el quarterback, porque es el primer jugador en poseer el snap. Por lo tanto también hay una carrera ilegal. La próxima jugada sería 3 & gol desde la yarda 25 que obviamente sería declinada para elegir el otro castigo.

- III. 2 & gol en la yarda D-20. El quarterback lanza un pase hacia atrás a un receptor en la D-22 quien, en lugar de atraparlo, decide batearlo hacia adelante a un receptor en la yarda D-19 y avanza hasta la zona de anotación.

FALLO: Falta por bateo ilegal por la ofensiva en la yarda D-22. La próxima jugada es 3 & gol desde la yarda O-23.

AR 7-3-1 / Pase hacia adelante

- I. 2 & mediocampo en la yarda O-3. El quarterback lanza un pase hacia adelante desde su propia zona de anotación al suelo para evitar una captura.

FALLO: No hay falta, no hay grounding intencional en Flag Football. Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-3.

- II. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza un pase hacia adelante alto desde atrás de la línea de scrimmage y atrapa su propio pase para un pase completo de 10 yd.

FALLO: Castigo por toque ilegal, el quarterback puede atrapar su propio pase sólo si ha sido tocado por un defensivo (R 7-2-5). Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-7.

- III. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza un pase hacia adelante desde atrás de la línea de scrimmage, el balón es desviado por un defensivo y regresa a las manos del quarterback.

FALLO: No hay falta por toque ilegal, el quarterback puede avanzar el balón (R 7-2-5).

- IV. 2 & mediocampo en la yarda O-15. El quarterback escapa para evitar al blitz, corre a la yarda O-17 y lanza un pase completo a la yarda O-23.

FALLO: Castigos por carrera ilegal (R 7-1-3-e) y pase hacia adelante ilegal (R 7-3-2-a). Próxima jugada 3 & mediocampo en la yarda O-10 o 3 & mediocampo en la yarda O-12.

AR 7-3-3 / Interferencia de pase

- I. Después del snap el quarterback rolla a la derecha y el centro corre una ruta a la derecha. El receptor del lado derecho se interpone en el camino del defensivo que está cubriendo al centro. El defensivo tiene que correr rodeando al receptor para evitar contacto y el centro está abierto para recibir el pase.

FALLO: Castigo por shielding por la ofensiva. No es interferencia de pase porque el balón no está en el aire. Si hubiera habido contacto entre el receptor y el defensivo, entonces sería aiming por la ofensiva.

NOTA: Si el receptor está parado quieto entonces el defensivo debe evitar el contacto, porque el ROP del receptor sobrepasa cualquier ROW.

- II. Dos receptores están posicionados a la derecha de la formación, el receptor externo va en un ángulo hacia adentro, el receptor interno va hacia afuera y después hacia la línea de gol del oponente (trayectoria de wheel). Los defensivos en cobertura individual colisionan ya que están cruzando para cubrir a sus respectivos receptores.

FALLO: No hay falta, la ofensiva no es responsable por las acciones de los defensivos.

NOTA: Si el receptor externo está cruzando la línea de carrera del defensivo interno en orden de obstruirlo en la cobertura, entonces será una falta de shielding. Esta es una llamada muy difícil y requiere experiencia para juzgarla así.

- III. Un receptor está corriendo directo a un defensivo. Inmediatamente en frente del defensivo el receptor corta hacia afuera y se empujan suavemente. El defensivo mantiene su balance pero no puede cerrar la distancia con el receptor antes que realice la atrapada, después del pase completo le quitan el flag.

FALLO: Interferencia de pase ofensiva (o contacto ilegal). Hay contacto con impacto por el receptor antes que el pase sea lanzado. El impacto no es en el defensivo, sino entre ellos para acelerar y ganar una separación extra con el defensivo.

AR 8-3-2 / Castigo en un punto extra

- I. En un punto extra de 1 punto hay un castigo aceptado y el punto extra se repite desde la yarda 10.

FALLO: La ofensiva deberá realizar una jugada de pase o carrera por 1 punto.

- II. En un punto extra de 1 punto hay un castigo aceptado y el punto extra se repite desde la yarda 2.5.

FALLO: La ofensiva deberá realizar únicamente una jugada de pase hacia adelante por 1 punto.

III. En un punto extra de 2 puntos hay un castigo aceptado y el punto extra se repite desde la yarda 5.

FALLO: La ofensiva deberá realizar únicamente una jugada de pase hacia adelante por 2 puntos.

IV. Durante un punto extra un corredor comete protección de flag en la yarda 3 y después obtiene el punto extra.

FALLO: Castigo por protección de flag con LOD. No hay obtención de puntos extras y el punto extra termina.

AR 8-4-1 / Safety

I. 2 & mediocampo en yarda O-7. Un blitzar agarra los pantalones del quarterback en la zona de anotación lo que causa que pierda el balance momentáneamente. El quarterback después lanza un pase hacia adelante incompleto.

FALLO: Castigo por contacto ilegal (sujetando) aplicable desde la yarda O-7. Próxima jugada 1 & mediocampo en la yarda O-17.

II. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback en la zona de anotación sostiene el balón delante del flag mientras el defensivo trata de quitárselo. El defensivo no logra llegar al flag y después el quarterback lanza un pase completo para una ganancia de 14 yd.

FALLO: Castigo por protección de flag que será aplicada en el SF el cual es en la zona de anotación, resultando en un safety.

III. 3 & gol en la yarda D-21. Un defensivo intercepta el balón en la yarda D-7 y su impulso lo lleva a entrar a su propia zona de anotación. Un jugador ofensivo le quita el flag al defensivo en la zona de anotación.

FALLO: Safety, debido a que la regla de momentum solamente aplica si el balón es interceptado dentro de la yarda D-5 (R 8-5-1-b).

AR 9-1-1-R / Derecho de Lugar, Derecho de Paso

I. Un defensivo se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente enfrente a un receptor (cobertura individual).

FALLO: El receptor debe evitar el contacto en los primeros pasos porque el defensivo tiene ROP. Si el defensivo comienza a moverse entonces pierde el ROP y debe evitar contacto con el receptor y darle lugar para la trayectoria de pase.

II. Un defensivo se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente enfrente a un receptor. Al momento del snap el defensivo se mueve inmediatamente hacia adentro y choca con el receptor que también va hacia el medio.

FALLO: Falta de contacto ilegal por la defensiva. Una vez el defensivo se mueve se pierde el ROP y ellos están a cargo de evadir el contacto. El receptor tiene que evitar el lugar donde el defensivo está parado en el snap, pero ellos no pueden anticipar en qué dirección el defensivo se moverá.

III. Un defensivo se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente enfrente a un receptor y estira sus brazos a los lados para encajonar al receptor. Después del snap el defensivo no se mueve y el receptor, tratando de correr alrededor del defensivo, contacta un brazo del defensivo.

FALLO: Aiming por parte del defensivo. Incluso con el ROP el defensivo no puede buscar contacto con un acto innecesario.

NOTA: El mismo fallo aplicará al centro quien hace shielding a un blitzter al estirar sus brazos hacia los lados.

IV. Un defensivo está realizando una cobertura de zona y mirando al quarterback cuando un receptor ofensivo cruza el campo e intencionalmente golpea al defensivo por detrás.

FALLO: Aiming por parte de la ofensiva. Incluso con ROW, un jugador no tiene permitido apuntar y golpear a un oponente. (R 9-1-1)

V. Un defensivo está encerrando a un corredor hacia la línea lateral. El corredor trata de quedarse dentro del campo manteniendo el carril, **para conseguir el primer intento**, en lugar de ir fuera del campo. **El defensivo no baja la velocidad al intentar quitar el flag y como resultado, ambos jugadores colisionan.**

FALLO: Contacto ilegal por parte del corredor, no es aiming porque el objetivo del corredor era el hueco. El defensivo no está obligado a bajar la velocidad y otorgarle espacio al corredor, tienen legitimidad para apuntar al punto más cercano para intentar quitar el flag. El corredor está en control de la jugada, no tiene ROW y debe mostrar la intención de evitar el contacto. Si el corredor falla en su cálculo de la trayectoria del defensivo, es su culpa.

NOTA: Si el corredor se detiene y después (1 segundo) el defensivo colisiona con el con el corredor con contacto, sería una falta de aiming por parte del defensivo.

VI. Dos defensivos encierran al corredor entre ellos. El corredor trata de pasar por el hueco entre ambos defensivos y contacta a uno o ambos defensivos.

FALLO: **Contacto ilegal** por parte del corredor. **No es aiming, porque el objetivo del corredor era el hueco.**

VII. Un defensivo en persecución hacia el corredor se resbala y cae justo enfrente de él. El corredor salta sobre el defensivo para evitar el contacto. El defensivo todavía intenta alcanzar el flag para quitarlo, pero falla, y el corredor continúa su carrera.

FALLO: Jumping por parte del corredor. Un corredor es responsable por evitar el contacto con un defensivo, incluso si eso significa correr alrededor de un jugador en el suelo para evitar cometer otra falta.

VIII. Un receptor realiza una atrapada parado dándole la espalda al defensivo quien, se aproxima en un intento para quitar el flag y frena, estableciendo ROP debido a que ahora está parado. Después de la atrapada el receptor gira alrededor en el lugar y en el acto de realizar el giro, el receptor contacta al defensivo. El receptor después corre alejándose del defensivo y después de ganar algunas yardas extras al receptor le quitan el flag.

FALLO: No hay falta por contacto ilegal. El receptor no pierde ROP por girar. (R 2-13-1)

NOTA: Un movimiento extra del receptor (o el defensivo) resultará en una falta por contacto ilegal para quien sea responsable de iniciar el contacto.

AR 9-1-1-B / Blitzter

I. Un blitzter está corriendo rápidamente hacia el quarterback y un receptor corriendo una ruta tiene que alterar la dirección de la misma para evitar al blitzter.

FALLO: No hay falta. El receptor tiene que otorgarle al blitzter la prioridad de ROW. Si otro defensivo que no haga una señal válida para ganar ROW está corriendo, sería una falta contra el defensivo por shielding.

II. Un blitzter está corriendo rápidamente hacia el quarterback y un receptor corriendo una trayectoria realiza shielding o contacta al blitzter.

FALLO: Castigo por shielding o contacto ilegal contra la ofensiva. Todos los receptores deben evitar el camino del blitz.

III. Un blitz corre lentamente hacia el quarterback y un receptor corriendo una trayectoria, le comete shielding

FALLO: Castigo por shielding por parte del defensivo. Un blitz tiene ROW solo si está corriendo rápidamente (R 2-2-6) y el receptor tiene la oportunidad de calcular el camino del blitz.

IV. Un blitz corre hacia el quarterback y en el momento que el mismo comienza a rodar hacia afuera el blitz cambia de dirección.

FALLO: El blitz pierde el ROW cuando cambia de dirección y tiene que tener cuidado de no cometer shielding a un receptor después de dicho cambio.

V. Un blitz contacta al centro, quien permanece estacionario desde el snap.

FALLO: Castigo por aiming por parte del defensivo. ROP del centro tiene prioridad por encima del ROW del blitz (R 2-13-2).

VI. Un blitz se alinea directamente opuesto al centro y después del snap corre directo hacia el quarterback. El centro se mantiene estacionario usando su ROP y el blitz cambia de dirección para evitar el contacto. Inmediatamente después el centro comienza a correr una trayectoria de pase directamente en frente del blitz y ambos colisionan.

FALLO: Castigo por aiming en la ofensiva por parte de la ofensiva. El blitz pierde el ROW cuando cambia de dirección, pero eso no le da al centro el derecho de provocar una colisión.

VII. Un blitz está corriendo hacia la línea de scrimmage pero se frena antes de cruzarla.

FALLO: No hay falta. El blitz no tiene que cruzar la línea de scrimmage, pero pierde el ROW al parar y tendrá que evitar a los jugadores ofensivos después de esto.

VIII. Un receptor está pasando por el camino del blitz. El blitz trata de evitar el contacto pero igualmente topa con el receptor.

FALLO: Castigo por contacto ilegal contra la ofensiva.

IX. Un receptor está cruzando por el camino del blitz. El blitz no intenta evitar el contacto y choca contra el receptor.

FALLO: Castigo por shielding contra la ofensiva y castigo por aiming contra la defensa. Las faltas se anulan y el intento debe ser repetido.

X. Un receptor está cruzando por el camino del blitz sin cometer shielding. El Blitz contacta al receptor con su brazo extendido al pasar.

FALLO: Aiming del Blitz. Incluso con el ROW el blitz no puede iniciar el contacto.

XI. El blitz se detiene en frente del quarterback luego que el balón ha sido lanzado y toca al quarterback con sus manos en la cadera.

FALLO: No hay falta por tocar, ya que el contacto debe de tener impacto.

XII. El blitz se detiene en frente del quarterback luego que el balón ha sido lanzado y empuja al quarterback con sus manos en la cadera de manera que el quarterback debe de tomar 2 pasos para volver a conseguir el balance.

FALLO: Castigo por contacto ilegal defensivo.

XIII. El blitzer se detiene en frente del quarterback mientras el balón está siendo lanzado. El movimiento natural del lanzamiento con un paso hacia adelante lleva al quarterback a contactar al blitzer.

FALLO: No hay faltas por el contacto debido a que ambos jugadores están parados y tienen el ROP en el sentido de la regla 2-13-1.

XIV. El blitzer salta de forma vertical mientras el quarterback está lanzando el balón. El quarterback toma 3 pasos hacia adelante luego de soltar el balón y contacta al blitzer.

FALLO: Castigo por contacto ilegal ofensivo. El blitzer tiene ROP pese a haber saltado y son las acciones del quarterback las responsables por el contacto. Si el impulso del salto hubiera llevado al blitzer hacia el quarterback, entonces la falta hubiera sido en contra de la defensa.

XV. Mientras el quarterback comienza a soltar el balón, el blitzer salta hacia adelante en un intento de desviarlo y contacta el balón o el brazo previo a que éste abandone la mano del quarterback.

FALLO: Castigo por aiming, ya que el punto de ataque fue el balón en posesión de un corredor (R 9-1-1).

AR 9-2-1 / Actos Antideportivos

I. El quarterback lanza una intercepción y un defensivo la regresa para un touchdown fácil. Antes de cruzar la línea de gol el defensivo se burla del quarterback usando palabras o gestos.

FALLO: Touchdown. Castigo por conducta antideportiva. El castigo será aplicado en el punto extra.

Próxima jugada: Intento de punto extra por 1-punto desde la yarda 15 o por 2-puntos desde la yarda 20.

AR 9-2-2 / Quitando el Flag

I. Un corredor está moviendo sus manos cerca de su cadera cuando un defensivo cercano intenta quitarle un flag. No hay contacto, pero el defensivo falla el flag.

FALLO: Castigo por protección del flag. Una mano (o balón) en frente del flag limita el acceso y crea una desventaja, incluso sin contacto.

NOTA: La aplicación (5 yd + LOD) será desde el SF. Ejemplo: 2 & gol en la D-18, protección del flag en la D-10. La próxima jugada será 3 & gol desde la yarda D-15.

II. Un corredor moviendo sus manos cerca de su cadera cuando un defensivo lejano se lanza hacia él en un intento desesperado para quitar un flag. No hay contacto y el defensivo falla en su intento de quitar el flag por la distancia.

FALLO: No hay **falta**. Debe de existir un intento serio de quitar un flag para que la acción del corredor sea una falta. Diving y jumping por parte de jugadores defensivos es legal.

III. Un corredor se encuentra corriendo directamente hacia un defensivo y antes de llegar a él, el corredor inclina su tren superior hacia adelante.

FALLO: Castigo ofensivo por diving (R 2-12-2). El defensivo tiene que evitar la cabeza y el cuerpo del corredor, y en este caso las acciones del corredor limitan el acceso a sus flags creando una desventaja sin importar el contacto.

IV. Un corredor se encuentra corriendo directamente hacia un defensivo y extiende el balón hacia adelante para ganar yardas extra antes que le quiten el flag.

FALLO: Castigo por protección del flag. El defensivo tiene que evitar contactar el balón en posesión de un jugador, y en este caso las acciones del corredor limitan el acceso a sus flags creando una desventaja sin importar el contacto.

V. Un corredor que es perseguido desde detrás por un defensivo y, antes de ser atrapado, el corredor extiende el balón hacia adelante para ganar yardas extras antes que le quiten el flag.

FALLO: No hay falta. Debido a que la quita del flag es desde atrás, la extensión del balón no obstruye al defensivo.

VI. Un corredor está girando para evitar que un defensivo le quite el flag. Durante el giro el defensivo es contactado por el codo del corredor.

FALLO: Contacto ilegal por parte del corredor. El corredor sigue siendo responsable por el contacto, pese a que el giro no sea ilegal en sí mismo.

NOTA: El mismo fallo aplica si un corredor causa contacto por dipping.

VII. Un corredor está haciendo dipping, sosteniendo el balón con ambas manos en frente del pecho y con los codos estirados hacia los lados, para evitar que un defensivo le quite el flag. El defensivo se estira hacia abajo para quitar el flag pero contacta el brazo del corredor que se encuentra enfrente del flag debido al dip.

FALLO: Protección del flag por parte del corredor. El corredor sigue siendo responsable de no restringir el acceso a los flags, aunque el dip no sea ilegal en sí.

VIII. Un corredor se detiene y salta hacia arriba con un giro para evitar que un defensivo le quite el flag.

FALLO: Jumping del corredor. El salto del corredor restringe el acceso a los flags elevando su nivel.

IX. Un corredor se detiene y salta lateralmente (o hacia atrás) con (o sin) un giro para evitar que un defensivo le quite el flag.

FALLO: No hay falta. Un salto en cualquier dirección sin un cambio significativo en el nivel de los flags es legal.

NOTA: Bajar el nivel de los flags (dipping) también es legal.

X. Un corredor está moviéndose por la línea lateral hacia la esquina de la zona de anotación. El defensivo intenta comprimir el espacio para que el corredor salga del campo mediante un cierre rápido y constante del espacio hacia la línea lateral pero no intenta quitarle el flag. El corredor salta hacia la línea de gol e inclusive, luego que haya contactado con el defensivo **en la yarda D-1**, es capaz de tocar el pílón con el balón antes de tocar el suelo fuera del campo.

FALLO: Podría haber sido anotación, pero **obviamente** es castigo por contacto ilegal (aiming) del corredor, aplicado desde la línea de scrimmage. No hay anotación.

NOTA: Existiría una segunda falta por diving (con jumping), si el defensivo hiciera el intento por quitar el flag. La defensa podría elegir aceptar cualquiera de ambos castigos **(misma penalidad, misma aplicación)**.

XI. Un corredor está moviéndose por la línea lateral hacia la esquina de la zona de anotación. El defensivo se acerca lentamente hacia el corredor en paralelo a la línea lateral con una distancia de 2 yardas hacia la misma. El corredor intenta pasar por el espacio entre el defensivo y la línea lateral. A último momento el defensivo, repentinamente, se desplaza hacia el carril del corredor y ambos colisionan.

FALLO: Castigo por aiming por parte del defensivo. El corredor no puede anticipar el último movimiento del defensivo y no tiene oportunidad de evitar el contacto, el defensivo debe jugar de manera predecible.

NOTA: De haber existido acciones por ambos jugadores y hay duda acerca de quién es responsable, es falta de la ofensiva.

XII. Un blitzler le quita el flag al quarterback una fracción de segundo después que el balón haya sido lanzado. El blitzler, aun con el flag en la mano, comienza a moverse hacia el receptor para asistir en parar la jugada.

FALLO: No hay falta por quitar el flag ilegalmente ya que el defensivo tiene el derecho de hacer un intento legítimo por el flag. Sin embargo, castigo por conducta antideportiva al no regresar el flag. El blitzler tiene que entregar el flag inmediatamente o dejarlo en el suelo antes de comenzar su movimiento hacia el receptor.

XIII. Después que el quarterback haya lanzado el balón hacia atrás en dirección a un compañero, el blitzler continúa su presión y le quita el flag al quarterback.

FALLO: Castigo por quita de flag ilegal. Esto previene al quarterback de correr con el balón llegado el caso que se le regrese el mismo en una jugada de truco.

NOTA: Si el pase cruza la línea de scrimmage no existe manera legal que el quarterback vuelva a ganar posesión del balón, por ende, no hay falta por quitar el flag de manera ilegal. Podría existir una conducta antideportiva por parte del blitzler provocando al quarterback con una quita del flag tardía.

XIV. Un defensivo quita el flag justo en el momento en el cual el receptor toca el balón. El receptor hace un muff con el balón y logra completar el pase en una segunda instancia.

FALLO: No hay falta por quita de flag ilegal. El defensivo puede anticipar que se complete el pase convirtiendo al receptor en corredor y no es necesario esperar a que sea completado el proceso de la recepción.

NOTA: En éste caso el corredor no puede avanzar el balón porque el balón muere cuando un corredor tiene menos de 2 flags (R 4-1-2-g). Incluso cuando exista una quita de flag ilegal (antes que el balón sea tocado), el corredor no puede avanzar el balón luego de completar la recepción, pero ganará yardas extra debido al castigo.

XV. Luego del snap, el quarterback engaña una entrega a otro jugador de la ofensiva quien simula tener la posesión del balón. El blitzler cambia de dirección y le quita el flag al jugador que simula ser corredor. El quarterback luego le lanza un pase a quien simuló ser corredor. El pase es atrapado y el corredor avanza hacia la zona de anotación.

FALLO: No hay falta por quita de flag ilegal debido a que el blitzler tiene el derecho de quitar un flag a quien simula ser corredor (R 9-2-2-d). El balón muere cuando el pase es atrapado porque el corredor tiene menos de 2 flags (R 4-1-2-g).

AR 9-3-1 / Sustituciones

- I. La bola se encuentra lista para jugar y la ofensiva en una formación legal cuando el jugador que usualmente juega de quarterback se acerca a la línea lateral, aparentemente para hablar con su entrenador, pero se detiene en el campo de juego viendo hacia su línea lateral. El centro luego toca el balón y realiza el snap a un jugador que usualmente juega de corredor quien lanza un pase hacia

adelante legal hacia el jugador sobre la línea lateral que corre hacia la línea de gol del oponente luego del snap para una anotación.

FALLO: La bola permanece muerta, castigo por sustitución ilegal. Táctica desleal asociada con el proceso de sustitución. Castigar 5 yardas o 10 yardas desde SL y repetir el intento. Una vez que el jugador se mueve hacia la línea lateral, la defensiva puede pensar legítimamente que el proceso de sustitución ha comenzado y el snap no es inminente.

NOTA: Si el jugador demuestra claramente que el proceso de sustitución se ha detenido (tomando una posición como receptor y manteniéndose estático por un segundo), no habría falta. Tampoco la habría si la acción sucede después que el centro haya tocado el balón ya que no se permiten sustituciones después de dicho momento (R 7-1-3-a) y la defensa no debe de esperar una sustitución.

- II. La bola está lista para jugar, y la ofensiva está en una formación legal, cuando un jugador abandona el campo hacia el área de equipo. A continuación, otro jugador que aparenta estar hablando con el entrenador, entra en el campo para que la defensa no lo considere como una sustitución. El centro luego toca el balón y - rápidamente - realiza el snap. El quarterback lanza un pase largo al jugador no considerado.

FALLO: Castigo por táctica desleal. 10 yardas desde la SL y repite el intento. La ofensiva no puede utilizar el proceso de sustitución y “esconder” un jugador legitimando al Referee para ser considerado una táctica desleal.

AR 10-1-2 / Tácticas Desleales

- I. Un corredor está avanzando por la línea lateral para la anotación ganadora, y los defensivos se encuentran lejos. Un jugador suplente se acerca a la línea lateral y le quita el flag al corredor.

FALLO: La jugada muere cuando al corredor le quitan el flag, pero el Referee debería otorgar la anotación que fue prevenida solamente por el acto injusto. La próxima jugada es el intento de punto extra luego de aplicar el castigo. El jugador debe ser descalificado.

NOTA: Si esto sucede cerca del mediocampo, el fallo adecuado podría ser un primer intento más allá de la línea de mediocampo, pero también podría de ser una anotación.

- II. La defensa comete, de manera repetida, fuera de lugar previo al snap para consumir el tiempo de juego y acercarse a la notificación del Referee (advertencia de 2 minutos) y mantener la delantera en el marcador.

FALLO: El Referee debe de parar el reloj e informarle al equipo que se considerará como una táctica desleal y el reloj solamente comenzará con un snap legal.

NOTA: Lo mismo aplica si la ofensiva comete faltas repetidamente para consumir el tiempo de juego. De no detener este procedimiento, el Referee podrá ordenar una pérdida de intento así como también otorgar un primer intento a la defensiva.

- III. La defensiva reiteradamente comete blitzes ilegales a 1 yarda de la SL para capturar al quarterback inmediatamente o interceptar el snap.

FALLO: Castigo por blitz ilegal pero no es una táctica desleal. La ofensiva es capaz de ganar territorio declinando el castigo en jugadas exitosas o tomar las 5 yardas de la penalidad.

NOTA: Si esto sucediera cerca de la línea de gol, y los castigos deban de ser administrados como mitad de la distancia, se considerará como táctica desleal.

- IV. 2 & mediocampo desde la yarda O-21 (menos de 5 yardas para la mitad de la cancha). Un jugador defensivo comete una falta de fuera de lugar inmediatamente después que el centro haya tocado el balón forzando a la ofensiva a una situación de 1 & gol desde la yarda D-24.

FALLO: Táctica desleal por parte de la defensiva. Penalizar con 10 yardas. No hay posibilidad para un error del jugador por lo cual se debe asumir que es una falta con la intención de obtener una ventaja. La ofensiva puede declinar el castigo. Los jugadores defensivos, y entrenadores, serán advertidos que de continuar cometiendo ésta falta serán castigados no sólo con 10 yardas por táctica desleal sino que también con 10 yardas extras por actitud antideportiva y el jugador que cometa la infracción será descalificado.

- V. Un entrenador del equipo defensivo entra al campo de juego y sujeta a un receptor claramente abierto antes que éste llegue a la zona de anotación. Debido a esto, el quarterback no puede realizar un pase simple para una anotación, pero luego lanza el balón a otro receptor dentro de la zona de anotación para conseguir dicha anotación.

FALLO: Falta en bola viva por interferencia con el juego, sin embargo, el Referee debería declararla como una falta en bola muerta y aplicar el castigo en la jugada siguiente. El entrenador debe ser descalificado.

- VI. La ofensiva logra una anotación para empatar el marcador en la última jugada del partido y el mismo se extiende para el punto extra. Durante el punto extra el QB lanza un pase que es interceptado por la defensiva. Durante el regreso de la intercepción, el QB es el único jugador en posición para hacer un intento de quitar el flag.

El intento por quitar el flag es fallido pero el QB contacta al defensivo en la yarda D-21 causando que éste caiga al suelo en la yarda D-24.

FALLO: Falta por contacto ilegal. No hay anotación y se acaba el punto extra.

Un partido no puede terminar con un castigo aceptado (R 3-2-2), por lo tanto se le otorgará a la defensiva un 1 & gol desde su propia yarda 15 sin tiempo en el reloj.

NOTA: Si el QB no hace un intento por quitar el flag y empuja al corredor al suelo, el castigo será el mismo pero el QB será descalificado no solamente por la falta sino por prevenir intencionalmente una anotación.

AR 10-2-4 / Faltas que se Anulan

- I. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza un pase completo o una intercepción en la yarda O-15. Antes de la atrapada, el centro comete shielding al blitzer en la yarda O-10 y un defensivo contacta a un receptor en la yarda O-20.

FALLO: Se anulan las faltas. El intento se repite.

- II. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza un pase que es interceptado en la yarda O-15 y regresado hasta la yarda O-6. Antes de la atrapada, el centro comete shielding al blitzer en la yarda O-10 y durante el regreso el blitzer comete shielding al centro en la yarda O-12.

FALLO: La defensiva puede declinar las faltas que se anulan y retener el balón luego de aplicado su castigo. (R 10-2-4-a Excepción 1) BS es el SF. Próxima jugada 1 & gol para el equipo defensivo en la yarda 17.

- III. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza un pase que es interceptado en la yarda O-15 y regresado hasta la yarda O-6. Antes de la atrapada un defensivo contacta a un receptor en la yarda O-10 y durante el regreso el centro sujeta (contacto ilegal) al corredor en la yarda O-12.

FALLO: Se anulan las faltas. El intento se repite.

IV. 3 & mediocampo en la yarda O-23. El corredor comete la falta de proteger el flag en la yarda D-17 y el defensivo sujeta al corredor para quitarle su flag. La jugada finaliza en la yarda D-12. El entrenador ofensivo quiere declinar el castigo defensivo y obtener un primer intento luego de la aplicación del castigo por protección del flag desde SF.

FALLO: Anular las faltas es la única opción y el intento debe de ser repetido. Las faltas – no los castigos – se anulan. El entrenador no tendrá la posibilidad de declinar un castigo.

AR 10-2-5 / Faltas en Bola Muerta

I. Después que el balón se convierte en muerto, 2 oponentes tienen un intercambio verbal y comienzan a empujarse mutuamente.

FALLO: Los oficiales deben de separar a los 2 jugadores y lanzar un indicador de castigo por contacto ilegal de ambos. Incluso cuando los castigos se anulan (R 10-2-5) se demuestra que los oficiales no tolerarán éste tipo de comportamiento. Si los jugadores comienzan una pelea, ambos deberán ser descalificados.

NOTA: Si uno de los jugadores golpea al oponente primero y luego el segundo reacciona, las faltas no se anulan y deben ser administradas en orden, incluyendo aplicaciones de mitad de la distancia.

AR 10-3-1-a / Aplicación del Punto Básico en Castigos Ofensivos

I. 2 & mediocampo en la yarda O-7. Un receptor comete interferencia de pase en la yarda O-22 y el pase resulta incompleto.

FALLO: El DB es la SL (R 7-2-3), por lo cual el BS es la SL. El castigo será aplicado desde la yarda O-7. La próxima jugada es 3 & mediocampo desde la yarda 3.5.

II. NOTA: Mismo fallo y castigo si el receptor, luego de cometer la interferencia, atrapa el pase y lo avanza. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback retrocede y es capturado en la zona de anotación. El centro comete shielding al blitz en la yarda O-10.

FALLO: El BS es la SL. El castigo será aplicado desde la yarda O-7. Próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda 3.5. Declinar la falta tiene como resultado un safety.

III. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback retrocede y es capturado en la yarda O-1. El centro comete shielding al blitz en la zona de anotación.

FALLO: El BS es el SF. El castigo será aplicado en la zona de anotación, resultando en un safety. Declinar la falta tiene como resultado 3 & mediocampo en la yarda O-1.

IV. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback retrocede y es capturado en la yarda O-1. El centro comete shielding al blitz en la yarda O-5.

FALLO: El BS es el SF. El castigo será aplicado desde la yarda O-5. Próxima jugada es 2 & mediocampo en la yarda O-2.5. Declinar la falta tiene como resultado 3 & mediocampo en la yarda O-1.

V. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda O-15. El centro comete shielding al blitz en la yarda O-5.

FALLO: El BS es el SF. El castigo será aplicado desde la yarda O-5. Próxima jugada es 2 & mediocampo en la yarda O-2.5. Declinar la falta tiene como resultado 3 & mediocampo en la yarda O-15.

VI. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda O-15. El centro comete shielding a un defensivo en la yarda O-20.

FALLO: El BS es la SL. El castigo será aplicado desde la yarda O-7. La próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda O-3.5. Declinar la falta tiene como resultado 3 & mediocampo desde la yarda O-15.

NOTA: Un pase incompleto tendría la misma aplicación, pero si ese fuera el caso, declinar la falta tiene como resultado 3 & mediocampo desde la yarda O-7.

VII. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback retrocede y completa un pase que es avanzado para una anotación. El centro comete shielding a un defensivo en la zona de anotación del oponente durante la carrera y antes que la anotación se lleve a cabo.

FALLO: El BS es la SL. El castigo será aplicado desde la yarda O-7. La próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda O-3.5.

VIII. 4 & gol desde la yarda D-4. Mientras un pase del quarterback se aproxima al receptor, éste empuja al defensivo para obtener separación y atrapar el balón en la zona de anotación.

FALLO: Castigo por interferencia de pase ofensiva, no hay anotación. La serie termina por la pérdida de intento. La próxima jugada es 1 & mediocampo para el equipo defensivo desde su propia yarda 5.

AR 10-3-1-b / Aplicaciones del Punto Básico para Faltas Defensivas

I. 2 & mediocampo en la yarda O-7. Un defensivo comete interferencia de pase en la yarda O-22 y el pase resulta incompleto.

FALLO: El DB es la SL (R 7-2-3), por lo cual el BS es la SL. El castigo será aplicado desde la yarda O-7. La próxima jugada es 1 & mediocampo desde ya yarda O-17.

II. 2 & mediocampo en la yarda O-7. Un defensivo comete interferencia de pase en la yarda O-22 y pero el receptor logra atrapar el pase y avanzar hasta la yarda O-24.

FALLO: El DB es el final de la carrera por lo cual el BS es el DB. El castigo será aplicado desde la yarda O-24. La próxima jugada es 1 & gol desde la yarda D-16.

III. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback retrocede y es capturado en la zona de anotación. Un defensivo comete shielding al centro en la yarda O-10.

FALLO: El BS es la SL. El castigo se aplica desde la yarda O-7. La próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda O-12.

NOTA: Un pase incompleto por parte del quarterback, para evitar una captura, tendría la misma aplicación.

IV. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback retrocede y es capturado en la yarda O-1. Un defensivo comete shielding al centro en la yarda O-5.

FALLO: El BS es la SL. El castigo se aplica desde la yarda O-7. La próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda O-12.

V. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda O-15. Un jugador defensivo comete shielding al centro en una ruta de pantalla en la zona de anotación.

FALLO: El BS es el DB. El castigo se aplica desde la yarda O-15. La próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda O-20.

VI. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda O-15. Un defensivo comete shielding a otro receptor en la yarda O-20.

FALLO: El BS es el DB. El castigo se aplica desde la yarda O-15. La próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda O-20.

VII. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback retrocede y completa un pase que es avanzado para una anotación. Previo al pase, un defensivo comete shielding contra el centro en la yarda O-10.

FALLO: El BS es el DB (la línea de gol del oponente). El castigo se declina por regla (R 10- 3-2-1) y la anotación es válida.

NOTA: Si la falta hubiera sido contacto ilegal, el castigo se hubiera aplicado en el intento de punto extra.

VIII. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. Un blitzer sujeta los pants del quarterback detrás de la línea de scrimmage; pese a la falta, el quarterback logra lanzar un pase completo en la yarda O-12.

FALLO: Castigo por contacto ilegal (sujetando). El BS es el DB. El castigo se aplica desde la yarda O-12 más AFD. La próxima jugada es 1 & mediocampo desde la yarda O-22.

IX. 4 & mediocampo desde la yarda O-9. El quarterback lanza un pase y un defensivo pateo el balón en vuelo para prevenir que sea completo. El pase resulta incompleto.

FALLO: Castigo por patear ilegalmente un pase. El BS es la SL. El castigo se aplica desde la yarda O-9. La próxima jugada es 4 & mediocampo desde la yarda O-14.

X. 4 & mediocampo desde la yarda O-9. El quarterback lanza un pase y un defensivo pateo el balón en vuelo para prevenir que sea completo. El balón es atrapado por la ofensiva y avanzado hasta la yarda O-22.

FALLO: Castigo por patear ilegalmente un pase. El BS es el DB. El castigo se aplica desde la yarda O-22. La próxima jugada es 1 & gol desde la yarda D-23.

AR 10-3-1-c / Aplicaciones del Punto Básico en Cambios de Posesión de Equipo.

I. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda O-21 y el regreso termina en la yarda O-12. Después del cambio de posesión, el centro sujeta (contacto ilegal) al corredor en la yarda O-18.

FALLO: El BS es el DB. El castigo se aplica desde la yarda O-12. La próxima jugada será 1 & gol para quien era el equipo defensivo, desde la yarda 6.

II. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda O-21 y el regreso termina en la yarda O-12. Después del cambio de posesión, un compañero de quien regresa el balón, comete shielding al centro en la yarda O-18.

FALLO: El BS es el SF. El castigo se aplica desde la yarda O-18. La próxima jugada será 1 & gol para quien era el equipo defensivo en la yarda 23.

III. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda O-21 y el regreso termina en la yarda O-12. Después del cambio de posesión, un compañero de quien regresa el balón, comete shielding al centro en la yarda O-10.

FALLO: El BS es el DB. El castigo se aplica desde la yarda O-12. La próxima jugada será 1 & gol para quien era el equipo defensivo en la yarda 17.

IV. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda O-21 y quien la regresa comete un balón suelto en la yarda O-12. El centro atrapa el balón y corre hasta la yarda O-20. Después del primer cambio de posesión, un compañero del centro comete holding al regresador en la yarda O-18.

FALLO: Castigo por contacto ilegal (holding). La defensa se quedará con el balón (R 5-2-2), el BS es el DB. (R 10-3-1-c) La próxima jugada será 1 & gol para quien era el equipo defensivo desde la yarda O-10.

V. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda O-21 y quien la regresa comete un balón suelto en la yarda O-12. El centro atrapa el balón en vuelo y corre hasta la yarda O-20. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del centro comete shielding contra un oponente en la yarda O-18.

FALLO: Castigo por shielding. El equipo ofensivo mantendrá el balón, el BS es el SF. (R 10-3-1-c, última carrea en cuestión). La próxima jugada será 1 & mediocampo desde la yarda O-13.

VI. 2 & mediocampo en la yarda O-7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda O-21 y quien la regresa comete un balón suelto en la yarda O-12. El centro atrapa el balón en vuelo y corre hasta la yarda O-20. Después del primer cambio de posesión, un compañero de quien regresa la intercepción comete shielding a un oponente en la yarda O-18. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del centro contacta a un oponente en la yarda O-15.

FALLO: El equipo ofensivo declinará las faltas que se anulan y mantendrá posesión del balón después de la aplicación del contacto ilegal (R 10-2-4-a). El BS es el SF. (R 10-3-1-c, última carrera en cuestión). La próxima jugada será 1 & mediocampo desde la yarda O-7.5.

AR 10-3-1-d / Aplicaciones del Punto Básico para Touchback

I. 2 & gol desde la yarda D-12. Un defensivo intercepta el balón en la zona de anotación y comete una protección del flag aun estando en la zona de anotación y previo a avanzar hasta la yarda D-15 en donde le quitan el flag.

FALLO: La falta ocurre antes que la pelota haya salido de la zona de anotación, por lo tanto el punto de aplicación es el punto del touchback (R 10-3-1-d). La serie termina para la ofensiva, la próxima jugada será 1 & mediocampo desde la yarda 2.5

NOTA: Mismo fallo si el balón nunca sale de la zona de anotación.

II. 2 & gol desde la yarda D-12. Un defensivo intercepta el balón en la zona de anotación y comete una protección del flag aun estando en la zona de anotación y previo a avanzar hasta la yarda D-15 en donde le quitan el flag. En la quita del flag, el centro sujeta al corredor para quitarle el flag.

FALLO: Se anulan los castigos y se repite el intento.

NOTA: Por regla, la defensiva puede elegir declinar la nulidad de los castigos (R 10-2-4-a) y aceptar su castigo aplicado desde el punto del touchback.

- III. 2 & gol desde la yarda D-21. Un defensivo intercepta el balón en la yarda D-3 y su impulso lo lleva dentro de su propia zona de anotación. Tras evitar que le quiten el flag, cubriéndolo con el balón, otro jugador ofensivo le quita el flag dentro de la zona de anotación.

FALLO: El resultado de la jugada es un touchback. La aplicación del castigo será desde el punto del touchback.

NOTA: Mismo fallo si otro defensivo comete una falta.

- IV. 2 & gol desde la yarda D-21. Un defensivo intercepta el balón en la yarda D-3 y avanza hasta la D-14. Otro defensivo, en su propia zona de anotación, contacta ilegalmente a un jugador ofensivo durante el regreso de la intercepción.

FALLO: Safety al aceptar el castigo. El punto de aplicación para la falta (contacto ilegal) es el SF en la zona de anotación (10-3-1-c).

NOTA: Mismo fallo si el balón es interceptado en la zona de anotación y la falta sucede después que el corredor abandona la misma.

AR 10-3-2 / Procedimientos

- I. 3 & gol desde la yarda D-19. 3 blitzers proveen la señal del blitzer simultáneamente.

FALLO: La bola permanece muerta. Falta por señal de blitzer ilegal. El castigo será aplicado desde la yarda D-19. La próxima jugada será 3 & gol desde la yarda D-14.

- II. 2 & mediocampo en la yarda O-15. El corredor protege su flag en la yarda D-22.

FALLO: El castigo será aplicado desde el SF, que sitúa al balón detrás de la línea de mediocampo. El castigo por una falta en bola viva es aplicado antes que el intento siguiente sea declarado. La próxima jugada será 3 & mediocampo desde la yarda O-23.

- III. 2 & mediocampo en la yarda O-15. EL corredor comete una protección al flag en la yard D-18.

FALLO: El castigo será aplicado desde el SF dejando el balón por delante de la línea de mediocampo. Una nueva serie será otorgada. La próxima jugada es 1 & gol desde la yarda D-23.

- IV. 4 & mediocampo desde la yarda O-9. Un pase hacia adelante contacta a un defensivo en la parte inferior de la pierna y luego cae incompleto.

FALLO: No hay falta por patada ilegal ya que el contacto es incidental. Cambio de posesión por agotar intentos (la serie termina). La próxima jugada será 1 & mediocampo para el oponente en la yarda 5.

- V. 2 & gol en la yarda D-10. El pase es completado para una anotación. La defensa comete interferencia de pase.

FALLO: Anotación. El castigo será aplicado en el intento de punto extra. (R 10-3-2-1).

- VI. Intento de punto extra desde la yarda 5. El pase es completado en la zona de anotación. La defensa comete un contacto ilegal dentro de la zona de anotación durante la jugada.

FALLO: el punto extra es bueno (anotación de 1 punto). El castigo será aplicado en la serie siguiente con 1 & mediocampo desde la yarda 2.5.

- VII. Intento de punto extra desde la yarda 5. El pase es completado en la zona de anotación. La ofensiva comete un contacto ilegal dentro de la zona de anotación antes de que el pase sea lanzado.

FALLO: No hay anotación. El intento de punto extra termina en pérdida de intento.

VIII. Intento de punto extra desde la yarda 5. El pase es interceptado en la zona de anotación. La ofensiva comete un contacto ilegal durante el regreso en la yarda D-18.

FALLO: No hay anotación y termina el punto extra. El castigo se aplicará en la serie siguiente. La próxima jugada es 1 & mediocampo desde la yarda 15.

NOTA: En caso de existir una falta de contacto por parte del regresador, el punto extra termina sin anotación y el castigo también es aplicado en la serie siguiente. La próxima jugada es 1 & mediocampo desde la yarda 2.5.

IX. Durante el primer período de tiempos extra, el equipo 1 (primer equipo a la ofensiva) consigue una anotación e intenta un punto extra por 1 punto. El pase es completado para una anotación. El equipo 2 (primer equipo en defensa) comete una falta de contacto ilegal durante el intento de punto extra.

FALLO: El punto extra es válido (1 punto). El castigo será aplicado en el próximo snap. (R 10-2-6) La próxima jugada será 1 & gol para el equipo 2 desde su propia yarda 15.

NOTA: En tiempos extra no se otorgará un primer intento en la línea de mediocampo, solamente un castigo podrá otorgar un AFD. Así mismo, el equipo 1 no puede aceptar el castigo y repetir el intento de punto extra desde la yarda 5 por 2 puntos (R 8-3-2-e).

X. Durante el primer período de tiempos extra, el equipo 1 ha conseguido una anotación y un punto extra de 1 punto, el equipo 2 también ha conseguido una anotación e intenta un punto extra de 1 punto. El pase es completado para una anotación y la defensa (equipo 1) comete un contacto ilegal durante la jugada.

FALLO: El punto extra es válido (1 punto). El marcador está empatado y un segundo período extra será jugado. El castigo será aplicado en el próximo snap (R 10-3-2-3). La próxima jugada será un intento de punto extra para el equipo 1 desde la yarda 15.

AR 10-3-3 / Aplicaciones de Mitad de la Distancia

I. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. La ofensiva comete un arranque en falso.

FALLO: El balón permanece muerto. El castigo se aplica desde la yarda O-7. La próxima jugada será 2 & mediocampo desde la yarda O-3.5.

II. 4 & gol desde la yarda D-13. La defensiva comete interferencia de pase en la zona de anotación. El pase es incompleto.

FALLO: El castigo es aplicado desde la yarda D-13 con un AFD. La próxima jugada será 1 & gol desde la yarda 6.5.

AR 12-1-1 / Desafío

I. 2 & mediocampo desde la yarda O-7. La ofensiva comete un arranque en falso. El castigo es aplicado desde la yarda O-7 por 5 yardas. La próxima jugada es 2 & mediocampo desde la yarda O-2. El entrenador o capitán señalan que la aplicación de mitad de la distancia debió haber sido utilizada.

FALLO: Si el Referee reconoce que ha habido un error en la aplicación, se corregirá e informará al entrenador. Si el Referee mantiene la aplicación original, el entrenador podrá solicitar un desafío y el procedimiento comienza. El Referee tomará un tiempo fuera, se permitirá el desafío porque es relativo a una aplicación, y éste será exitoso.

- II. Durante un intento de punto extra exitoso, la defensa comete un blitz ilegal. El Referee coloca el balón para la nueva serie en la yarda 5. El entrenador ofensivo señala que el balón debería de ser colocado en la **yarda 2.5** luego de la aplicación del castigo. El Referee le informa al entrenador que solamente los castigos de 10 yardas se trasladarán a una nueva serie. El entrenador, en desacuerdo, solicita un desafío.

FALLO: El Referee **carga** un tiempo fuera, el desafío es permitido porque es relativo a una aplicación, y éste no será exitoso. El Referee **podrá** mostrarle al entrenador en papel o dispositivo electrónico. R 10-3-2. **Próximo snap es 1 & mediocampo desde la yarda 5.**

NOTA: Si a la ofensiva no le restan tiempos fuera, no se aceptará el desafío.

- III. Un equipo ha realizado un desafío que resultó exitoso. Más adelante en la mitad, el entrenador quiere solicitar un segundo desafío con respecto a un fallo. El Referee le informa al entrenador que ya ha hecho uso del desafío concedido por las reglas en la mitad y no puede tomar un segundo desafío. El entrenador insiste en solicitar el desafío.

FALLO: EL Referee ignora el pedido del entrenador y el juego continúa.

NOTA: Si el entrenador continúa discutiendo a viva voz desde la línea lateral, el Referee podrá castigar al equipo por conducta antideportiva.

- IV. Después de un 2 & gol desde la yarda D-16 que ha resultado en un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & gol, todos los otros oficiales están de acuerdo. La jugada comienza y el pase es completado en la yarda D-5 y la jugada es detenida en la yarda D-2. El Referee anuncia una nueva serie para la defensiva. El entrenador ofensivo desafía el fallo respecto al intento por jugar.

FALLO: El Referee toma un tiempo fuera, el desafío será permitido debido a que es relativo a un fallo acerca del intento siguiente. Al no desafiar en primera instancia el error de 4ta oportunidad, no le quita el derecho de desafiar el intento siguiente (serie nueva).

El entrenador ofensivo explica que no se ha jugado el 3er intento en la serie y quiere tener un intento extra para tener 4 intentos jugados.

El desafío no será exitoso ya que los equipos no pueden solicitar un cambio con respecto a un fallo previo a la última jugada. Para ser permitido y exitoso, el entrenador ofensivo tendría que haber desafiado el 4to intento erróneo antes que éste se hubiera jugado.

- V. Después de un 2 & gol desde la yarda D-16 que ha resultado en un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & gol, todos los otros oficiales están de acuerdo. La jugada comienza y el pase es completado en la yarda D-5 y la jugada es detenida en la yarda D-2. Ambos equipos comienzan a cambiar su personal y el DJ anuncia que han cometido un error y el intento que se jugará será el 4to para la ofensiva desde la yarda D-2, el Referee está de acuerdo. El entrenador defensivo desafía el fallo.

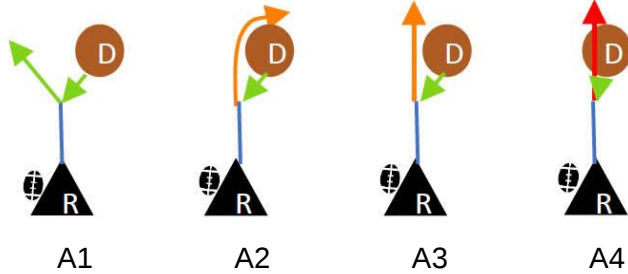
FALLO: El Referee toma un tiempo fuera, el desafío será permitido debido a que es relativo al fallo acerca del intento siguiente. No desafiar inicialmente el 4to intento (¿porque deberían de hacerlo?) no significa que el derecho de desafiar un segundo 4to intento es abandonado.

El entrenador defensivo explica que ellos han jugado un 4to intento indiscutido y quiere obtener el balón por cambio de posesión por intentos.

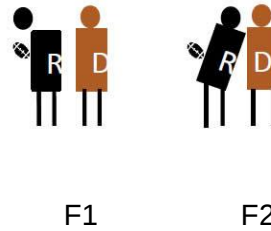
El desafío será exitoso. Después de haber anunciado incorrectamente el 4to intento, éste ha comenzado por medio del snap tal como ha sido anunciado y el próximo intento (serie nueva) debe de ser establecido.

Contacto entre Corredor y Defensivo

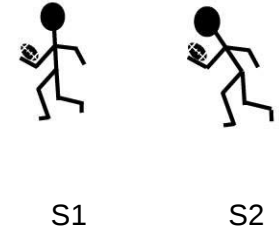
Vista desde arriba



Vista de frente / atrás



Vista de costado



Faltas por "O"	A1	A2	A3	A4
F1+S1	Sin Falta	Verificar CI	Verificar CI	Aiming
F1+S2	Sin Falta	Verificar CI	Verificar CI	Aiming
F2+S1	Verificar CI	CI/Aiming	IC	Aiming (+DSQ)
F2+S2	Verificar CI	CI/Aiming	IC	Aiming (+DSQ)

Verificar si existe Aiming de la D si el objetivo fue el jugador y no los flags.

GLOSARIO

Este glosario fue empleado y construido junto a la traducción de esta versión, aquí están las palabras y conceptos en inglés y en la forma en que fueron utilizadas.

Se entiende que habrán muchas diferencias entre países hispanohablantes, no quiere decir que este sea el único y/o definitivo, y es probable que sufra modificaciones en las siguientes ediciones luego que se tenga una vasta retroalimentación.

En algunos países se utilizan los conceptos en inglés, mientras que en otros se usa una traducción o bien se españoliza. Este Glosario tiene la intención de ayudar a que esta versión sea comprendida cuando existan estas diferencias.

Para la confección del Glosario se replicaron varios usos ya conocidos, por otra parte se buscó que las palabras traducidas estuvieran acordes a la RAE y en otros casos las elecciones fueron hechas por similitud al original para así mejorar la relación y retención.

En este Glosario se ha agregado una columna con título de Local, para que las diferentes personas que utilizan el presente Manual tengan la oportunidad de adaptar las palabras que crean más conveniente. Para cualquier aclaración o sugerencia, favor de enviar las mismas a Javier Alejandro L'Episcopo (javier.lepiscopo@faarg.com.ar).

Ingles	Uso / Traducción	Local
A		
Adjacent spot	Punto adyacente	
Aiming	Apuntado	
Airborne player	Jugador en el aire	
Alive	Vivo/a	
Allow to charged, To [Timeout]	Otorgar (cuando los oficiales permiten al equipo el usufructo del derecho) - el oficial	
Approved rulling (AR)	Fallo aprobado	
Automatic first down	Primer intento automático	
B		
Backward	Hacia atrás	

Ingles	Uso / Traducción	Local
Backward Pass	Pase hacia atrás	
Ball - Junior	Balón - Infantil	
Ball - Regular	Balón - Mayor	
Ball - Youth	Balón - Juvenil	
Ball Ready for Play	Bola lista para jugar	
Ball ready for play	Bola lista para jugar	
Ball, A	Balón / Bola	
Bandannas	Bandanas	
Basic Sport (BS)	Punto Básico (BS)	
Batting	Bateo	
Beach Flag	Flag Football de Playa	
Behind	Por detrás	
Beyond	Más allá	
Blitzer	Blitzer	
Blitzer signal	Señal de blitz	
Blitzing distance	Distancia para el blitz	
Block	Bloqueo	
Blocking	Bloqueando	
C		
Called (a foul)	Marcada (una falta)	
Caps	Gorras	
Catch, A	Atrapada / Recepción	
Challenges	Desafío	

Inglés	Uso / Traducción	Local
Championship	Campeonato	
Change of team possession (COP)	Cambio de posesión (COP)	
Charge, To [Timeout]	Cargar (cuando los oficiales piden tiempo fuera propio) – oficiales	
Charge, To [Timeout]	Conceder (cuando el deporte le da el derecho a uso) - el reglamento	
Clean hands principle	Principio de manos limpias	
Coaches	Entrenadores	
Coaches Conference	Conferencia con entrenadores	
Coin Toss	Sorteo / Volado	
Competition	Competencia	
Complete Pass	Pase completo	
Cones	Conos	
Contact	Contacto	
Contact fouls	Falta por contacto	
D		
Dead Ball	Balón Muerto / Bola Muerta	
Dead Ball Spot (DB)	Punto de bola muerta	
Defender	Defensivo/a	
Defense	Defensa	
Defense touchdown on a try	Anotación defensiva en un intento	
Delay of game	Retraso de juego	
Delay of pass	Retraso de pase	

Ingles	Uso / Traducción	Local
Dipping	Dipping	
Disconcerting signal	Señal desconcertante	
Disk marker	Cono de disco	
Disqualified Player	Jugador descalificado	
Diving	Diving	
Down	Intento	
Down & distance	Intento y distancia	
Down indicator	Indicador de intento	
Down Judge (DJ)	Down Judge (DJ)	
Ds 5-yd line	Yarda D-5	
E		
Encroachment	Invasión	
End lines	Líneas finales	
End zones	Zona de anotación	
Enforcement	Aplicación	
Enforcement Spot	Punto de aplicación	
Equipment	Equipamiento	
Extension of Periods	Extensión del período	
F		
Fairness	Rectitud / Integridad / Equidad	
Fake Hand-off	Engaño de entrega	
Faked Pass (Pump or simulated pitch)	Engaño de pase (pump o pitch simulado)	

Inglés	Uso / Traducción	Local
False start	Arranque en falso	
Field Judge (FJ)	Field Judge (FJ)	
Field markings	Marcas del campo	
Field of Play	Campo de juego	
Field, The	Área de juego, El	
First Half	Primera mitad	
Flag	Flag	
Flag Football	Flag Football	
Flag guarding	Protección del flag	
Flag pulling	Quita el flag	
Flagrant Fouls	Falta flagrante	
Forfeit game	Partido Perdido por abandono	
Forfeited	Abandono	
Forward	Hacia adelante	
Forward Pass	Pase hacia adelante	
Forward Pass Play	Jugada de pase hacia adelante	
Forward Progress	Máximo avance	
Foul	Falta	
Fumble	Balón suelto	

G

Game	Juego / Partido	
Game clock	Reloj de juego	
Game interference	Interferencia con el juego	

Inglés	Uso / Traducción	Local
Game, The	El Juego	
Glasses	Anteojos	
Goal line	Línea de gol	
Governing bodies	Ente regulador	

H

Half-Distance Enforcement	Aplicación mitad de la distancia	
Hand warmers	Calentador de manos	
Handing the Ball	Entregando el balón	
Handling of the Ball	Manejo del balón	
Hand-off	Entrega	
Head Coach	Entrenador en jefe	
Head Coach	Entrenador en jefe	
Head wear	Protección para cabeza	
Headbands	Headbands	
Headsets	Auriculares	
Helmet	Casco	
Holding	Sujetando	
Home team	Equipo local	
Hood	Capucha	

I

Illegal (foreward and backward) pass	Pase (hacia adelante o hacia atrás) ilegal	
Illegal blitz	Blitz ilegal	

Ingles	Uso / Traducción	Local
Illegal blitz signal	Señal de blitz ilegal	
Illegal contact	Contacto ilegal	
Illegal flag pull	Quita de flag ilegal	
Illegal Forward Pass	Pase hacia adelante ilegal	
Illegal hand-off	Entrega ilegal	
Illegal kick	Patada ilegal	
Illegal kicking a pass	Patear ilegalmente un pase	
Illegal motion	Movimiento ilegal	
Illegal participation	Participación ilegal	
Illegal run (play)	Carrera ilegal (jugada)	
Illegal substitution	Substitución ilegal	
Illegal touching	Toque ilegal	
In Bounds	Dentro del campo	
Incomplete Pass	Pase incompleto	
Indoor Flag	Flag Football de Salón	
Inside receiver	Receptor interno	
Intentionally kicking a pass	Pateando intencionalmente un pase	
Interception	Intercepcion	
Intermission	Entretiempo / Descanso	
Interval Fouls	Faltas durante un intervalo	
J		
Jersey	Jersey	
Jewelry	Joyeria	

Inglés	Uso / Traducción	Local
Judgement	Juicio	
Jumping	Jumping	
Junior	Infantiles	
Jurisdiction of Officials	Jurisdicción de los oficiales	
K		
Kick, A	Patada	
Kick, To	Patear	
Kicking	Pateando	
Knee braces	Rodilleras	
L		
Legal Forward Pass	Pase hacia adelante legal	
Legal pass	Pase legal	
Length of Play, The	Duración del juego, La	
Linesman	Oficial de línea	
Live Ball	Balón Vivo / Bola Viva	
Loss of Down (LOD)	Perdida de intento (LOD)	
Loss of yardage	Perdida de yardas	
M		
Mercy Rule	Mercy Rule / Regla de Piedad	
Middle	Mediocampo	
Middle Line	Línea de mediocampo	
Motion	Movimiento	

Inglés	Uso / Traducción	Local
Mouthpiece	Protector bucal	
Muff, A	Muff	
Muff, To	Hacer un muff	
N		
National Changes	Adaptaciones Nacionales	
No-Running Zone	Zona de no carrera	
O		
Offense	Ofensiva	
Offensive Backfield	Backfield ofensivo	
Official	Oficial	
Officials' Duties	Deberes de los oficiales	
Offset	Anular / Contrarrestar	
Offside	Fuera de lugar	
Opponent	Rival / Oponente	
Os 5-yd line	Yarda O-5	
Out of Bounds	Fuera de campo	
Out-of-Bound Spot	Punto fuera de campo	
Outside receiver	Receptor externo	
Overtime	Tiempo extra	
P		
Pants	Pants	
Pass	Pase	

Inglés	Uso / Traducción	Local
Pass Interference	Interferencia de pase	
Pass route, A	Trayectoria de pase	
Passer	Pasador/a	
Passing the Ball	Pasando el balón	
Penalty	Castigo	
Penalty completed	Castigo completo	
Penalty Enforcement	Aplicación del castigo	
Penalty marker	Indicador de castigo	
Periods	Períodos	
Physician	Fisioterapeuta / Médico	
Play clock	Reloj de jugada	
Play, A	Jugada	
Play, To	Jugar	
Player	Jugador/a	
Playing Time	Tiempo de juego	
Point of the ball	Punta del balón	
Pop-flag	Pop-flag	
Possession	Posesión	
Pylon	Pilón	

Q

Quarterback (QB)	Quarterback (QB) / Mariscal de campo
------------------	--------------------------------------

Inglés	Uso / Traducción	Local
R		
Receiver	Receptor/a	
Referee (R)	Referee (R)	
Regular	Mayores	
Right of place (ROP)	Derecho de lugar (ROP)	
Right of way (ROW)	Derecho de paso (ROW)	
Rulebook	Reglamento	
Ruling	Fallo / Llamado	
Runner	Corredor/a	
Running clock	Reloj corrido	
Rush	Presión	
Rusher	Rusher	
S		
Sack	Sack / Captura	
Safety	Safety	
Safety area	Area de seguridad	
Safety on a try	Safety en un punto extra	
Score board	Tablero de puntuación	
Score, A	Marcador	
Score, To	Marcar / Anotar	
Scoring Plays	Jugada de anotación	
Scramble, To	Scramble	
Scrimmage down (equal Down)	Intento	

Inglés	Uso / Traducción	Local
Scrimmage Line (SL)	Línea de scrimmage (SL)	
Second Half	Segunda mitad	
Series of Downs	Serie de intentos	
Set, To	Alinear / Establecer	
Shield, To	Cometer shielding	
Shielding	Shielding	
Shift	Shift	
Shoes with cleats	Botines / tachones	
Short Pants	Pantalón corto	
Shoulder pads	Hombreras	
Side	A un lado	
Side Judge (SJ)	Side Judge (SJ)	
Side line	Línea lateral	
Side line interference	Interferencia de la línea lateral	
Skirt	Falda / Pollera	
Smart phones	Teléfono inteligente	
Snap, A	Snap	
Snap, To	Centrar	
Snapper	Centro	
Snapping	Centrando	
Socket	Socket	
Spike, To (Ball)	Azotar (Balón)	
Spinning	Girando	
Sportsmanship	Deportividad	

Inglés	Uso / Traducción	Local
Spot of the Foul (SF)	Punto de la falta (SF)	
Successful try	Punto extra exitoso	
T		
Tackle	Tacleada	
Tackling	Tacleando	
Targeting	Targeting	
Team Area	Área del equipo	
Team possession	Equipo en posesión	
Team rosters	Plantel del equipo	
Teammate	Compañero de equipo	
Throw, A	Lanzamiento	
Throw, To	Lanzar	
Tie Breaker	Desempate	
Timeout	Tiempo fuera	
Timing	Cronometraje	
Timing Device	Dispositivo de cronometraje	
Touchback	Touchback	
Touchdown	Anotación	
Tournament	Torneo	
Towels	Toallas	
Try	Punto extra	
Try down	Intento de punto extra	
Turnover on downs	Cambio de posesión por agotar intentos	

Ingles	Uso / Traducción	Local
U		
Unfair act	Acto injusto	
Unfair tactic	Táctica desleal	
Unsportsmanlike act	Acto antideportivo	
Unsportsmanlike conduct	Conducta antideportiva	
V		
Video recorder	Grabadora de video	
Visiting Team	Equipo visitante	
Y		
Youth	Juveniles	