

2023
REGLAS DE JUEGO OFICIALES
DE LA
NATIONAL FOOTBALL LEAGUE



Roger Goodell, Comisionado

Cambios de reglas 2023

Regla-Sección-Artículo

- 5-1-2 Permite el uso de cero ("0") como número de camiseta para ciertos puestos. Permite a los pateadores y despejadores usar cualquier número de camiseta entre 0-49 y 90-99.
- 4-6-3; 4-7-4 Hace que el ajuste del reloj de juego después de una reversión por Repetición instantánea (Instant Replay) sea consistente con otras reglas de tiempo.
- 4-8-2 Impide que la falta beneficie mediante una prórroga del entretiempo como consecuencia de su falta.
- 8-7-4 Hace que la penalización por entregar la pelota hacia adelante a un receptor no elegible detrás de la línea de golpeo sea una pérdida de down y cinco yardas.
- 9-1-1 Hace que la sanción por despejes ilegales, patadas a bote pronto o patadas fijas una pérdida de down y cinco yardas.
- 10-2-4 Pone la pelota en juego en la yarda 25 del equipo receptor si hay una recepción libre en un tiro libre detrás de la yarda 25 del equipo receptor.
- 12-2-14 Convierte la penalización por tropezar en una falta personal (15 yardas).
- 12-2-6 y 9 Cambia la definición de lanzamiento de un jugador que "deja ambos pies" a un jugador que "deja uno o ambos pies".
- 12-2-8 y 10 Aclara la regla de Uso del casco. Elimina el lenguaje "cornear, embestir o agarrar" del Artículo 8 e incorpora esas acciones en el artículo revisado Uso inadmisibles del casco.
- 15-1-2 Amplía la jurisdicción del Árbitro de repetición para permitir la revisión automática de una pérdida de balón en intentos después del intento fallido DEL cuarto intento.

PRÓLOGO

Esta edición de las reglas de juego oficiales de la National Football League contiene todas las reglas actuales que gobiernan el deporte de fútbol americano profesional que están vigentes durante la temporada 2023 de la NFL. Los equipos miembros de la liga pueden enmendar las reglas de vez en cuando, siguiendo los procedimientos aplicables de votación para la Constitución y estatutos de la NFL.

Cualquier disputa o petición de interpretación que emerja de estas reglas entre miembros de la liga será dirimida por el Comisionado de la liga, cuya decisión será inapelable.

Dado que partidos entre rivales de las dos conferencias se celebran en la pretemporada, temporada regular y posttemporada en la NFL, todas las reglas de juego oficiales aplican uniformemente a tanto la Conferencia Americana (American Football Conference) como a la Conferencia Nacional (National Football Conference).

Donde aparezca la palabra “ilegal” en estas reglas de juego, se refiere a un término técnico de la institución referente estrictamente a actos que violan las reglas de juego de la NFL. No quiere decir o connotar ilegalidad bajo ninguna ley pública, o las leyes y reglamentos de cualquier otra organización.

El término “flagrante”, de la manera en que es usado aquí para describir un acto de un jugador, quiere decir que el grado de violación de las reglas—usualmente una falta personal o rudeza innecesaria—es extremadamente objetable, visible, innecesaria, evitable o gratuita. “Flagrante” en estas reglas no implica necesariamente malicia de parte del jugador infractor o una intención de lesionar al oponente.

Mínimo de 3' (0.91 m) desde la línea punteada amarilla de la zona de anotación hasta el muro del campo de juego para estadios construidos o renovados después de 2016.

Mínimo de 3' (0.91 m) desde la línea punteada amarilla de la zona de anotación hasta el muro del campo de juego para estadios construidos o renovados después de 2016.

Los logos del centro, sean pintados o trazados, no pueden exceder los 1,200 pies cuadrados (111.5 metros cuadrados) o extenderse más allá de las líneas de yarda 40, lo que ocurra primero. La superficie será calculada usando el arte del logo y una grilla 1'x1' para medir el logo con precisión.

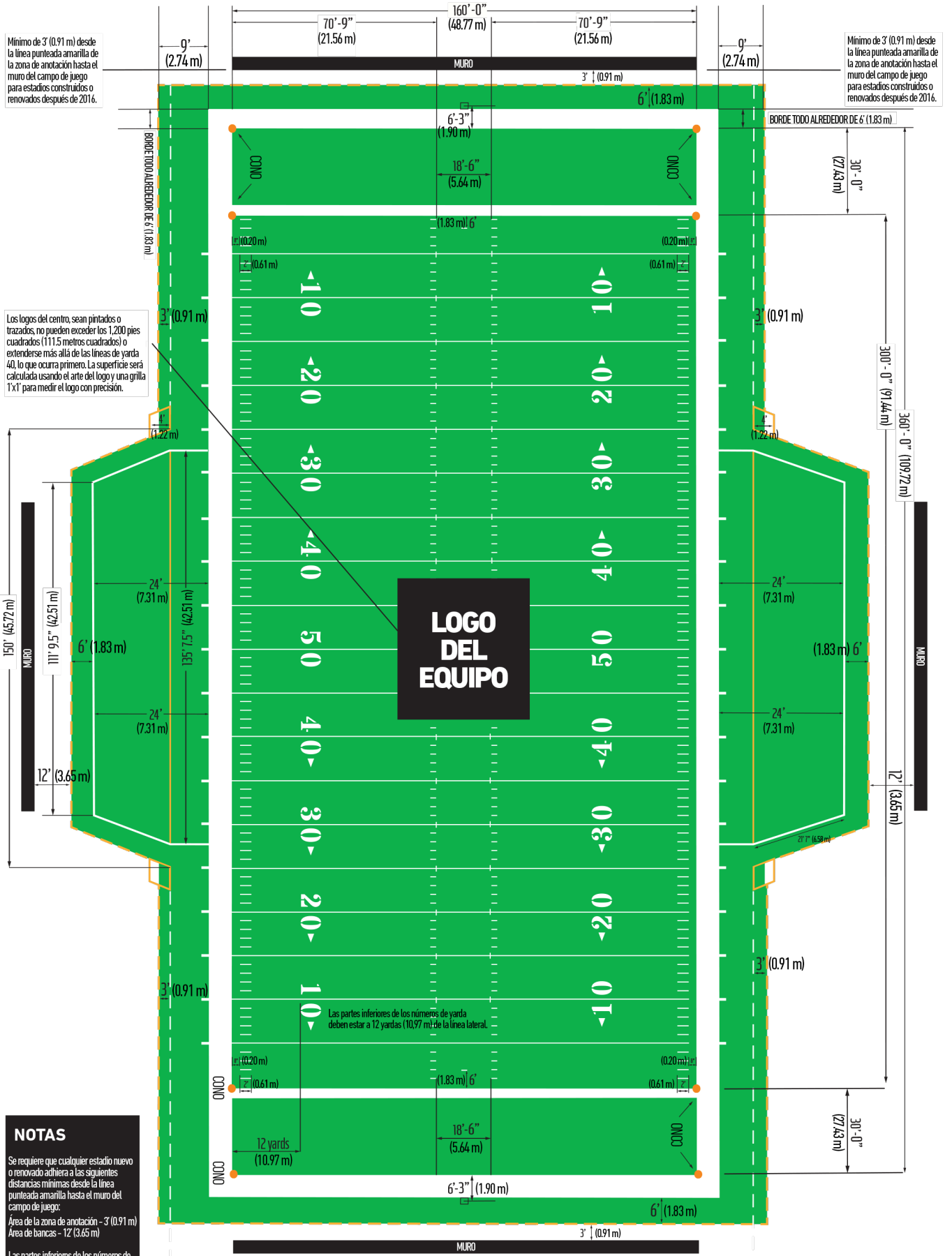
Las partes inferiores de los números de yarda deben estar a 12 yardas (10.97 m) de la línea lateral.

NOTAS

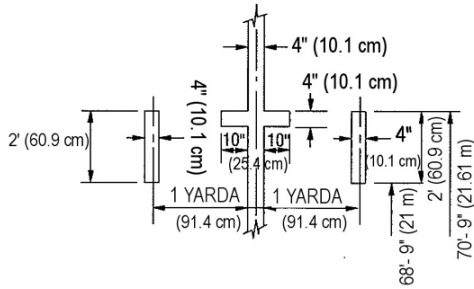
Se requiere que cualquier estadio nuevo o renovado adhiera a las siguientes distancias mínimas desde la línea punteada amarilla hasta el muro del campo de juego:

Área de la zona de anotación - 3' (0.91 m)
 Área de bancas - 12' (3.65 m)

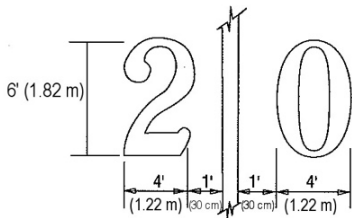
Las partes inferiores de los números de yarda deben estar a 12 yardas (10.97 m) de la línea lateral.



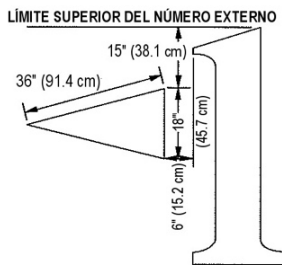
Marcas de yarda internas



Dimensiones para los números en el campo de juego



Dimensiones para las flechas direccionales



Marcas en el campo

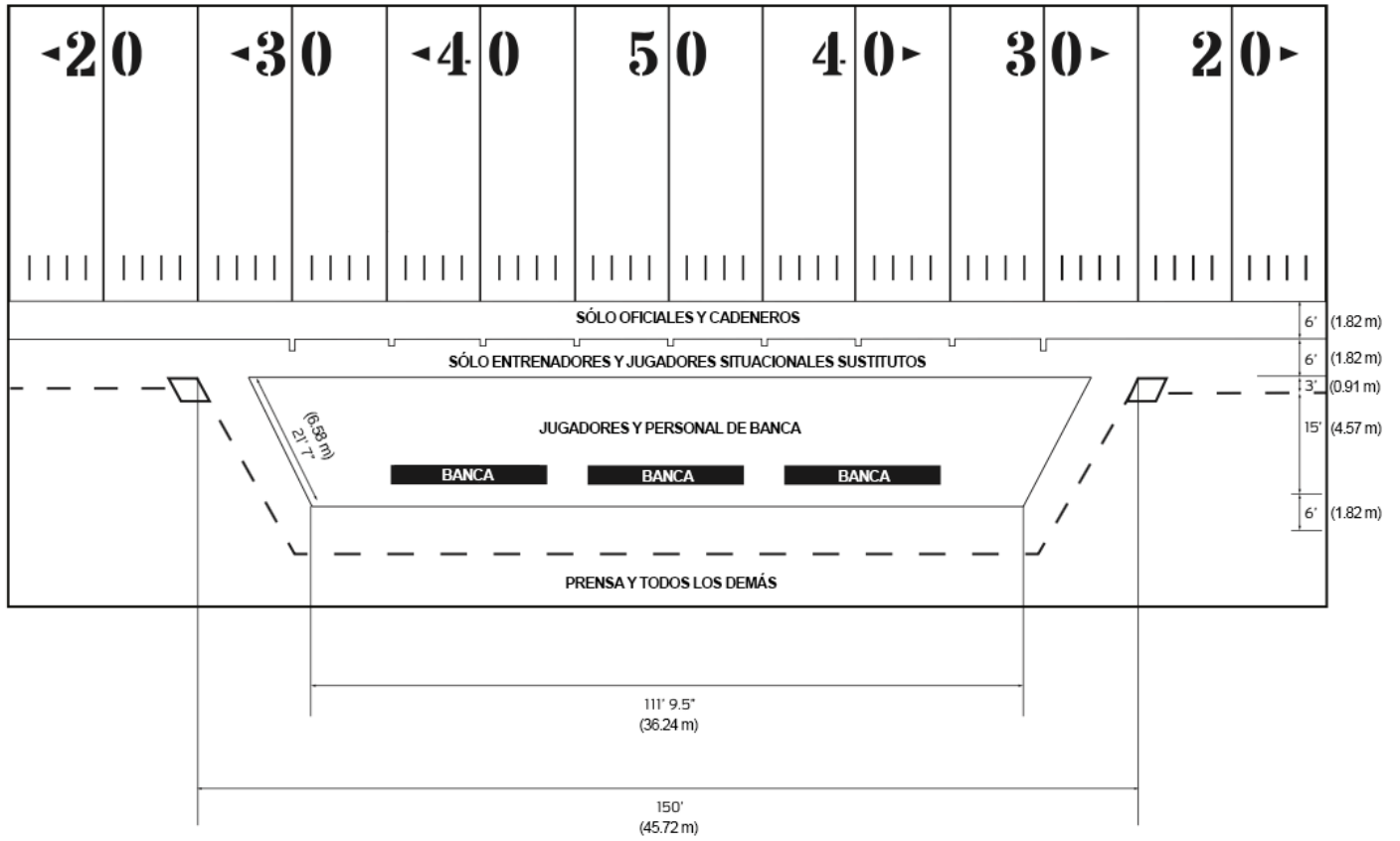
1. El campo de juego estará delimitado con un borde sólido de color blanco de seis pies (1.82 m) de ancho a lo largo de las líneas finales y las líneas laterales. Habrá una línea punteada adicional de color amarillo nueve pies (2.74 m) más allá del límite exterior de este borde a lo largo de cada línea lateral en las zonas donde no hay bancas, y tal línea punteada será continua en ángulo a partir de cada línea de yarda 30, pasando por detrás de la zona de la banca (todas las bancas a un mínimo de 30 pies [9.14 m] a partir de las líneas laterales) a una distancia de seis pies (1.82 m). En cada zona de anotación, esta línea punteada amarilla está a seis pies (1.82 m) del borde sólido blanco. Estas líneas punteadas amarillas deben ser de ocho pulgadas (20.2 cm) de ancho y dos pies (60.9 cm) de largo, con un espacio de un pie (30.8 cm) entre ellas. Además, dentro de cada zona de las bancas, una línea sólida amarilla seis pies (1.82 m) detrás del borde sólido delimitará una zona especial para entrenadores, detrás de la cual deben permanecer todos los jugadores, excepto uno que esté registrando el partido. Además, una línea punteada blanca de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho y cuatro pies (1.21 m) de largo, con intervalos de dos pies (60.9 cm), estará marcada tres pies (91.4 cm) dentro de la línea restrictiva de nueve pies (2.74 m) sobre la línea lateral, extendiéndose para encontrarse con la línea punteada amarilla existente seis pies (1.82 m) detrás de ambas zonas de anotación y en cada espacio para la televisión fuera de las zonas de las bancas.

2. Todas las líneas deben ser de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho, con excepción de la línea de gol y las líneas amarillas, que deben ser de ocho pulgadas (20.2 cm) de ancho. La tolerancia para los anchos de las líneas es $+\frac{1}{4}$ de pulgada (6 mm).
3. Toda la planimetría debe ser ajustada a las dimensiones mostradas en el plano con una tolerancia de $+\frac{1}{4}$ de pulgada (6 mm). Todas las líneas son rectas.
4. Todas las líneas limitantes, líneas de gol y líneas de yarda

marcadas deben ser continuas.

5. Las cuatro intersecciones de las líneas de gol con las líneas laterales deben estar marcadas con conos (pylons) ubicados en las esquinas interiores de la zona de anotación y en la línea de gol. Los conos (pylons) deben estar ubicados en los bordes interiores de las líneas blancas y no deben tocar la superficie del propio campo de juego.
6. Todas las líneas deben estar marcadas con un material que no sea nocivo para los ojos o la piel.
7. No debe haber bancas ni accesorios rígidos a menos de 10 yardas (9.14 m) de las líneas laterales. Si el espacio lo permite, deben estar ubicados aún más atrás.
8. Las bancas de los jugadores pueden estar ubicadas en cualquier parte entre las respectivas líneas de yarda 35. Donde sea posible, se extiende una continuación de la línea punteada amarilla desde las líneas de yarda 30 hasta un punto seis pies (1.82 m) detrás de las bancas de los jugadores, a modo de encerrar esta zona.
9. Una flecha blanca debe ubicarse en el suelo adyacente al extremo superior de cada número (con excepción del 50), con el vértice apuntando hacia la zona de anotación. Los lados más largos de la misma miden 36 pulgadas (91.4 cm) de largo, mientras que la base de ese triángulo mide 18 pulgadas (45.7 cm). Esa base debe empezar 15 pulgadas (38.1 cm) debajo del límite superior de los números y a seis pulgadas (15.2 cm) del borde más cercano a la línea de gol del número externo (excepto el 50).
10. La ubicación de las líneas internas es de 70'9" (21.61 m) para el fútbol americano profesional y de 60'0" (18.2 m) para el fútbol americano universitario, desde el borde blanco lateral. Para terrenos usados principalmente por la NFL, las líneas internas profesionales deberían ser de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho por dos pies (60.9 cm) de largo. Si hubiere líneas alternativas universitarias, deben ser de cuatro pulgadas (10.1 cm) de ancho por un pie (30.4 cm) de largo.
11. Se debe tener cuidado con cualquier marcación hecha dentro de cualquier zona de anotación, decoración o identificación del club en la línea de yarda 50. Dichas marcas o decoraciones bajo ningún aspecto deben causar confusión con las delineaciones de las líneas de gol, líneas laterales y líneas finales. Tales marcas o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.

ZONA DE BANCAS MOSTRANDO LAS ÁREAS RESTRICTIVAS



ORDEN DE LAS REGLAS

Regla		Página
1	El campo	1
2	El balón	3
3	Definiciones	4
4	Tiempo de juego	13
5	Jugadores, sustitutos, equipo, reglas generales	19
6	Patadas libres	26
7	Balón en juego, balón declarado muerto, golpeo (scrimmage)	29
8	Pase hacia el frente, pase hacia atrás, balón suelto (fumble)	33
9	Patadas desde la línea de golpeo	40
10	Oportunidad de atrapar una patada, recepción libre	44
11	Anotaciones	46
12	Conducta de los jugadores	50
13	Conducta del personal que no juega	60
14	Cobro de castigos	62
15	Repetición instantánea	68
16	Procedimientos durante tiempos extra	73
17	Emergencias, actos desleales	75
18	Indicaciones para los capitanes	77
19	Oficiales	78
	Resumen de castigos	79
	Señales de los oficiales	81
	Tabla de códigos de infracción	87
	Abreviaturas de equipos	88
	Índice	89

REGLA 1 EL CAMPO

SECCIÓN 1 DIMENSIONES

ARTÍCULO 1. LÍNEAS DE JUEGO. El partido se jugará en un campo rectangular, de 360 pies (109.7 m) de longitud y 160 pies (48.77 m) de ancho. Las líneas a cada extremo del campo son las líneas finales. Las de cada costado se llaman líneas laterales. Se establecen líneas de gol a 10 yardas (9.14 m) de y paralelo a las líneas finales. El área definida por las líneas de gol y las líneas laterales es el campo de juego. Las áreas definidas por las líneas de gol, líneas finales y líneas laterales son las zonas de anotación.

Las áreas definidas por las líneas de gol y las líneas paralelas a, y 70 pies y nueve pulgadas (21.56 m) dentro de las líneas laterales se conocen como las zonas laterales. Las líneas paralelas a las líneas laterales son las líneas internas. A las líneas finales y laterales también se les conoce como líneas limitantes.

ARTÍCULO 2. CAMPO.

El campo incluye el campo de juego y las zonas de anotación. El campo debe ser rodeado por una franja sólida color blanco de un mínimo de seis pies (1.82 m) de ancho a lo largo de las líneas finales y laterales. Una línea limitante entrecortada a seis pies (1.82 m) de distancia por fuera de esta franja blanca debe rodear el campo en las zonas que no sean dedicadas a la banca, y esa línea entrecortada debe continuar en un ángulo de cada línea de yarda 25 y pasar detrás de las zonas dedicadas a la banca (todas las bancas deben colocarse a un mínimo de 30 pies (9.1 m) de la línea lateral). Además, dentro de cada zona dedicada a la banca, una línea amarilla a seis pies (1.83 m) de la franja blanca definirá el área especial de los entrenadores, detrás del cual todos los jugadores, excepto el jugador que registre los apuntes del partido, deben permanecer. Si la franja blanca de un equipo posee un ancho de al menos 12 pies (3.66 m), no se requiere que se añada la línea restrictiva en las zonas que no sean dedicadas a la banca. Sin embargo, la línea amarilla apropiada descrita previamente debe quedar claramente marcada dentro de las zonas dedicadas a la banca.

En circunstancias especiales (como por ejemplo, un césped artificial en un estadio de usos múltiples) y sujeto a aprobación previa de las oficinas centrales de la Liga, un equipo puede omitir la franja sólida blanca de seis pies (1.83 m) durante la pretemporada o temporada regular cuando el fútbol americano coincide con otro deporte practicado en ese estadio, sustituyendo la franja de seis pies (1.83 m) por una línea blanca de cuatro pulgadas (10.16 cm) de ancho en lo que sería el borde externo de la franja sólida (a seis pies (1.83 m) de las líneas laterales).

SECCIÓN 2 MARCAS

ARTÍCULO 1. MARCAS DE LÍNEA. En intervalos de cinco yardas (4.57 m), se marcarán líneas de yarda (3-12-9) paralelas a las líneas de gol sobre el campo de juego. Estas líneas deben terminar a ocho pulgadas (20.32 cm) de la franja sólida blanca de seis pies (1.83 m) de ancho. Las líneas de yarda de cuatro pulgadas (10.16 cm) de espesor deben sobresalir cuatro pulgadas (10.16 cm) más allá de la franja sólida de seis pies de ancho a lo largo de las líneas laterales. Cada una de esas líneas debe intersectarse en ángulos rectos por líneas internas a 70 pies y 9 pulgadas (21.56 m) de longitud (o 23 yardas, un pie y nueve pulgadas) de las líneas laterales para indicar las líneas internas.

ARTÍCULO 2. MARCAS INTERNAS. Alineadas con las líneas internas, habrá marcas en intervalos de una yarda (91.4 cm) entre cada distancia de cinco yardas (4.57 m) por la longitud del campo. Estas líneas deben comenzar a ocho pulgadas (20.32 cm) de la franja sólida blanca de seis pies, y deben medir dos pies (60.96 cm) de largo.

La parte inferior de los números que indican las yardas en múltiplos de 10 deben ser colocados a 12 yardas (10.97 m) de las líneas laterales. Estos números deben ser de dos yardas (60.96 cm) de largo.

A dos yardas (1.83 m) del punto medio de cada línea de gol y paralela a la línea de gol, se marcará en el campo de juego, líneas de una yarda (91.4 cm) de largo (hash marks). Todas las líneas limitantes, líneas de gol y líneas marcadas deben ser continuas, sin interrupción. Éstas, y otras marcas especificadas, deben ser de color blanco, sin excepción alguna sin la aprobación del Comisionado. Los números de yardas en el campo de juego también deben ser de color blanco.

Se debe prever que toda marca dentro de la zona de anotación o identificación de un equipo particular en la línea de yarda 50 de ninguna manera se confunda con las líneas de gol, líneas laterales y líneas finales. Estas marcas o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.

Las cuatro intersecciones de las líneas de gol y líneas laterales deben ser marcadas, en sus esquinas interiores, por conos (pylons). Además, dos conos (pylons) adicionales se colocarán en cada línea final (cuatro en total).

ARTÍCULO 3. LÍNEA DE GOL. Todas las medidas deben comenzar desde el borde interno de la línea que marca las líneas limitantes. Cada marca de línea de gol debe estar en su propia zona de anotación para que el borde de la línea que encara el campo de juego (la línea de gol en sí) se encuentre a 30 pies (9.1 m) del borde interior de la línea final. Cada línea de gol debe ser de ocho pulgadas (20.32 cm) de ancho.

Todas las líneas deben ser marcadas con un material que no sea dañino a los ojos o a la piel. Los indicadores de línea de yarda deben ser flexibles para evitar lesiones. No se deben colocar bancas o estructuras rígidas o fijas a 10 yardas (9.14 m) de las líneas laterales.

ARTÍCULO 4. REGLAS DE CAMPO. En estadios de equipos de la liga donde se necesiten reglamentos particulares, dadas condiciones fijas que no pueden ser alteradas, los reglamentos serán formulados por el Comisionado.

SECCIÓN 3 POSTES

ARTÍCULO 1. TRAVESAÑO. En el plano de cada línea final se colocará un travesaño horizontal colocado centralmente de 18 pies y seis pulgadas (5.6m) de longitud, cuya parte superior está a 10 pies (3 m) sobre el campo de juego. El gol es el plano vertical que se extiende infinitamente sobre el travesaño y entre las líneas definidas por los bordes exteriores de los postes de

gol.

ARTÍCULO 2. POSTES. Todos los postes serán idénticos, retirados de la línea final y de color oro brillante. Los postes verticales se extenderán 30 pies (9.1 m) sobre el travesaño y tendrán entre tres y cuatro pulgadas (7.6-10.2 cm) de diámetro. Se adherirá una cinta color naranja de cuatro pulgadas (10.2 cm) de ancho por 42 pulgadas (1.01 m) de largo al tope de cada poste vertical.

Nota: los postes de gol deben ser acolchados en una forma prescrita por la Liga.

SECCIÓN 4 BANCAS DE LOS JUGADORES

A opción del equipo local, las bancas de jugadores de ambos equipos pueden ser ubicadas en el mismo costado del campo. En ese caso, el extremo de cada banca debe comenzar en la línea de yarda 45 y continuar hacia la línea de gol adyacente.

Nota: cuando ambas bancas están localizadas de esta manera, los cadeneros y el personal de línea deben operar durante todo el partido en el costado opuesto a las bancas.

SECCIÓN 5 CADENEROS Y RECOGEDORES DE BALONES

Miembros de la cuadrilla de las cadenas y recogedores de balones deben lucir como vestimenta un uniforme como lo decida el Comisionado. Los cadeneros vestirán camisas blancas.

SECCIÓN 6 MARCAS EN LAS LÍNEAS LATERALES

El equipo local debe proveer y usar el conjunto de marcas de líneas laterales estándar aprobado por el Comisionado.

REGLA 2 EL BALÓN

SECCIÓN 1 DIMENSIONES

El balón debe ser marca “Wilson”, seleccionado a mano, portando la firma del Comisionado de la liga, Roger Goodell.

El balón debe ser fabricado con una cámara de uretano inflada (12 1/2 a 13 1/2 libras o 0.017 – 0.018 bar) cubierta por gajos de piel rugosa (color curtido natural) sin corrugaciones de ningún tipo. Debe tener la forma de un esferoide prolato y su tamaño y peso deben ser los siguientes: eje largo de 11 a 11 1/4 pulgadas (de 27,94 a 28,57 cm); circunferencia larga de 28 a 28 1/2 pulgadas (de 71,12 a 72,39 cm); circunferencia corta de 21 a 21 1/4 pulgadas (de 53,34 a 53,97 cm); peso de 14 a 15 onzas (de 396,89 a 425,24 g).

El réferi debe ser el juez único que decida si los balones disponibles para el partido cumplen con estas especificaciones. Una bomba de aire será suministrada por el equipo local, y los balones permanecerán bajo la supervisión del réferi hasta que se entreguen al recogedor de balones justo antes de comenzar el partido.

SECCIÓN 2 SUMINISTRO

Cada equipo suministrará 12 balones principales para que los inspeccione el réferi al menos dos horas y 30 minutos antes del comienzo del partido para cumplir con los requisitos de la liga. En todos los partidos, seis balones nuevos, sellados en una caja especial y despachados directamente del fabricante al réferi, serán extraídos de su caja en el vestidor de los oficiales dos horas y 15 minutos antes del comienzo del partido. Estos balones serán marcados por el réferi para ser usados exclusivamente en jugadas de patadas.

En caso que un equipo local no cumpla con estos requerimientos, o su suministro se termine, el réferi podrá usar un balón aprobado de los visitantes y, de éstos no ser así, usará el mejor balón que esté disponible. Cualquier incidente de este tipo debe ser informado al Comisionado.

En caso de lluvia o un campo mojado, enlodado o resbaloso, un balón apto puede ser usado a petición del centro del equipo a la ofensiva.

El reloj de juego no se interrumpirá por una acción como ésta (a menos que genere un retraso excesivo).

Nota: *el equipo local es responsable de proveer balones en condiciones de juego en todo momento a los recogedores de balones en ambos costados del campo.*

REGLA 3 DEFINICIONES

SECCIÓN 1 DECISIÓN APROBADA (D.A.)

Una decisión aprobada (D.A.) es una decisión oficial basada en una declaración determinada de hechos cuya función es ilustrar la intención y aplicación de una regla. Se usan notas suplementarias para amplificar una regla. Una nota es más específica y aplica a una situación en particular. También es usada para indicar referencias pertinentes a otras reglas.

Una decisión oficial (D.O.) es una decisión hecha en el lapso entre las juntas anuales de revisión de reglas y es válida solamente dentro de la temporada en la que es emitida.

Términos técnicos son los términos que tienen un significado definido y exacto a través del reglamento de juego. Dado su orden alfabético (del término en inglés) en la Regla 3, ciertos términos técnicos son presentados antes de ser definidos. En esos casos, aparecen en negrilla solo la primera vez que son usados.

SECCIÓN 2 EL BALÓN Y LA POSESIÓN DEL BALÓN

ARTÍCULO 1. BALÓN MUERTO. Un balón declarado muerto es uno que no está en juego. El período de tiempo en que el balón está declarado muerto es entre downs. Esto incluye el intervalo durante todos los tiempos fuera, incluyendo el medio tiempo, y desde el momento que el balón es declarado muerto hasta que está legalmente puesto en juego.

ARTÍCULO 2. BALÓN LISTO PARA SER JUGADO. Un balón muerto está listo para ser jugado mientras el reloj de jugadas de 40 segundos esté funcionando cuando el ovoide es situado por un oficial en el punto desde donde será puesto en juego, o cuando el referi haga la señal para que comience a funcionar el reloj de 25 segundos.

ARTÍCULO 3. BALÓN EN JUEGO (VIVO). Un balón en juego es considerado vivo. Un balón muerto se convierte en un balón en juego cuando es:

- (a) pateado legalmente en un down de patada libre (6-1-1; 6-1-3);
- (b) centrado legalmente en un down desde la línea de golpeo (7-1-1; 7-3-6); o
- (c) pateado legalmente en un down de patada con recepción libre.

Sigue vivo hasta que termine el down (3-9-1).

ARTÍCULO 4. BALÓN LIBRE. Un balón libre es un balón en juego que no es poseído por jugador alguno, esto es, cualquier balón que haya sido pateado, pasado o soltado (fumble). Se considera que un balón libre está en posesión del equipo (ofensiva) cuyo jugador lo pateó, pasó o soltó (fumble). Es un balón libre hasta que un jugador asegura la posesión o hasta que el balón es declarado muerto. Si el balón todavía no tocó el campo, es considerado un balón libre en el aire.

ARTÍCULO 5. BALÓN SUELTO (FUMBLE). Un balón suelto es cualquier acto, fuera de un pase, una entrega exitosa, o una patada legal, que resulta en la pérdida de posesión por un jugador. No es un balón suelto (fumble) si el jugador vuelve inmediatamente a controlar del balón. El uso del término balón suelto (fumble) siempre significa que el balón estaba en posesión de un jugador cuando ocurrió el acto (8-7-3).

Nota: Un balón suelto (fumble) intencional que causa que el balón se dirija hacia adelante es un pase hacia el frente o adelantado, y podría ser considerado como ilegal (8-1-1-Pen. a-c).

ARTÍCULO 6. BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF). Un balón tocado pero no atrapado (muff) es el acto de tocar un balón libre por un jugador en un intento fallido de obtener su posesión.

Nota: cualquier balón no atrapado de primera instancia que es adelantado intencionalmente es un balón bateado y puede ser considerado una infracción (3-3; 12-5-1; 3-15).

Tocar el balón se refiere a cualquier contacto con éste. No hay distinción alguna entre que un jugador toque el balón con sus manos, o con cualquier parte de su cuerpo, incluyendo su pelo, excepto como se describe específicamente en (9-2-2).

Nota: el resultado de tocar el balón a veces es influido por la intención o la ubicación.

- (a) Vea 6-1-4 y 6-2-4 para la regla de tocar una patada libre.
- (b) Vea 6-2-3 para la regla de tocar una patada libre antes que salga fuera del campo entre las líneas de gol.
- (c) Vea 8-1-8 para la regla de un jugador inelegible tocando un pase hacia el frente sobre, detrás o más allá de la línea de golpeo.
- (d) Vea 9-2-1, 9-3-1 para la regla de tocar una patada originada sobre o detrás de la línea de golpeo, así como 9-2-4 para la regla de ser empujado hacia la patada por un oponente.
- (e) Vea 11-4-2 para la regla de tocar una patada durante un intento de gol de campo.
- (f) Toques simultáneos de una patada por dos oponentes tratando de obtener posesión se consideran como un primer toque por el equipo que patea.

ARTÍCULO 7. JUGADOR EN POSESIÓN.

Un jugador tiene posesión cuando está dentro del campo y tiene control del balón con sus manos o brazos.

Para adquirir posesión de un balón libre que ha sido atrapado, interceptado o recuperado, un jugador (a) debe tener control completo del balón con sus manos o brazos y (b) tener ambos pies o cualquier otra parte de su cuerpo, excepto sus manos, completamente dentro del campo y, luego de que (a) y (b) hayan sido completados, realice cualquier movimiento común del fútbol americano (por ejemplo, asegurar el balón contra su cuerpo, extenderlo hacia adelante, tomar un paso adicional, voltearse campo arriba, o evitar o resguardarse de un oponente). No es necesario que el jugador cometa tal acto, siempre y cuando mantenga control del balón el tiempo suficiente como para hacerlo. Esta regla aplica para el campo de juego, en la línea lateral y en la zona de anotación.

Notas:

- (1) El movimiento del balón no resulta automáticamente en una pérdida de control.
- (2) Si un jugador que haya completado los primeros dos, pero no el tercer requerimiento necesario para la posesión, toca

el campo y pierde el control del balón, no hay posesión si el balón cae al campo antes de que el jugador vuelva a tener posesión, o si lo hace fuera de los límites del campo. Si un jugador hubiese atrapado, interceptado o recuperado un balón dentro del campo, pero es cargado fuera del campo, se le otorga posesión del balón (8-1-3-Nota 5).

Los términos recepción, interceptar, recuperar, avanzar y balón suelto (fumble) indican posesión del balón por un jugador (como no lo indica tocar el balón, o tocar pero no atrapar el balón [muff]).

Una recepción se completa cuando un jugador dentro del campo asegura posesión de un pase, patada o balón suelto en el aire. Una interceptación se completa cuando un oponente, estando dentro del campo, atrapa un pase hacia el frente o hacia atrás, o un balón suelto (fumble) que no haya tocado el campo.

Notas:

- (1) *Es una recepción, o una interceptación, si, en el proceso de intentar poseer el balón, un jugador controla el balón antes de que éste toque el suelo, y que mantenga el control durante y después que el balón ha tocado el suelo.*
- (2) *En el campo, si una recepción o interceptación fue completada y el balón sale suelto antes de que el jugador sea derribado por el contacto, es un balón suelto, y el balón permanece en juego. Es también un balón suelto si la acción ocurre dentro de la zona de anotación del jugador que recuperó la posesión del balón suelto. Si la acción sucede en la zona de anotación del oponente, es un touchdown o un touchback.*
- (3) *Si existe una duda de parte de los oficiales si un pase hacia el frente es un pase completo, interceptado o incompleto, siempre se declarará un pase incompleto.*

Una recuperación se completa cuando un jugador dentro del campo asegura la posesión de un balón suelto luego de que éste haya tocado el campo.

Si un balón libre es controlado simultáneamente por dos oponentes, y ambos jugadores lo retienen, se considera una posesión simultánea, y el balón le pertenece al equipo que previamente tuvo posesión, o al equipo que recibía una patada libre, patada de la línea de golpeo o patada con recepción libre. No es una posesión simultánea si un jugador obtiene el control primero y un oponente después obtiene control conjunto.

SECCIÓN 3 BALÓN BATEADO (BAT)

Un balón bateado ocurre cuando un jugador lo golpea intencionalmente con cualquier parte de la mano o brazo. Vea 12-5-1.

SECCIÓN 4 BLOQUEAR

Bloquear es el acto de obstruir o impedir a un oponente al hacer contacto con él con parte del cuerpo del bloqueador.

Un bloqueo en la espalda es un bloqueo que es dado por la espalda del oponente, arriba de la cintura. No es un bloqueo en la espalda:

- (a) si un jugador hace un intento él mismo por recuperar un balón suelto;
- (b) si el oponente le da la espalda al bloqueador cuando el contacto es inminente;
- (c) si ambas manos del bloqueador están colocadas en el costado del oponente. (Si cualquier mano del bloqueador está sobre la espalda, es una infracción.)

Un bloqueo debajo de la cintura sucede cuando el contacto inicial con cualquier parte del cuerpo del bloqueador es bajo la cintura de un oponente, que no sea el corredor, y quien tenga uno o dos pies sobre el campo. Un bloqueador que hace contacto arriba de la cintura y luego se desliza bajo la cintura no ha bloqueado bajo la cintura. Si un oponente usa sus manos para mantener a raya un bloqueo creando contacto debajo de la cintura, no es considerado un bloqueo abajo de la cintura.

SECCIÓN 5 EMPELLÓN (CHUCKING)

Un empellón (chucking) es la acción de contactar intencionalmente a un receptor elegible que se encuentra frente a un defensa. (Vea 12-1-5-d-exc. 1).

SECCIÓN 6 BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING)

El bloqueo por la espalda (clipping) es bloquear a un oponente por detrás y debajo de la cintura, siempre y cuando el oponente no sea un corredor. No es bloqueo por la espalda si un oponente se voltea al momento que el bloqueo es realizado o está por realizarse.

Notas:

- (1) *es un bloqueo por la espalda (incluyendo contacto en la zona de 'clipping') si el bloqueo de un jugador ofensivo (legal o ilegal) es seguido por el bloqueador cayendo sobre la parte lateral o posterior de las piernas del defensa.*
- (2) *Vea 12-2-1 para interpretaciones adicionales o restricciones concernientes a bloqueos por la espalda (clipping) en casos de contacto en la zona de "clipping" (close-line play).*

SECCIÓN 7 CONTACTO EN LA ZONA DE "CLIPPING" (CLOSE-LINE PLAY)

El contacto en la zona de "clipping" es aquel que ocurre en un área que se extiende entre los bordes externos de las posiciones normales de los tackles ofensivos y a tres yardas de profundidad de cada lado de la línea de golpeo. **El juego en línea cerrada ya no existe después de que la pelota sale de esa área.**

SECCIÓN 8 JUGADOR EXPULSADO

Un jugador expulsado es uno a quien se le prohíbe continuar participando en el partido. Debe retornar al vestidor en un lapso de tiempo razonable y no le está permitido reaparecer vestido con el uniforme de su equipo o regresar a cualquier área distinta a aquellas a las que los espectadores tienen acceso.

SECCIÓN 9 DOWN (OPORTUNIDAD)

ARTÍCULO 1. DOWN. Un down u oportunidad es un período de acción que comienza cuando el balón es puesto en juego (3-2-3) y termina cuando el balón es declarado muerto (7-2-1).

A un down que comienza con un centro se le conoce como down de línea de golpeo (scrimmage down) (3-30).

A un down que comienza con una patada libre se le conoce como down de patada libre (6-1-1).

A un down que comienza con una patada de recepción libre se le conoce como el down de patada de recepción libre (10-2-4-a; 11-4-3).

ARTÍCULO 2. SERIES DE DOWNS. Una serie de downs está compuesta por las cuatro oportunidades o downs consecutivos desde la línea de golpeo asignadas al equipo ofensivo durante la cual debe avanzar el balón a la línea de yarda llamada "yarda por alcanzar" para retener la posesión.

ARTÍCULO 3. YARDA POR ALCANZAR. La yarda por alcanzar es el punto 10 yardas adelante del punto del centro que da comienzo a la serie de downs, excepto cuando la línea de gol se halle a menos de 10 yardas de ese punto. En ese caso, la yarda por alcanzar es la línea de gol.

ARTÍCULO 4. DOWN COMPLETADO. Un down completado es un down de línea de golpeo que no es anulado por algún castigo, o durante el cual no hay un cambio de posesión. Cuenta como un down de una serie de downs.

ARTÍCULO 4. PRIMER DOWN. Al down inicial en cada serie se le conoce como el primer down. Si es un down completado, los downs completados subsiguientes se enumeran consecutivamente (esto es, segundo down, tercer down o cuarto down) hasta que una nueva serie se declara para uno u otro equipo (7-3).

SECCIÓN 10 RECEPCIÓN LIBRE

Una recepción libre es una recepción sin obstrucción de una patada desde la línea de golpeo (siempre y cuando el balón haya cruzado la línea de golpeo), o de una patada libre, y con el balón en el aire, por un jugador del equipo que recibe que haya señalado legalmente su intención de atraparlo (10-2-1).

Nota: para patada de recepción libre, vea 11-4-3.

SECCIÓN 11 GOL DE CAMPO

Un gol de campo se convierte al patear el balón desde el campo de juego a través del plano del gol del oponente, que es el área entre los postes de gol y por encima del travesaño horizontal, o, si es por encima de los postes de gol, entre los bordes externos de los postes de gol. Un gol de campo es convertido mediante una patada de bote pronto o una patada de lugar desde (a) sobre o detrás de la línea en una jugada desde la línea de golpeo o (b) durante una patada de recepción libre. Vea 11-4-3; 3-18-1-tema 1-2; y 10-2-4-a.

SECCIÓN 12 EL CAMPO DE JUEGO

ARTÍCULO 1. LÍNEAS LIMITANTES. Las líneas limitantes comprenden las líneas finales y las líneas laterales, y enmarcan el campo de juego.

ARTÍCULO 2. LÍNEAS FINALES. Las líneas finales son aquellas en cada extremo del campo y perpendiculares a las líneas laterales. La línea final está a 10 yardas de la línea de gol y al final de la zona de anotación.

ARTÍCULO 3. ZONA DE ANOTACIÓN. La zona de anotación es el rectángulo formado por la línea de gol, la línea final y las líneas laterales. La línea de gol y los conos (pylons) están dentro de la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. CAMPO DE JUEGO. El campo de juego es el rectángulo formado por las líneas de gol y las líneas laterales. No incluye a las zonas de anotación.

ARTÍCULO 5. POSTES. El área de anotación de los postes está conformada por aquella por encima del travesaño horizontal y entre los postes verticales, o, sobre éstos. Los postes de un equipo son los que defiende y la línea de gol adyacente es su propia línea de gol.

ARTÍCULO 6. LÍNEAS DE GOL. Las líneas de gol son aquellas entre las líneas laterales que separan la zona de anotación del campo de juego. Las líneas de gol son planos verticales paralelos a las líneas finales y situados a 10 yardas de ellas.

ARTÍCULO 7. LÍNEAS INTERNAS (HASH MARKS). Las líneas internas (hash marks) son marcas en el campo que miden 70 pies y nueve pulgadas (21.56 m) desde y paralelo a cada línea lateral.

ARTÍCULO 8. LÍNEAS LATERALES. Las líneas laterales son aquellas a cada lado del campo y perpendiculares a las líneas finales. Las líneas laterales separan el campo del área que está fuera de los límites del mismo.

ARTÍCULO 9. YARDA. Una yarda es cualquier línea y su plano vertical paralelo a la línea final. Las yardas (marcadas o sin marca) en el campo son definidas por un número en yardas desde la línea de gol de un equipo hasta el centro del campo.

Nota: a la yarda que está a 19 yardas de la línea de gol del Equipo A se la conoce como la yarda 19 de A. A la yarda que está a 51 yardas de la línea de gol del Equipo A se la conoce como la yarda 49 de B. Para abreviar, a estas se las suele nombrar como la 19 de A y la 49 de B, o A19 y B49.

SECCIÓN 13 MÁXIMO AVANCE

ARTÍCULO 1. MÁXIMO AVANCE. El máximo avance de un corredor o receptor que recibió un pase es el punto en el que termina su progreso hacia la línea de gol de su oponente, y es el punto en el que el balón es declarado muerto por regla, más allá de si el corredor o receptor fue empujado o trasladado en retroceso por un oponente.

ARTÍCULO 2. ADELANTE, MÁS ALLÁ O AL FRENTE DE. "Adelante", "más allá" o "al frente de" son términos que designan un punto más cercano a la línea de gol de la defensiva. "Atrás" o "detrás" designan un punto más cercano a la línea de gol de la ofensiva. Un pase paralelo a una línea de yarda, o un jugador ofensivo moviéndose paralela a ella al momento del centro, son

considerados “atrás”.

SECCIÓN 14 INFRACCIONES Y PUNTOS DE COBRO, VIOLACIÓN

ARTÍCULO 1. TIPOS DE INFRACCIONES. Una infracción es cualquier falta de una regla de juego para la que se aplica un castigo.

- (a) Una infracción de balón en juego es una falta que ocurre durante el periodo comprendido entre el centro y el momento en el que el balón es declarado muerto.
- (b) Una infracción de balón muerto es una falta que ocurre en la acción continua luego de que termina una jugada o down, o una infracción por burlarse (taunting) que ocurra en cualquier momento.
- (c) Una infracción entre downs es una falta que ocurre tras la finalización de la jugada y luego de cualquier acción continua resultante del down, pero anterior al siguiente centro o patada libre.
- (d) Una infracción múltiple es una de dos o más faltas cometidas por el mismo equipo durante el mismo down (14-1-3), incluyendo infracciones durante un balón declarado muerto.
- (e) Una infracción doble es una falta cometida por cualquier equipo durante el mismo down en el cual ambos equipos cometen al menos una infracción, incluyendo infracciones durante un balón declarado muerto.

ARTÍCULO 2. PUNTO BÁSICO. El punto básico es un punto de referencia para jugadas específicas usado para determinar el punto de aplicación del castigo.

ARTÍCULO 3. PUNTOS DE APLICACIÓN DEL CASTIGO. El punto de aplicación del castigo es el punto en el campo desde donde se cobra un castigo. Seis puntos son usados usualmente:

- (a) El punto previo: el punto en el cual el balón fue puesto en juego más recientemente.
- (b) El punto de la infracción: el punto en el cual se cometió la infracción o, por regla, se considera que se haya cometido.
- (c) El punto de un pase hacia atrás o un balón suelto: el punto en el cual el pase hacia atrás o balón suelto ocurrió durante el down en el que se cometió la infracción.
- (d) El punto del balón declarado muerto: el punto en el cual el ovoide se convirtió en balón declarado muerto.
- (e) El punto siguiente: el punto donde el balón se pondrá en juego a continuación (esto es, la ubicación del balón después del cobro del castigo por una infracción, o, en caso de no haber infracción, el punto donde el ovoide se declaró balón muerto).
- (f) **El otro lugar de Try. La línea de yarda de la otra opción de Try, según lo determinen las sanciones aplicadas anteriormente, si corresponde.**
- (g) El punto de un cambio de posesión: el punto en el que el oponente obtiene, o bien le es otorgada, la posesión.

ARTÍCULO 4. VIOLACIÓN. Una violación es una infracción de una regla de juego para la que no se aplica un castigo. Una violación no anula una infracción.

SECCIÓN 15 ENTREGA DE BALÓN

Una entrega de balón es el acto de transferir la posesión del ovoide de un compañero de equipo a otro sin pasarlo o patearlo.

- (a) Excepto donde las reglas lo permitan, entregarle el balón al frente a un compañero de equipo es ilegal.
- (b) La pérdida de posesión por un jugador causada por la ejecución fallida de entregar el balón es un balón suelto (fumble) que se aplica al jugador que tuvo posesión más reciente. Una entrega de balón tocado pero no atrapado (muff), es un balón suelto (fumble), a menos que uno u otro jugador obtenga nuevamente control del balón inmediatamente, y el balón permanece en juego.
- (c) Una entrega adelantada de balón sucede cuando el balón es entregado (sin importar la dirección del movimiento del balón) a un jugador que está al frente de su compañero de equipo de cuyas manos lo toma o recibe.

SECCIÓN 16 REUNIÓN

Una reunión es el acto de dos o más jugadores en el campo de juego o en la zona de anotación que, en vez de colocarse en sus posiciones usuales para el centro, patada libre o patada de recepción libre, forman un grupo con el propósito de recibir y diseminar instrucciones para la próxima jugada o cualquier otra razón.

SECCIÓN 17 ÍMPETU

El ímpetu es la acción de un jugador que acarrea el balón o que provee la fuerza (esto es, pase, patada, centro o balón suelto) que causa que un balón en el campo toque o cruce una línea de gol. Si un balón libre toca o cruza una línea de gol, el ímpetu es atribuido al equipo cuyo jugador pasó, pateó, centró o soltó el balón, a menos que un oponente:

- (a) toque pero no atrape (muff) un balón que está en reposo o casi en reposo;
- (b) batea un balón que fue pateado o soltado (fumble);
- (c) batea un pase hacia atrás luego de que el balón tocó el campo; o
- (d) patea ilegalmente cualquier balón (vea 12-5-2).

Nota:

- (1) **Un balón suelto conserva su estado original (como pase, patada, balón libre, etc.) incluso si se le agrega un nuevo impulso.**
- (2) **El ímpetu es siempre atribuido a la ofensiva, a menos que la defensiva genere una nueva fuerza que envía el balón detrás de su propia línea de gol al tocar pero no atrapar (muff) un balón que está en reposo o casi en reposo, o al batear un balón libre en el suelo o patear cualquier balón libre.**
- (3) **Si un jugador pasivo es empujado o bloqueado hacia cualquier balón pateado o balón suelto (fumble), o en dirección de un pase hacia atrás después de que el balón ha tocado el suelo, causando que el balón libre toque una línea de gol o cualquier cosa sobre o detrás de una línea de gol, el ímpetu es atribuido al que empuja o bloquea, siempre y cuando el jugador que fue empujado (o bloqueado) no estaba haciendo un intento de bloquear a un oponente.**

SECCIÓN 18 PATADAS

ARTÍCULO 1. PATADA. Una patada es la acción de intencionalmente golpear el balón con la rodilla, parte inferior de la pierna o

pie. Una patada finaliza cuando un jugador de cualquier equipo tiene posesión del balón, o cuando el balón es declarado muerto.

Tema 1. Patada de bote pronto (drop kick). Una patada de bote pronto o “drop kick” es una patada por un jugador que deja caer el balón y lo patear cuando éste impacta (o inmediatamente después que impacta) el suelo.

Tema 2. Patada de lugar. Una patada de lugar es una patada llevada a cabo por un jugador mientras el balón está en una posición fija sobre el suelo. El balón puede ser sostenido en una posición fija por un compañero de equipo. Si se trata de una patada de salida, está permitido usar una base (tee) de fabricación aprobada.

Tema 3. Despeje. Un despeje es una patada llevada a cabo por un jugador que deja caer el balón y lo patear antes de que éste toque el suelo.

ARTÍCULO 2. PATEADOR. Un pateador es el jugador del Equipo A que legalmente patear el balón, ya sea mediante una patada de bote pronto, una patada de lugar o un despeje. El Equipo A es identificado como el que patear durante un down en el que hay una patada desde la línea de golpeo, una patada libre o una patada de recepción libre.

ARTÍCULO 3. RECEPTOR. Un receptor es cualquier jugador del Equipo B durante un down en el que hay una patada desde la línea de golpeo, una patada libre o una patada de recepción libre. El Equipo B es identificado como el equipo que recibe durante el down completo.

ARTÍCULO 4. PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. Una patada de recepción libre es una patada de bote pronto o de lugar en la que no se usa una base (tee) desde el punto de una recepción libre en un intento de anotar un gol de campo.

ARTÍCULO 5. PATADA LIBRE. Una patada libre es una patada de salida o patada después de un safety que pone el balón en juego para jugar un down de patada libre.

Tema 1. Patada de salida. Una patada de salida es una patada que pone el balón en juego al comienzo de cada mitad, al iniciar un tiempo extra, luego de cada conversión de punto extra o dos puntos, y después de un gol de campo exitoso.

Tema 2. Patada después de un safety. Una patada después de un safety es una patada que pone el balón en juego después de un safety.

ARTÍCULO 6. LÍNEAS RESTRICTIVAS. Las líneas restrictivas son aquellas que restringen la colocación del equipo que patear y del equipo que recibe durante una patada libre o una patada de recepción libre.

ARTÍCULO 7. PATADA DE LA LÍNEA DE GOLPEO. Una patada de la línea de golpeo es un despeje, una patada de bote pronto o una patada de lugar que comienza sobre o detrás la línea de golpeo.

ARTÍCULO 8. BASE (TEE). Una base (tee) es un dispositivo aprobado que se usa para elevar el balón para una patada de lugar una patada inicial.

SECCIÓN 19 LÍNEA DE GOLPEO, ZONA NEUTRAL

ARTÍCULO 1. LÍNEA DE GOLPEO. La línea de golpeo es el plano vertical imaginario de la línea de yarda definida por el punto más avanzado del balón después de que está disponible para ser puesto en juego. Los términos “línea de golpeo” o “línea” se refieren a una jugada desde esa línea imaginaria.

ARTÍCULO 2. ZONA NEUTRAL. La zona neutral es el espacio entre los extremos del balón (y sus planos) y se extiende hacia las líneas laterales. Comienza cuando el balón está listo para la jugada (vea infracción de zona neutral, 7-4-4).

ARTÍCULO 3. JUGADOR EN LA LÍNEA DE GOLPEO. Un jugador del Equipo A, que está en la línea de golpeo, debe tener sus hombros paralelos a la línea de gol del Equipo B.

Tema 1. No es el centro. Si ese jugador no es el centro, no está permitido que ninguna parte de su cuerpo esté en la zona neutral al momento del centro, y su casco debe quebrar el plano vertical imaginario que pasa por la cintura del centro.

Tema 2. Es el centro. Si ese jugador es efectivamente el centro, ninguna parte de su cuerpo debe sobrepasar la zona neutral.

Nota: se permite entrecruzar piernas.

Tema 3. Equipo B. Se considera que un jugador del Equipo B asumiendo una postura de tres puntos o cuatro puntos de apoyo está en la línea de golpeo si se encuentra a una yarda de la zona neutral. Se considera que un jugador del Equipo B asumiendo una postura de dos puntos de apoyo está en la línea de golpeo si cualquier parte de su cuerpo está quebrando el plano vertical imaginario que pasa por los pies del liniero alineado más retirado de la línea de golpeo.

ARTÍCULO 4. INVASIÓN (ENCROACHING). Un jugador comete una invasión (7-4-3) de la zona neutral cuando cualquier parte de su cuerpo está adentro de esta zona y ese jugador contacta un jugador ofensivo o el balón antes de que el ovoide sea centrado.

ARTÍCULO 5. UN BALÓN LIBRE CRUZA LA LÍNEA DE GOLPEO. Se considera que un balón en juego cruzó la línea de golpeo cuando, como resultado de un balón suelto, pase o patada legal por parte de un jugador del Equipo A, el ovoide toca el suelo o cualquier jugador u oficial más allá de la zona neutral.

SECCIÓN 20 FUERA DE LUGAR (OFFSIDE)

Un jugador está fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo o su persona está en la zona neutral, o más allá de la línea de patada libre, o de la línea de patada de recepción libre, cuando el balón es puesto en juego, a menos que ese jugador sea el sujetador (holder) de una patada de lugar para una patada libre (6-1-3-b-1) o patada de recepción libre (11-4-3), o un pateador (6-1-3-b-2). El centro está fuera de lugar si cualquier parte de su cuerpo trasciende la zona neutral. El pateador no está fuera de lugar a menos que el pie con el que patear trascienda su línea restrictiva cuando el ovoide es pateado.

SECCIÓN 21 FUERA DEL CAMPO, DENTRO DEL CAMPO Y PUNTO INTERNO

ARTÍCULO 1. JUGADOR U OFICIAL FUERA DEL CAMPO. Un jugador o un oficial está fuera del campo cuando toca una línea limitante, o cuando toca cualquier cosa que esté sobre o fuera de una línea limitante, excepto un jugador, un oficial o un cono (pylon).

ARTÍCULO 2. JUGADOR DENTRO DEL CAMPO. Un jugador que en una jugada estuvo fuera del campo se restablece como un jugador dentro de éste cuando ambos pies, o cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos, tocan el campo dentro de las líneas limitantes, siempre y cuando ninguna parte de su cuerpo esté tocando alguna línea limitante o cualquier cosa que no sea un jugador, un oficial o un cono (pylon) sobre o por fuera de una línea limitante.

ARTÍCULO 3. BALÓN FUERA DEL CAMPO.

Tema 1. Balón en posesión del jugador. Un balón que esté en posesión de un jugador está fuera del campo cuando el corredor está fuera del campo, o cuando el balón toca una línea limitante o cualquier cosa que esté por fuera de tal línea, excepto otro jugador o un oficial.

Tema 2. Balón libre. Un balón libre que no está en control de un jugador está fuera del campo cuando toca una línea limitante o cualquier cosa que esté por fuera de tal línea, incluyendo un jugador, un oficial o un cono (pylon).

ARTÍCULO 4. PUNTO FUERA DEL CAMPO.

Tema 1. Balón libre. Si un balón libre toca cualquier cosa sobre o por fuera de una línea limitante, el punto fuera del campo es el punto más adelantado del balón cuando éste cruza la línea lateral.

Tema 2. Corredor fuera del campo. Si el balón está en posesión del jugador cuando ese jugador sale del campo, el punto fuera del campo es el punto más adelantado del balón cuando éste cruza la línea lateral o, si el ovoide no cruza la línea lateral, el punto más adelantado del balón en el instante en el que el jugador está fuera del campo.

Tema 3. Corredor dentro del campo. Si el balón, estando en posesión de un jugador que está dentro del campo, es declarado fuera del campo por haber tocado cualquier cosa que está fuera del campo, el punto fuera del campo está en la línea de yarda del punto más avanzado del balón en el instante de tal toque.

ARTÍCULO 5. PUNTO INTERNO. El punto interno es un punto en las líneas internas (las líneas demarcatorias conocidas como "hash marks") que pasa a través del punto donde el balón salió del campo entre las líneas de gol.

SECCIÓN 22 PASE

ARTÍCULO 1. PASE. Un pase es el movimiento del balón causado por un jugador que intencionalmente entrega en mano, lanza, lanza a nivel de cintura o debajo (pase de pala) o empuja el balón (3-25-2). Tal movimiento es un pase aún si el balón no abandona su mano o sus manos, siempre y cuando un compañero de equipo lo reciba (pase en mano).

ARTÍCULO 2. PASADOR Y EQUIPO PASADOR. Un jugador que realiza un pase legal hacia el frente o adelantado es conocido como el pasador hasta que la jugada termina. A los compañeros de equipo del jugador que pasa hacia el frente (legal o ilegalmente) se les conoce colectivamente como el equipo pasador.

ARTÍCULO 3. JUGADA DE PASE. Una jugada de pase comienza con el centro y finaliza cuando un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo es recibido por un jugador de cualquier equipo o es incompleto. Luego de que el pase es recibido, comienza una jugada de carrera.

ARTÍCULO 4. PASE HACIA EL FRENTE O ADELANTADO. Es un pase hacia el frente o adelantado si:

- el balón inicialmente se mueve hacia el frente (o sea, a un punto más cercano a la línea de gol del oponente) tras abandonar la(s) mano(s) del pasador; o
- el balón primero toca el suelo, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa en un punto que está más cerca de la línea de gol del oponente que del punto en el cual el balón abandonó la(s) mano(s) del pasador.
- cuando un jugador del Equipo A sujeta el balón para pasarlo frente a sí, cualquier movimiento intencional hacia el frente de su mano da comienzo a un pase hacia adelante.

Tema 1. Contacto por parte de un jugador del Equipo B. Si el contacto por parte de un oponente materialmente afecta a un pasador luego de que éste haya comenzado su movimiento de lanzar, es un pase hacia el frente si el pasador pasa el balón, sin importar si ese balón toca el campo, a otro jugador, a un oficial o cualquier otra cosa. Cuando esto ocurre, no aplican las reglas de pase ilegalmente lanzado al suelo.

Cuando un jugador es contactado por un oponente antes de comenzar su movimiento de lanzar, la dirección del pase es responsabilidad del pasador, y sí aplican las reglas de pase ilegalmente lanzado al suelo.

Tema 2. El pasador retorna el balón hacia su cuerpo (tucks ball). Si el jugador pierde posesión del balón durante un intento de acercarlo a su cuerpo, o si el jugador pierde posesión después de haber regresado el balón hacia su cuerpo (tuck), se reconoce un balón suelto (fumble).

Tema 3. El pasador vuelve a retroceder una vez más su brazo (re-cocks ball). Si el jugador pierde posesión del balón al intentar retroceder una vez más su brazo, es un balón suelto (fumble).

Tema 4. Balón suelto o tocado pero no atrapado va hacia el frente. El hecho de que un balón suelto (fumble) o un balón tocado pero no atrapado (muff) vaya hacia el frente es ignorado, a menos que el acto se juzgue como intencional. Si es intencional, un balón suelto que va hacia el frente es un pase hacia el frente (8-1-1), y un balón tocado pero no atrapado (muff) es un bateo (bat) ilegal (12-5-1).

ARTÍCULO 5. PASE HACIA ATRÁS O ATRASADO. Es un pase hacia atrás o atrasado si la línea de yarda en la que el balón es tocado primeramente por un jugador o el suelo es paralela o está detrás de la línea de yarda en la que el ovoide abandona la mano del pasador. Un centro o saque se convierte en un pase hacia atrás o atrasado cuando el centro suelta el balón.

Nota: si un pase es bateado (bat), tocado pero no atrapado (muff) o pateado en cualquier dirección, su designación original como pase hacia el frente o pase hacia atrás no cambia.

SECCIÓN 23 CASTIGO

ARTÍCULO 1. CASTIGO. Un castigo es impuesto a un equipo que ha cometido una infracción y puede resultar en una pérdida de down, pérdida de yardas, un primer down automático, un tiempo fuera otorgado, un descuento de tiempo de juego (run-off), descalificación o expulsión de un jugador, extensión de un periodo de juego, el otorgamiento de una anotación, o alguna combinación de todo lo precedente.

ARTÍCULO 2. PÉRDIDA DE DOWN. La frase “pérdida de down” indica que un equipo que cometió una infracción no tendrá la oportunidad de repetir el down luego del cobro de una infracción de cualquier cantidad de yardas.

SECCIÓN 24 JUGADOR

Un jugador es un participante de cualquier equipo que esté en el partido.

SECCIÓN 25 JUGADAS

ARTÍCULO 1. JUGADA DE PATADA LIBRE. Una jugada de patada libre comienza con una patada libre, legal o ilegal, y termina cuando un jugador de cualquier equipo establece posesión del balón, o cuando el ovoide es declarado muerto por regla. Cuando un jugador del Equipo B establece posesión, comienza una jugada de carrera.

ARTÍCULO 2. JUGADA DE PASE. Una jugada de pase comienza con el centro y termina cuando un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo es recibido por un jugador de cualquier equipo o es incompleto. En el instante en el que un pase es recibido, comienza una jugada de acarreo.

ARTÍCULO 3. JUGADA DE ACARREO. Una jugada de acarreo comienza en las siguientes situaciones:

- (a) Si no hay una patada subsiguiente o un pase hacia el frente, legal o ilegal, lanzado detrás de la línea de golpeo, una jugada de carrera comienza con el centro.
- (b) Si hay un pase hacia el frente, legal o ilegal, lanzado detrás de la línea de golpeo, una jugada de acarreo comienza cuando ese pase hacia adelante es recibido por un jugador de cualquiera de los dos equipos.
- (c) Si hay una jugada de acarreo seguida de un pase hacia el frente ilegal lanzado desde más allá de la línea de golpeo, o de un pase hacia el frente ilegal no lanzado desde la línea de golpeo, una nueva jugada de acarreo comienza cuando el pase es recibido por un jugador de cualquiera de los dos equipos.
- (d) Si hay una patada libre, una jugada de acarreo comienza cuando el Equipo B establece posesión del balón.
- (e) Si hay una patada de línea de golpeo, una jugada de carrera comienza cuando el Equipo B establece posesión del balón, o cuando el Equipo A establece posesión de un balón pateado detrás de la línea de golpeo.
- (f) Si hay una jugada de acarreo seguida por un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás, una nueva jugada de acarreo comienza cuando un jugador de cualquiera de los dos equipos establece posesión del balón.

Una jugada de acarreo termina:

- (a) Cuando el balón es declarado muerto;
- (b) Cuando un corredor pierde la posesión por un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás; o
- (c) Cuando un jugador de cualquier equipo ilegalmente lanza un pase hacia el frente más allá de la línea de golpeo o cuando no hay línea de golpeo.

Nota: la jugada de acarreo incluye la acción de balón sin posesión antes de que un jugador obtenga o vuelva a conseguir dicha posesión o el balón sea declarado muerto.

ARTÍCULO 4. JUGADA DE PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO. Una jugada de patada de línea de golpeo comienza con el centro. Termina cuando un jugador de cualquiera de los dos equipos establece posesión de un balón pateado, o cuando el balón es declarado muerto por regla.

ARTÍCULO 5. JUGADA DE PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. Una jugada de patada de recepción libre comienza cuando el balón es pateado. Termina cuando un jugador de cualquiera de los dos equipos establece posesión del balón, o cuando el balón es declarado muerto por regla.

ARTÍCULO 6. COMBINACIONES DE JUGADAS. Puede haber una combinación entre una jugada de carrera y una jugada de pase, una de patada libre o una de patada de línea de golpeo, o una jugada de patada de recepción libre durante el mismo down, así como también puede haber más de una jugada de carrera o de patada de línea de golpeo durante un mismo down.

SECCIÓN 26 ÁREA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN

El área de la bolsa de protección es aquella entre los bordes externos de la posición normal de los tackles ofensivos a cada lado del centro, extendiéndose hacia atrás hasta la línea final del equipo ofensivo. **Después de que la bola sale del área de la bolsa de posesión, esta área ya no existe.**

SECCIÓN 27 INFRACCIÓN TRAS LA POSESIÓN

Una infracción cometida por el equipo que recibe es una infracción tras la posesión si ésta ocurre durante una patada de línea de golpeo que cruza la línea de golpeo, siempre y cuando el equipo que recibe no pierda posesión durante el resto del down. Vea 9-5-1-Exc. 4.

SECCIÓN 28 CORREDOR

Un corredor es el jugador ofensivo que tiene la posesión de un balón en juego (3-2-7), esto es, que sostenga el balón o que lo acarree en cualquier dirección.

Nota: el postulado de que un jugador puede avanzar significa que puede convertirse en un corredor, realizar una patada legal (9-1-1), lanzar un pase hacia atrás (8-7-1), o bien lanzar un pase hacia el frente (8-1-1) detrás de la línea de golpeo.

SECCIÓN 29 SAFETY

Es un safety si el punto de cobro de una infracción de la ofensiva es detrás de su propia línea de gol, o si el balón es declarado muerto en posesión de un equipo sobre o detrás de su propia línea de gol cuando el ímpetu (3-17) viene del equipo que defiende esa zona de anotación. **Si la infracción es cometida detrás de su propia línea de gol, es un safety si la defensa elige aplicar la penalización en ese lugar.**

SECCIÓN 30 DOWN DE LA LÍNEA DE GOLPEO, DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO, NO DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

Un "down de la línea de golpeo" comienza con un centro (3-32). "Desde la línea de golpeo" se refiere a cualquier acción desde el comienzo del centro hasta que termina el down o hasta que el Equipo B asegure posesión. Cualquier acto que ocurre durante el down, después de un cambio de posesión entre equipos, es considerado como no ocurrido desde la línea de golpeo.

SECCIÓN 31 MOVIMIENTOS (SHIFT)

Movimientos (shift) es cualquier cambio de posición o de postura simultáneo por parte de dos o más jugadores ofensivos antes del centro y después que el balón ha sido declarado listo para jugar para un down de la línea de golpeo, incluyendo el movimiento hacia la línea de golpeo por parte del equipo ofensivo antes del centro (7-4-8).

SECCIÓN 32 CENTRO (ACTO) Y EL CENTRADOR (JUGADOR)

Un centro es una entrega de balón hacia atrás que da comienzo a un down de la línea de golpeo, ya sea entregándolo en mano o pasándolo hacia atrás desde su posición en reposo sobre el campo. El centrador es el jugador ofensivo que inicia tal acción. Vea 7-6, que contiene las condiciones que definen un centro legal.

SECCIÓN 33 JUGADOR SUSPENDIDO

Un jugador suspendido es un jugador que debe ser retirado, de acuerdo con la Regla 5, para corregir un uso ilegal de utilería (5-4).

SECCIÓN 34 CAJA (TACKLE BOX) Y CAJA DEL ALA CERRADA (TIGHT END BOX)

ARTÍCULO 1. CAJA (TACKLE BOX). La caja (tackle box) es un área comprendida entre los bordes externos de las posiciones normales de los tackles ofensivos, extendiéndose desde tres yardas más allá de la línea de golpeo hacia la línea final del equipo ofensivo. Una vez que el balón abandona la caja, tal área deja de existir.

ARTÍCULO 2. CAJA DEL ALA CERRADA (TIGHT END BOX). La caja del ala cerrada (tight end box) es un rectángulo que está delimitado por líneas imaginarias dos yardas por fuera de las posiciones normales de tackle y cinco yardas hacia cada lado de la línea de golpeo. La caja del ala cerrada continúa existiendo luego de que el balón abandona el área.

SECCIÓN 35 TACKLEO

El tackleo es un intento por parte de un jugador defensivo de sujetar a un corredor para detener su avance o bien derribarlo hacia el suelo.

SECCIÓN 36 EQUIPO A Y EQUIPO B, OFENSIVA Y DEFENSIVA

ARTÍCULO 1. OFENSIVA Y DEFENSIVA. Cuando un equipo está en posesión (3-2-7) del balón, es el equipo ofensivo, y su oponente es el equipo defensivo. El equipo que es la ofensiva se convierte en la defensiva, y viceversa, cuando hay un cambio de posesión durante un down.

ARTÍCULO 2. EQUIPO A Y EQUIPO B. El equipo que pone el balón en juego es el Equipo A, y su oponente es el Equipo B. Siguen siendo Equipo A y Equipo B hasta que finaliza el down, aún si hay uno o más cambios de posesión durante el mismo down. El Equipo A siempre está a la ofensiva cuando comienza un down, pero se convierte en la defensiva en el caso que el Equipo B asegure la posesión durante el down. Se refiere a un jugador del Equipo A como A1 y a sus compañeros de equipo como A2, A3, etcétera. Los oponentes son B1, B2, etcétera.

ARTÍCULO 3. CAMBIO DE POSESIÓN. Un cambio de posesión ocurre cuando un jugador del equipo defensivo asegura la posesión de un balón que ha sido pateado, pasado, o soltado (fumble) por un jugador del equipo ofensivo, o cuando el balón es otorgado al equipo contrario por regla. Un cambio de posesión incluye las siguientes situaciones, pero no se limita a ellas:

- (a) una intercepción de un pase hacia el frente o adelantado;
- (b) una recepción o recuperación de un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás o atrasado;
- (c) una recepción o recuperación de una patada de la línea de golpeo, patada libre, o patada de recepción libre;
- (d) cuando el equipo ofensivo no alcanza la yarda a alcanzar en el cuarto down; o
- (e) cuando el equipo ofensivo falla un intento de gol de campo.

SECCIÓN 37 TIEMPO FUERA O TIEMPO DENTRO

ARTÍCULO 1. TIEMPO FUERA. Un tiempo fuera es cualquier intervalo de tiempo en el cual el reloj de juego es frenado (4-4) e incluye el medio tiempo (4-1-2 y 4-1-3).

Durante cualquier tiempo fuera, incluyendo el medio tiempo, todas las reglas de juego continúan en vigencia. Se prohíbe que entren al campo de juego representantes de cada equipo a menos que sean los sustitutos que ingresan al partido o asistentes del equipo o cuerpo médico que ingresan a atender la condición física de un jugador. Se prohíbe cualquier otro tipo de actividades relacionadas con el juego en el campo. El entrenador en jefe puede ingresar al campo para revisar la salud de un jugador lesionado, pero ninguno de sus asistentes puede acompañarlo.

ARTÍCULO 2. TIEMPO FUERA OTORGADO A UN EQUIPO. Un tiempo fuera otorgado a un equipo es un intervalo de tiempo durante el cual el reloj de juego está detenido y el juego suspendido por pedido de uno de los equipos, o cuando es otorgado a uno de los equipos por regla. Un tiempo fuera puede ser otorgado solamente cuando el balón es declarado muerto.

ARTÍCULO 3. TIEMPO DENTRO. El tiempo dentro es cualquier intervalo de tiempo durante el cual el reloj de juego está corriendo (4-3).

SECCIÓN 38 TOUCHBACK

Es un touchback si el balón es declarado muerto sobre o detrás de la línea de gol que un equipo está defendiendo, siempre y cuando el ímpetu provenga de un oponente, y que no sea un touchdown o un pase incompleto.

SECCIÓN 39 TOUCHDOWN

Es un touchdown si cualquier parte del balón está sobre, por encima o detrás de la línea de gol del oponente mientras éste esté legalmente en posesión de un jugador dentro del campo, y siempre y cuando no sea un touchback.

SECCIÓN 40 ZANCADILLA (TRIPPING)

Una zancadilla (tripping) es el uso de la pierna o pie al obstruir cualquier oponente (incluyendo a un corredor) (12-1-4-c y 12-1-8).

SECCIÓN 41 CONVERSIÓN (TRY)

Una conversión (try) es el intento por parte de un equipo que acaba de anotar un touchdown por sumar un punto (mediante una patada de punto extra) o dos puntos más (mediante un touchdown) durante un down de línea de golpeo en el que el tiempo no corre (11-3).

SECCIÓN 42 PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

La pausa de los dos minutos es un tiempo fuera automático que ocurre a la conclusión del último down en el cual se centró o pateó el balón legalmente previo a que resten dos minutos por jugar en el reloj de juego en el segundo y el último período.

SECCIÓN 43 MARISCAL DE CAMPO DE LA FORMACIÓN T

Un "Mariscal de campo en formación T" se define como un jugador alineado a una yarda o menos detrás del centrador.

REGLA 4 TIEMPO DE JUEGO

SECCIÓN 1 PERÍODOS, PAUSAS, MEDIO TIEMPO

ARTÍCULO 1. DURACIÓN DEL PARTIDO. La duración del partido es de 60 minutos, dividido en cuatro períodos de 15 minutos cada uno. En caso de que el marcador termine empatado al finalizar los cuatro períodos, el partido se extiende por un período (o varios períodos en caso de postemporada) de tiempo extra, como lo ordena la Regla 16.

ARTÍCULO 2. PAUSAS. Habrá intervalos de al menos dos minutos entre el primer y segundo períodos (en la primera mitad) así como entre el tercer y último períodos (en la segunda mitad). Durante estos intervalos todas las reglas de juego rigen, y ningún representante de un equipo u otro puede entrar en el campo a menos que venga a sustituir a otro jugador, o es un colaborador o parte del cuerpo médico de un equipo, que entra a revisar la salud de un jugador. El entrenador en jefe puede ingresar al campo de juego para revisar la salud de un jugador lesionado, pero ningún entrenador asistente puede hacer lo propio.

Castigo: por entrar ilegalmente al campo de juego, pérdida de 15 yardas del punto siguiente donde terminó la jugada (13-1-6-Castigo).

El juez de fondo lleva la contabilidad de los intervalos de dos minutos y debe hacer señas visibles (y sonar su silbato si es necesario) cuando han transcurrido un minuto y 50 segundos. El réferi debe sonar su silbato inmediatamente después de terminada el intervalo para que se reanude el juego y para que el operador del reloj de juego active el reloj de 25 segundos. Vea 4-6-2.

ARTÍCULO 3. MEDIO TIEMPO. Entre el segundo y tercer períodos, habrá un intervalo de 13 minutos llamado el medio tiempo. Durante este intervalo, se suspende el juego, y los equipos pueden abandonar el campo. El juez baqueador central (back judge) cronometrará el tiempo restante en el medio tiempo. Vea 13-1-1 para infracciones por personal que no juega entre mitades.

ARTÍCULO 4. TIEMPO OFICIAL. El reloj electrónico del estadio llevará el tiempo oficial. El operador del reloj de juego pondrá en marcha y detendrá el reloj dada la señal de cualquier oficial según las reglas. El juez baqueador lateral (side judge) supervisará el cronometraje del partido, y en caso que se descomponga el reloj del estadio, o de no ser operado apropiadamente, se encargará de cotejar el cronometraje en el campo.

Nota: los oficiales del partido pueden corregir el reloj de juego solo antes del próximo centro o patada legal, incluyendo un down o conversión (try) de uno o dos puntos sin tiempo.

SECCIÓN 2 INICIO DE UN PERÍODO O MITAD

ARTÍCULO 1. PATADA DE SALIDA A TIEMPO. Ambos equipos deben estar en el campo de juego para la patada de salida inicial en el momento pautado para comenzar cada mitad. Antes del inicio del partido, ambos equipos están requeridos a aparecer en el campo al menos 10 minutos antes de la patada de salida inicial pautada, para asegurarse de tener suficiente tiempo para completar sus calentamientos apropiadamente. Miembros previamente designados de la cuadrilla de oficiales tienen que avisar a ambos entrenadores en jefe en persona del tiempo pautado para la patada de salida antes del inicio de cada mitad.

Castigos:

- (a) **Por retrasar el inicio de una mitad, pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida como lo especifica 6-1-2-a.**
- (b) **Por no aparecer en el campo al menos 10 minutos antes de la patada de salida pautada de la primera mitad, pérdida de la selección de opción del volado (lanzamiento de la moneda) en ambas mitades y tiempos extras, y pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida.**

ARTÍCULO 2. VOLADO O LANZAMIENTO DE LA MONEDA. No más de tres minutos antes de la patada de salida inicial de la primera mitad, el réferi, en presencia de los capitanes de ambos equipos (con un límite de seis por equipo, activos, inactivos u honorarios) lanzará el volado (lanzamiento de la moneda) en el centro del campo. Antes del volado del réferi, el capitán del equipo visitante debe decir en voz alta “águila o sol” (o “cara” o “cruz”), o bien hacerlo el capitán designado por el réferi si no hay equipo local. A menos que el ganador del volado decida diferir su decisión al comienzo de la segunda mitad, debe seleccionar uno de dos privilegios, y el perdedor toma el otro. Los dos privilegios son:

- (a) la oportunidad de recibir la patada de salida o de patear; o
- (b) la línea de gol que su equipo defenderá.

Si la moneda no da giros en el aire o el lanzamiento se ve comprometido en cualquier manera, el réferi debe lanzarla nuevamente. La selección original del capitán no puede ser cambiada.

Castigo: por incumplimiento, pérdida de la selección de opción del volado en ambas mitades y tiempos extras, y pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida en la primera mitad solamente.

En la segunda mitad, el capitán quien perdió el volado antes del inicio del partido podrá seleccionar primero uno de los dos privilegios descritos en (a) y (b), a menos que uno de los equipos haya perdido su opción de seleccionar, o a menos que el ganador del volado previo al inicio del partido defirió su selección a la segunda mitad, en cuyo caso debe escoger entre (a) y (b), como descritos anteriormente. Inmediatamente antes del comienzo de la segunda mitad, los capitanes de ambos equipos tienen que informar al réferi sus selecciones respectivas.

La selección inicial de un capitán de las alternativas del volado descritas previamente es la única y no está sujeta a cambios.

ARTÍCULO 3. CAMBIO DE CANCHA. Al terminar el primer y tercer períodos, los equipos deben cambiar su lado de la cancha. La posesión de cada equipo, el número del down siguiente, la posición relativa del balón sobre el campo de y la yarda por alcanzar no cambian.

SECCIÓN 3 ACTIVANDO EL RELOJ DE JUEGO

ARTÍCULO 1. DOWN DE PATADA LIBRE. El operador del reloj de juego debe activarlo (tiempo dentro) tras una patada libre

cuando el balón es tocado legalmente en el campo de juego. El reloj de juego no debe ser activado si:

- (a) el equipo que recibe recupera el balón en la zona de anotación y no avanza el balón hacia el campo de juego;
- (b) el equipo que patea recupera el balón en el campo de juego (antes de cualquier otro toque legal);
- (c) el equipo que recibe señala una recepción libre y la completa

ARTÍCULO 2. DOWN DE JUGADA. Después de cualquier tiempo fuera (3-37-1), el reloj de juego será activado en un down de línea de jugada cuando se centre el balón, excepto en las situaciones siguientes:

- (a) En cualquier ocasión en que un corredor salga de los límites del campo en una jugada desde la línea de golpeo, el reloj de juego arranca cuando un oficial coloca el balón en el punto interno para la próxima jugada, y el réferi da la señal de arrancar el reloj de juego, excepto que el reloj arrancará con el centro del balón:
 - (1) después de un cambio de posesión;
 - (2) después de la pausa de los dos minutos de la primera mitad; o
 - (3) dentro de los últimos cinco minutos de la segunda mitad.
- (b) Si hay un tiempo fuera por lesión previo a la pausa de los dos minutos, el reloj de juego arranca como si el tiempo fuera por lesión no hubiese ocurrido.
- (c) Si hay un tiempo fuera de más por un equipo tras la pausa de los dos minutos, el reloj de juego arranca como si el tiempo fuera de más no hubiese ocurrido.
- (d) Si hay un tiempo fuera del réferi, el reloj de juego arranca como si el tiempo fuera del réferi no hubiese ocurrido.
- (e) Si el reloj de juego es detenido después de un down en el cual uno u otro equipo comete una infracción, después del cobro o de que se decline un castigo, el reloj de juego arrancará como si la infracción no hubiese ocurrido, excepto que el reloj arrancará en el momento que se centre el balón si:
 - (1) la infracción ocurre después de la pausa de los dos minutos de la primera mitad;
 - (2) la infracción ocurre dentro de los últimos cinco minutos de la segunda mitad;
 - (3) la ofensiva comete una infracción después de que el balón está listo para jugar, y causa que el reloj se detenga antes de un centro, durante el cuarto periodo o la prórroga; o
 - (4) una regla específica lo prohíbe.
- (f) Si un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás por cualquier jugador sale del campo, el reloj de juego arranca a la señal del réferi de que el balón regresó al campo.
- (g) Cuando hay un descuento de 10 segundos, el reloj de juego arranca cuando el réferi señala que el balón está listo para ser centrado.
- (h) Durante la conversión (try) de un punto o de dos puntos, que es un down sin límite de tiempo.
- (i) Cuando una regla específica lo prohíbe.

ARTÍCULO 3. DOWN DE PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. El operador del reloj de juego debe activar el reloj de juego en un down de patada de recepción libre cuando el balón es pateado.

SECCIÓN 4 DETENIENDO EL RELOJ DE JUEGO

El operador del reloj de juego debe detener el reloj de juego (tiempo fuera) cuando vea una señal de cualquier oficial o cuando el operador sepa definitivamente:

- (a) al final de un down en el cual hay una patada libre o patada de recepción libre;
- (b) cuando el equipo que patea recupera una patada de línea de golpeo más allá de ésta;
- (c) cuando el balón está fuera del campo;
- (d) cuando el balón es declarado muerto sobre o detrás de una línea de gol;
- (e) al finalizar un down en el que se comete una infracción;
- (f) cuando un pase hacia el frente es incompleto;
- (g) en el momento de una infracción en la cual el balón permanece declarado muerto o es declarado muerto inmediatamente;
- (h) cuando el réferi señala la pausa de los dos minutos de una mitad;
- (i) cuando se completa un down durante el cual o tras el cual hay un cambio de posesión; o
- (j) cuando cualquier oficial señala un tiempo fuera por cualquier otra razón.

Nota: no se permitirán otros tiempos fuera automáticos como los descritos en esta sección a menos que cualquier jugador pida un tiempo fuera en equipo o un réferi ordena un tiempo fuera o detenga el transcurso del juego.

SECCIÓN 5 TIEMPOS FUERA

ARTÍCULO 1. TIEMPOS FUERA DE CADA EQUIPO. El réferi detendrá el juego mientras el balón esté muerto y declarará un tiempo fuera si un entrenador en jefe o un jugador en el campo (no un sustituto) así lo solicita a cualquier oficial. Si un entrenador asistente hace la seña de pedido de un tiempo fuera y éste es inadvertidamente concedido, el tiempo fuera permanecerá vigente.

Tema 1. Tres tiempos fuera permitidos. A un equipo se le conceden tres tiempos fuera durante cada mitad.

Tema 2. Duración de los tiempos fuera. Los tiempos fuera asignados a un equipo serán de dos minutos de duración, a menos que el tiempo fuera no sea utilizado por la cadena televisiva para una pausa comercial. Los tiempos fuera durarán 30 segundos cuando el número de pautas comerciales televisivas ya hayan sido transmitidas en un período, si es el segundo tiempo fuera de un equipo en el mismo período de balón muerto, o cuando el réferi así lo indique.

Tema 3. Tiempos fuera consecutivos por un equipo. Cada equipo puede pedir un tiempo fuera durante un mismo período de balón declarado muerto, pero se prohíbe un segundo tiempo fuera de cualquier equipo durante el transcurso en que el balón esté declarado muerto. Esos tiempos fuera pedidos por los equipos pueden ser solicitados después de un tiempo fuera pedido por el réferi o después de cualquier tiempo fuera automático.

Castigo: cuando un equipo le es concedido un segundo tiempo fuera durante el mismo periodo de balón declarado muerto, o un tiempo fuera luego de que se le hayan extinguido los tres de los que dispone durante una mitad, pérdida

de cinco yardas.

Nota: si se intenta pedir un tiempo fuera en situaciones así, los oficiales no deberán otorgarlo, y el juego debe proseguir. Deberá cobrarse un castigo solamente si el tiempo fuera es concedido erróneamente. Si un tiempo fuera es otorgado inadvertidamente, deberá ser otorgado al equipo, y el castigo debe también ser cobrado. Luego de la sanción, se aplicarán todas las reglas normales respecto del juego y del reloj de jugada, excepto que, si es tiempo dentro, el reloj de juego deberá arrancar a la señal de "listo para jugar". Para un tiempo fuera otorgado a la defensiva, el reloj de jugada se restablece a 40 segundos.

Tema 4. Conducta antideportiva. Un intento por parte de un equipo de pedir un tiempo fuera de más o pedir un segundo tiempo fuera en el mismo periodo de balón declarado muerto por el Equipo B en un intento por desconcentrar o "congelar" a un pateador se considerará conducta antideportiva y expondrá al equipo que lo intente a un castigo con pérdida de 15 yardas (Vea 12-3). Esto aplicará a goles de campo o a intentos de conversión de punto extra (try).

Nota: si se intenta pedir un tiempo fuera en situaciones así, los oficiales no deberán otorgar un tiempo fuera; el juego debe proseguir y se cobra un castigo, con su sanción usual. Si un tiempo fuera se otorga inadvertidamente y es otorgado, el castigo también debe cobrarse. Vea 12-3-1-w.

ARTÍCULO 2. TIEMPOS FUERA POR LESIÓN. Si un oficial decide que un jugador está lesionado, o si los asistentes desde la banca entran al campo a asistir a un jugador lesionado, un tiempo fuera por lesión será cobrado por el réferi. Si el observador ATC (ATC Spotter) identifica a un jugador que necesita atención médica, se aplican las reglas relativas a tiempo fuera por lesión en el Artículo 3 y el Artículo 4 (c).

ARTÍCULO 3. TIEMPOS FUERA POR LESIONES PREVIO A LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS DE CADA MITAD. Cuando se pide un tiempo fuera por lesión, el jugador lesionado debe abandonar el partido hasta que se complete un down. El jugador puede permanecer en el partido si:

- (a) cualquier equipo pide uno de sus tiempos fuera;
- (b) la lesión es un resultado directo de una infracción cometida por un oponente; o
- (c) termina el período o la pausa de los dos minutos ocurre antes del próximo centro.

Al concluir un tiempo fuera por lesión, el reloj de juego arrancará como si el tiempo fuera por lesión no hubiese ocurrido. Si cualquier equipo pide o se le cobra un tiempo fuera, el reloj comenzará a funcionar al momento del centro.

ARTÍCULO 4. TIEMPO FUERA POR LESIONES DESPUÉS DE LA PAUSA DE DOS MINUTOS DE CADA MITAD.

Después de la pausa de los dos minutos de una mitad, lo siguiente debe aplicar:

- (a) Si un equipo no ha usado sus tres tiempos fuera, se le cobrará el tiempo fuera al equipo del jugador lesionado, a menos que:
 - (1) la lesión sea el resultado de una falta cometida por un oponente; o
 - (2) la lesión ocurre en un down donde hay un cambio de posesión, un touchdown, un safety, un gol de campo convertido exitosamente, o un intento de conversión (try).
- (b) Si un equipo ha usado sus tres tiempos fuera, un tiempo fuera de más será pedido por el réferi, a menos que:
 - (1) la lesión es el resultado de una infracción cometida por un oponente; o
 - (2) la lesión ocurre en un down donde hay un cambio de posesión, un touchdown, un safety, un gol de campo convertido exitosamente, o un intento de conversión (try).
- (c) El jugador debe abandonar el partido durante un down, a menos que:
 - (1) la lesión es el resultado de una infracción cometida por un oponente; o
 - (2) cualquier equipo pide o se le otorga un tiempo fuera de equipo que no sea un tiempo fuera de más.

Castigo: por el segundo y subsecuente tiempo fuera de más después de la pausa de los dos minutos, pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada por retraso de partido.

Notas:

- (1) No se cobrará castigo con pérdida de yarda por el primer tiempo fuera de más, pero un descuento de 10 segundos del reloj podría ser aplicable, según la Nota 3 mencionada a continuación. Al concluir un tiempo fuera de más pedido mientras existía un tiempo dentro, el reloj de juego arrancará con la señal de balón listo a ser jugado. Por cada tiempo fuera de más cobrado a la defensiva, el reloj de la jugada es restablecido a 40 segundos.
- (2) Si el réferi ya ha cobrado tiempo fuera de más en una mitad a un equipo, cualquier tiempo fuera de más subsecuente de ese equipo resultará en un castigo con pérdida de cinco yardas, y podría ser aplicable un descuento de 10 segundos de acuerdo con la Nota 3 siguiente. (Ese castigo se considerará una infracción que sucedió entre downs y no es compensable junto a una infracción del equipo contrario o formará parte de infracciones múltiples.)
- (3) Si un equipo en posesión del balón pide un tiempo fuera de más, y el tiempo fuera causa que el reloj se detenga o que se demore su puesta en funcionamiento a la señal de balón listo para ser jugado, el balón no se pondrá en juego hasta que el reloj de juego se descuenta por 10 segundos, si así lo prefiere el equipo defensivo.

Notas suplementarias:

- (1) Cada mitad puede terminar como resultado del descuento de 10 segundos mencionado previamente.
- (2) Si ambos equipos piden tiempos fuera por lesión durante o después un mismo down, se cobran los tiempos fuera o tiempos fuera de más, pero no habrá pérdida de yardas o descuento de 10 segundos del reloj.
- (3) Si una infracción por cualquier equipo ocurre durante un down en el que también se lesiona un jugador, esa infracción no afecta el cobro de un tiempo fuera de más, pero previene el descuento de 10 segundos que pueda resultar de la petición de un tiempo fuera de más, porque la infracción frenó el reloj.
- (4) El Comité de Competición de la Liga desprecia el fingir lesiones, con su subsiguiente reclamo de recuperación rápida para evitar salir del campo, en un afán de pedir tiempo fuera sin que cobren castigo. Se le exige a los entrenadores que hagan el esfuerzo por desalentar esta práctica.

(5) Nunca habrá un descuento de 10 segundos del reloj en contra del equipo defensivo.

(6) Vea la Regla 16 (procedimiento en caso de muerte súbita) para entender cómo estas reglas aplican en partidos con prórroga.

ARTÍCULO 5. TIEMPO FUERA DEL RÉFERI. Siempre y cuando el pedir tiempo fuera no se contraponga con otra regla, el réferi puede dar un alto al juego y parar el reloj (tiempo fuera del réferi) en cualquier momento sin castigo a cualquier equipo cuando el tiempo de juego se consume por un retraso accidental. Estas situaciones incluyen, pero no se limitan a:

- (a) cuando hay la posibilidad de medir la ubicación del balón para ver si se alcanzó el primer down, o si el réferi consulta con el capitán acerca de si medir o no;
- (b) cuando hay un amontonamiento indebido sobre un corredor, o cuando hay que determinar qué equipo tiene posesión tras un balón suelto mientras el tiempo dentro transcurre;
- (c) cuando hay un retraso extraordinario de los oficiales en colocar el balón para la próxima jugada;
- (d) si el centro se lleva a cabo antes que los oficiales se coloquen en sus respectivas posiciones. (Vea 4-6-5-b si ese acto se repite.);
- (e) cuando se lesiona un oficial o un cadenero (miembro de la cuadrilla de las cadenas);
- (f) durante una reunión entre oficiales; o
- (g) mientras reparan o reemplazan el equipamiento utilizado durante el partido, excepto el equipamiento de jugadores.

Después de un tiempo fuera de réferi, el reloj de juego arrancará según la Regla 4, Sección 3, como si no hubiese ocurrido el tiempo fuera. El tiempo restante en el reloj de jugada debe ser el mismo que tenía cuando se detuvo. Vea Regla 4, Sección 6, Artículo 3.

SECCIÓN 6 RETRASO DE JUEGO

ARTÍCULO 1. RELOJ DE 40 SEGUNDOS. Es un retraso de juego si el balón no se coloca en juego por un centro antes de 40 segundos de arrancado el reloj de jugada. El operador del reloj de la jugada debe establecer el intervalo entre jugadas por las señales que envían los oficiales. El intervalo de 40 segundos comienza cuando termina una jugada, a menos que aplique el Artículo 2 a continuación.

ARTÍCULO 2. RELOJ DE 25 SEGUNDOS. En caso de ciertas pausas al juego administrativas u otros retrasos, un equipo tendrá 25 segundos, comenzando con el silbato del réferi, para colocar el balón en juego a través de un centro o patada. Estas pausas incluyen, pero no se limitan a las siguientes:

- (a) un cambio de posesión;
- (b) un tiempo fuera pedido por un equipo;
- (c) la pausa de los dos minutos;
- (d) el fin de un período;
- (e) el cobro de un castigo;
- (f) una conversión de un punto o dos (try);
- (g) una patada libre; o
- (h) administración de la repetición de conformidad con la Regla 15, Sección 3, Artículo 9, si el reloj de jugada está por debajo de 25 segundos.

Se usará un intervalo de 25 segundos en estas situaciones, aún si el reloj de 40 segundos ya está activado.

Nota: después de un intento de conversión (try) de uno o dos puntos o de un intento de gol de campo exitoso, a menos que haya un corte comercial, los equipos tendrán 40 segundos para alinearse antes de que el balón sea puesto en juego. Cuando hayan transcurrido los 40 segundos, comenzará a funcionar el reloj de 25 segundos.

ARTÍCULO 3. INTERRUPCIÓN DEL RELOJ DE LA JUGADA. Si el reloj de la jugada está parado antes de un centro por cualquier razón, después que concluya la pausa, el tiempo restante en el reloj será el mismo que cuando se detuvo, a menos que:

- (a) la interrupción se debe a un tiempo fuera pedido por un equipo, la pausa de los dos minutos, el fin del período, el cobro de un castigo, o un desafío de revisión instantánea previa a la pausa de los dos minutos, en cuyos casos el reloj arranca con 25 segundos;
- (b) la detención ha sido por una revisión de Repetición instantánea que da lugar a una reversión, en cuyo caso el reloj de juego se reiniciará a **40 segundos**, a menos que otra regla requiera lo contrario;
- (c) la interrupción se debe a un tiempo fuera de más durante un tiempo dentro que se le cobra a la defensiva, en cuyo caso el reloj de la jugada se reestablece a 40 segundos; o
- (d) restan menos de 10 segundos en el reloj de la jugada, en cuyo caso ese reloj se reestablece a 10 segundos, o al tiempo exacto en el reloj de jugada a discreción del réferi.

ARTÍCULO 4. BALÓN PERMANECE MUERTO. Si el balón no es puesto en juego en el período aplicable, el juez de fondo sonará su silbato por la infracción, y el balón permanece declarado muerto. Vea 14-4-1-Tema 1.

ARTÍCULO 5. OTRAS INFRACCIONES POR RETRASO DE JUEGO. Otros ejemplos de acción o inacción que se pueden interpretar con retraso de partido incluyen, pero no se limitan a:

- (a) un jugador innecesariamente permanece sobre un balón declarado muerto o sobre un corredor que ha sido derribado;
- (b) el centro repetidamente centra el balón después de haber establecido la zona neutral, y antes de que todos los oficiales han tenido un tiempo razonable para ubicarse en sus posiciones (Vea 7-6-3-c);
- (c) retraso indebido por cualquier equipo en presentarse tras un tiempo fuera;
- (d) un jugador defensivo alineado en una posición estática dentro de una yarda de distancia de la línea de golpeo hace actos rápidos y abruptos que no son parte usual de los movimientos de un jugador defensivo y son un intento obvio de causar una salida en falso de un jugador ofensivo. (Los oficiales sonarán sus silbatos inmediatamente.) Si el defensivo está caminando o corriendo hacia la línea de golpeo tratando de anticipar el centro, pero se detiene abruptamente porque el centro no se

- hace, no es una infracción por retraso de juego;
- (e) clavar o lanzar el balón en el campo de juego después de terminar un down, excepto después de un touchdown;
 - (f) contacto intencional con el balón para retrasar el centro o la acción de los oficiales de colocar el balón para la siguiente jugada; o
 - (g) cuando un tiempo fuera es erróneamente concedido. Vea 4-5-1-Nota para cobro.

Castigo: por retraso de juego, pérdida de cinco yardas:

- (a) del punto siguiente si ocurre entre downs. El balón permanece muerto; o
- (b) del punto previo si el balón estaba en juego.

SECCIÓN 7 ACTOS PARA HACER TIEMPO

ARTÍCULO 1. ACTOS ILEGALES. No se permite que un equipo haga tiempo luego de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad al cometer cualquiera de estos actos:

- (a) una infracción de parte de cualquier equipo que impida el centro (como salir en falso, invasión (encroachment), etcétera);
- (b) lanzar ilegal e intencionalmente el balón al suelo (intentional grounding) para deshacerse de él;
- (c) un pase hacia el frente o adelantado ilegal lanzado después de rebasar la línea de golpeo;
- (d) lanzar un pase hacia atrás fuera del campo;
- (e) picar o lanzar el balón en el campo después de terminar un down, excepto después de un touchdown; o
- (f) cualquier otra falta intencional que causa que se pare el reloj.

Castigo: por hacer tiempo ilegalmente, pérdida de cinco yardas a menos que aplique un castigo de más yardas.

Cuando los actos mencionados son cometidos por el equipo a la ofensiva mientras hay tiempo dentro, los oficiales descontarán 10 segundos del reloj de juego antes de permitir que el balón se ponga en juego con la señal de que el balón está listo. El reloj de juego arrancará con la señal de que el balón está listo para jugar a menos que otra regla prescriba otra cosa. Si el equipo ofensivo tiene tiempos fuera por pedir, tendrá la opción de usar un tiempo fuera en vez de que le descuenten 10 segundos del tiempo restante, en cuyo caso el reloj de juego comenzará con el centro después del tiempo fuera. La defensiva siempre tiene la opción de declinar el descuento de 10 segundos y que se cobre solamente el castigo con pérdida de yardas, pero si se declina el castigo con pérdida de yardas, también se declina el descuento de 10 segundos.

Si el acto lo comete la defensiva, el reloj de la jugada se restaura a 40 segundos, y el reloj de juego arrancará con la señal de balón listo a jugar, a menos que la ofensiva escoja que el reloj arranque con el centro. Si a la defensiva le restan tiempos fuera, tendrá la opción de usar un tiempo fuera en vez de que se arranque el reloj de juego.

Notas:

- (1) *Dos castigos sucesivos por retraso de juego durante el mismo down cuando es tiempo dentro, es conducta antideportiva (12-3-1-n). Luego del cobro del castigo de 15 yardas, el reloj de juego arrancará al momento del centro.*
- (2) *Ciertos actos de retraso pueden involucrar el parar el reloj de juego inmediatamente. Violaciones repetidas de la regla de sustitución para hacer tiempo serán consideradas como conducta antideportiva (12-3-1-m y 5-2).*

ARTÍCULO 2. VIOLACIÓN A LA REGLA DE SUSTITUCIÓN LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS. Luego de la pausa de los dos minutos de cada mitad, si se viola la regla de sustituciones mientras el balón esté declarado muerto y el tiempo dentro, además de la pérdida de yardas por los castigos aplicables por sustitución ilegal, se descontarán 10 segundos del reloj, conforme al Artículo 1 que precede inmediatamente a éste, a menos que sea obvio que el equipo ofensivo no está intentando hacer tiempo.

Castigo: por sustitución ilegal, pérdida de cinco yardas (a menos que aplique un castigo de una distancia mayor) y un descuento de 10 segundos.

ARTÍCULO 3. INFRACCIONES DEFENSIVAS EN LOS ÚLTIMOS 40 SEGUNDOS. En los últimos 40 segundos de cada mitad, si hay una infracción defensiva que sucede antes del centro durante el tiempo dentro, la mitad terminará, a menos que la defensiva tenga tiempos fuera por pedir, o la ofensiva seleccione que el reloj de juego arranque con el centro.

ARTÍCULO 4. REVISIÓN DE VIDEO LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS DE CUALQUIER MITAD. Si una revisión de la repetición después de la advertencia de dos minutos de cualquiera de las mitades da como resultado que la decisión en el campo se revierta y la decisión correcta no hubiera detenido el reloj del juego, **o hubiera reiniciado el reloj del juego antes del siguiente centrador**, los árbitros retirarán 10 segundos del tiempo de juego y **reiniciarán el reloj de juego a 30 segundos antes de permitir que la pelota se ponga en juego en la señal de listo para jugar**. Ningún equipo puede rechazar el desempate, pero cualquiera de los dos equipos puede usar el tiempo muerto restante para evitarlo.

SECCIÓN 8 ALARGUE DE UN PERÍODO O MITAD

ARTÍCULO 1. BALÓN EN JUEGO. Si expira el tiempo de juego al fin de cualquier período mientras el balón está en juego, el período continúa hasta que termine el down.

ARTÍCULO 2. PERÍODO EXTENDIDO. A la preferencia del oponente, un período puede ser extendido por un down sin límite de tiempo, si cualquiera de lo siguiente sucede durante un down durante el cual el tiempo dentro del período termina, o durante cuando el período fue extendido de acuerdo con este Artículo:

- (a) Si hay una infracción de balón en juego cometido por el equipo defensivo que es aceptado, el equipo ofensivo puede decidir extender el período con un down sin límite de tiempo tras el cobro del castigo. Si el primer o tercer período no es extendido de esta manera, cualquier castigo aceptado se cobrará antes del inicio del período siguiente.
- (b) Si la ofensiva comete una infracción, no se extenderá de ese período. Si la infracción ocurre en la última jugada de la mitad, cualquier anotación de la ofensiva no cuenta. Sin embargo, el período puede ser extendido por un down sin límite de tiempo, si así lo pide la defensiva, si la infracción del equipo a la ofensiva concierne:

- (1) toque ilegal de una patada;

Nota: *el período también puede extenderse por una violación a la regla de "primer toque".*

- (2) interferencia con una recepción libre;
- (3) un acto notablemente desleal;
- (4) una falta personal o infracción de conducta antideportiva cometida durante un down previo a un safety, una intercepción de un pase hacia el frente, la recuperación de un pase hacia atrás o balón suelto (fumble), o si el equipo ofensivo no alcanza la yarda a obtener en el cuarto down; o
- (5) una infracción del equipo que pateo previo a que el jugador del equipo que recibe asegure posesión del balón durante un down en el que se intente una patada tras el safety, una patada de la línea de golpeo o una patada libre.
- (c) Si se anota touchdown en la última jugada de un período, se intentará la conversión (try) de un punto (punto extra) o dos (excepto durante un periodo de muerte súbita, o si se anota un touchdown durante un down en el que el tiempo en el último período expira, y una conversión exitosa (try) no afectaría el resultado del partido).
- (d) Si no hay señal de recepción libre y el equipo que pateo interfiere con la oportunidad del equipo que recibe de atrapar la patada, el equipo que recibe puede extender el período con un down desde la línea de golpeo.
- (e) Si hay señal y se completa la recepción libre, el equipo que recibe puede extender el período por un down de patada de recepción libre (10-2-4-a). Si así extienden el primer o tercer período, el equipo que recibe puede comenzar el próximo período con un down de línea de golpeo o con una patada de recepción libre (11-4-3).
- (f) Si hay señal de recepción libre y el equipo que pateo interfiere con la oportunidad del equipo que recibe de atrapar una patada, el equipo que recibe puede extender el período o con un down desde la línea de golpeo o con una patada de recepción libre (10-2-4-a).
- (g) Si resulta un safety de una infracción durante la última jugada de una mitad, la anotación cuenta. Una patada de safety se efectuará si lo pide el equipo que recibe.
- (h) Si una infracción doble ocurre durante el último down de cada mitad, el período se extenderá por un down sin límite de tiempo.

Excepciones: la mitad no es extendida si:

- (1) ambas infracciones son infracciones de balón declarado muerto
- (2) se cometen dos infracciones, una mayor y otra menor (“pérdida de 15 yardas vs. pérdida de 5 yardas”), y la infracción mayor la comete la ofensiva, o si la infracción mayor es de balón declarado muerto y cometida por la defensiva (vea 14-5-1-Exc. 1.)
- (3) **La única falta de la defensa es una infracción del balón declarado muerto (“manos limpias al final de la mitad”, ver 14-4-9-Ítem 3) ; o**
- (4) hay una doble infracción con un cambio de posesión (regla de “manos limpias”, vea 14-5-2) que no requiera la repetición de ese down. Si la doble infracción ocurre en la última jugada del primer o tercer período, no se extiende el período.

Si se extiende el primer o tercer período por cualquier razón, o si un touchdown ocurre durante la última jugada de esos períodos, cualquier jugada adicional, incluyendo un intento de conversión (try) de un punto (punto extra) o dos, se completará antes que los equipos cambien de goles.

Puede haber más de un down sin tiempo al final de un periodo de acuerdo con este Artículo.

REGLA 5 JUGADORES, SUSTITUTOS, EQUIPO, REGLAS GENERALES

SECCIÓN 1 JUGADORES

ARTÍCULO 1. NÚMERO DE JUGADORES. El partido se juega por dos equipos con 11 jugadores cada uno.

Si el Equipo A tiene más de 11 jugadores en su formación por más de tres segundos, o si el Equipo B tiene más de 11 jugadores en su formación y el centro es inminente, es una infracción. Una vez que el balón es declarado listo para jugar, si cualquier equipo tiene más de 11 jugadores en su formación antes de una patada libre, es también una infracción. En estas circunstancias, los oficiales harán sonar sus silbatos inmediatamente y no permitirán que se ejecute el centro o la patada.

Castigo: por tener más de 11 jugadores en la formación antes del centro o de la patada libre, pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente.

Si un equipo tiene más de 11 jugadores en el campo o en la zona de anotación en el momento en que se lleva a cabo el centro, patada libre, o patada de recepción libre, el balón está en juego y es una infracción.

Castigo: por tener más de 11 jugadores en el campo o en la zona de anotación mientras el balón está en juego, pérdida de cinco yardas desde el punto previo.

Nota: no es una infracción si el equipo tiene menos de 11 jugadores en el campo o en la zona de anotación en el momento en que se lleva a cabo el centro, patada libre, o patada de recepción libre.

ARTÍCULO 2. JUGADORES NUMERADOS POR POSICIÓN. Todos los jugadores deben portar números en sus jerseys según la Regla 5, Sección 4, Artículo 3, Tema 3. Estos numerales deben identificar la posición que juegan, de la siguiente manera:

- (a) mariscales de campo: 0-19;
- (b) despejadores y pateadores fijos: 0-49 y 90-99;
- (c) backs defensivos: 0-49;
- (d) corredores, laterales, alas cerradas, H-backs y receptores: 0-49 y 80-89;
- (e) offensive linemen: 50-79;
- (f) defensive linemen: 50-79 and 90-99;
- (g) apoyadores: 0-59 y 90-99.

Si un jugador cambia de posición durante su carrera en la NFL, y ese cambio hace que pase de ser un receptor inelegible a uno elegible, o de receptor elegible a receptor inelegible, debe recibir un jersey nuevo con el número apropiado a su posición. No se requiere un cambio de número de jersey si el cambio es de una posición inelegible a otra, o de una posición elegible a otra, siempre y cuando el jugador haya jugado al menos una temporada en su posición antes del cambio.

Cualquier petición de usar un número por una posición especial no especificada previamente (por ejemplo, H-back) debe ser dirigida a la oficina del Comisionado. Durante la pretemporada cuando los planteles son mayores, la liga permitirá duplicidad y otras excepciones temporales del sistema numérico especificado anteriormente, pero la regla debe ser seguida por todos los jugadores durante la temporada regular y la posttemporada. Los equipos deben poner en disposición números para acatar la regla, aún si requiere el retornar a circulación un número retirado o apartado por otras razones. Vea 5-3-1 para informar un cambio de posición.

SECCIÓN 2 SUSTITUTOS Y JUGADORES REMOVIDOS

ARTÍCULO 1. NÚMERO DE JUGADORES EN LA REUNIÓN. No pueden haber más de 11 jugadores en la reunión ofensiva mientras el reloj esté descontando tiempo de juego. Lo contrario es una infracción, el silbato es sonado inmediatamente y el balón permanece declarado muerto. Vea 5-2-8-a.

ARTÍCULO 2. SUSTITUTO SE CONVIERTE EN JUGADOR. Un sustituto se convierte en un jugador cuando:

- (a) participa en al menos una jugada (incluyendo una jugada anulada por castigo antes del centro o en el transcurso de la jugada)
- (b) está en el campo o en la zona de anotación cuando se efectúa el centro, patada de recepción libre, o patada libre, o cuando el centro, patada de recepción libre, o patada libre es inminente.

Un jugador se convierte en un sustituto cuando es retirado del juego y pierde al menos una jugada. Una jugada anulada por un castigo antes del centro o durante la jugada cuenta como una jugada perdida.

ARTÍCULO 3. SUSTITUCIONES LEGALES. Cualquier número de sustitutos pueden entrar al campo o la zona de anotación mientras el balón esté declarado muerto.

ARTÍCULO 4. SUSTITUCIONES ILEGALES. Si un sustituto entra al campo o a la zona de anotación mientras el balón está en juego, es una sustitución ilegal. Si un sustituto ilegal interfiere con la jugada, podría ser considerado un acto notablemente desleal (vea 12-3-4).

ARTÍCULO 5. SUSTITUCIONES OFENSIVAS. Lo siguiente es aplicable a cualquier sustituto ofensivo que ingresa al partido:

- (a) Tiene que entrar al campo o a la zona de anotación por lo menos hasta la parte interior de los números en el campo antes del centro para ser considerada como una sustitución legal. Si no lo hace, y está en el campo o la zona de anotación en el momento del centro legal, es un sustituto ilegal.
- (b) Si se acerca a la reunión y se comunica con un compañero de equipo, tiene que participar en al menos una jugada antes de salir. Luego de una advertencia, las violaciones posteriores a esta regla serán sancionadas con un castigo por conducta antideportiva. Vea 5-2-11.

Nota: el propósito de la regla es evitar que los equipos usen sustituciones simuladas para confundir a un oponente, al mismo tiempo que se permite que el jugador (o los jugadores) entren y salgan sin participar en una jugada en ciertas situaciones, como un cambio de decisión del cuerpo de entrenadores en un cuarto down, aún si el jugador se acercó a la reunión y se comunicó con un compañero de equipo. De la misma manera, si un jugador que participó en la jugada previa abandona el

campo por error, y regresa al campo antes del centro, no se requiere que alcance la parte interior de los números en el campo, siempre y cuando la defensiva tenga la oportunidad de sustituir para poder marcarle. Sin embargo, un sustituto (esto es, un jugador que no participó en la jugada previa) tiene que alcanzar la parte interna de los números en el campo.

ARTÍCULO 6. JUGADORES REMOVIDOS. Un jugador o jugadores que han sido reemplazados tienen que abandonar el campo o la zona de anotación por la línea lateral de su equipo entre las líneas finales antes del próximo centro, patada libre, o patada de recepción libre.

ARTÍCULO 7. JUGADORES EXPULSADOS Y SUSPENDIDOS. Un jugador tiene que ser retirado y sustituido cuando es expulsado (12-2, 12-3) o suspendido (5-4). Un jugador suspendido puede reingresar al partido después de al menos un centro legal, siempre y cuando la razón de su suspensión haya sido corregida. Un jugador expulsado debe abandonar el campo y dirigirse al vestidor de su equipo en un tiempo razonable.

ARTÍCULO 8. CASTIGOS FOR SUSTITUCIÓN O RETIRO ILEGAL. Los castigos son:

- (a) Por tener 12 o más jugadores en la reunión ofensiva (se suena el silbato inmediatamente y el balón sigue estando declarado muerto): pérdida de cinco yardas desde donde terminó la jugada anterior.
- (b) Por la entrada de un sustituto al campo durante un balón en juego: pérdida de cinco yardas.
- (c) Por interferir en la jugada por un sustituto que ingresa al campo durante un balón en juego: acto notablemente desleal. Vea 12-3-4.
- (d) Por un sustituto ofensivo quien no entra al campo al menos hasta la parte interna de los números en el campo: pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior.
- (e) Por un jugador removido que abandona el campo por la línea lateral del oponente o por una línea final: pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior.
- (f) Por el regreso ilegal de un jugador suspendido: Pérdida de cinco yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior si se descubre mientras el balón está en juego, o cinco yardas desde el punto donde termine la jugada si se descubre entre downs, en cuyo caso el balón permanecería declarado muerto.
- (g) Por el regreso al partido de un jugador expulsado: Pérdida de 15 yardas desde el punto donde terminó la jugada anterior si se descubre mientras el balón está en juego, o 15 yardas desde el punto donde termine la jugada si se descubre entre downs, en cuyo caso el balón permanecerá declarado muerto, y, en un caso u otro, exclusión del campo y áreas inmediatamente adyacentes.

Nota: si no se descubre el retorno ilegal de un jugador hasta el fin de un down, pero antes del inicio del próximo, se cobrará desde el punto donde terminó la jugada previa cuando se reconoce definitivamente. De no reconocerse el punto previo, se cobrará desde el punto donde termine la jugada como infracción que sucede entre downs. Vea 14-4-9.

ARTÍCULO 9. PROCEDIMIENTO DESPUÉS DE UN TIEMPO FUERA O CAMBIO DE POSESIÓN. Después de un tiempo fuera o un cambio de posesión, la ofensiva puede reunirse fuera de los números cerca de la zona de su banca, pero no se le permitirá alinearse y centrar el balón antes de que la defensiva tenga la oportunidad de sustituir para marcarle. Si la ofensiva centra el balón antes de que la defensiva tenga la oportunidad de completar sus sustituciones, y todo resulta en una infracción defensiva por exceso de jugadores en el campo, no se cobrará castigo, excepto por faltas personales e infracciones de conducta antideportiva, y el down será repetido. En ese momento, el réferi notificará al entrenador en jefe que cualquier uso posterior de esta táctica resultará en un castigo por conducta antideportiva.

Castigo: por conducta antideportiva después de una advertencia, pérdida de 15 yardas desde el punto donde termine la jugada.

ARTÍCULO 10. SITUACIÓN DE LA DEFENSIVA DESPUÉS DE LAS SUSTITUCIONES. Si la ofensiva hace una sustitución, la ofensiva no puede centrar el balón hasta que la defensiva haya tenido la oportunidad de responder con sus sustituciones. Durante el proceso de una sustitución (o una sustitución simulada), la ofensiva no puede colocarse apresuradamente a la línea de golpeo y centrar el balón en un intento obvio de causar una infracción defensiva (como por ejemplo, más de 11 jugadores en el campo). Si la ofensiva lleva a cabo sustituciones, se seguirá el procedimiento siguiente:

- (a) El umpire se colocará sobre el balón hasta que el réferi decida que la defensiva ha tenido tiempo razonable para completar sus sustituciones.
- (b) Si la ofensiva centra el balón antes de que la defensiva haya tenido una oportunidad de completar sus sustituciones, y el resultado es una infracción defensiva por exceso de jugadores en el campo, no se cobrará castigo, excepto por faltas personales e infracciones de conducta antideportiva, y el down será repetido. En ese momento, el réferi notificará al entrenador en jefe que cualquier uso posterior de esta táctica resultará en un castigo por conducta antideportiva. El reloj de juego será restablecido al tiempo que quedaba cuando el balón fue centrado, y el reloj recomenzará con el siguiente centro.

Nota: la regla del centro apresurado no aplica después de la pausa de los dos minutos de cada mitad, o si la ofensiva no sustituye jugadores.

- (c) En una situación de despeje en cuarto down, el réferi y el umpire no permitirán el centro apresurado que no le permita a la defensiva tener tiempo razonable para completar sus sustituciones. Esto aplica durante todo el partido.
- (d) Si el reloj de la jugada expira antes que la defensiva haya completado sus sustituciones, es un retraso de juego por parte de la ofensiva.

ARTÍCULO 11. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA. Usar sustitutos que ingresan al campo, jugadores que regresen legalmente, sustitutos en líneas laterales o jugadores removidos para confundir oponentes, o la permanencia prolongada de jugadores que abandonan del campo al ser reemplazados por un sustituto, es conducta antideportiva. Vea 12-3-1-l. La ofensiva no puede enviar sustituciones simuladas al campo hacia su reunión y devolverlas a la línea lateral sin completar la sustitución en un intento de confundir a la defensiva.

Castigo: por conducta antideportiva, pérdida de 15 yardas.

SECCIÓN 3 CAMBIOS DE POSICIÓN

ARTÍCULO 1. INFORMANDO UN CAMBIO DE POSICIÓN. Un jugador ofensivo vistiendo el número de un receptor de pase inelegible (50–79 y 90–99) puede alinearse en la posición de un receptor de pases elegible (1–49 y 80–89), y un jugador ofensivo vistiendo el número de un receptor de pases elegible puede colocarse en la posición de un receptor de pases inelegible, siempre y cuando informen inmediatamente su elegibilidad o su inelegibilidad al réferi, quien informará a la defensiva.

El jugador tiene que participar en esa posición elegible o inelegible mientras esté continuamente en el juego, pero antes de cada jugada tiene que informar al réferi de su estado, quien a su vez informará a la defensiva. El reloj de juego no se detendrá y el balón no será puesto en juego hasta que el réferi se coloque en su posición normal.

Nota: un jugador ofensivo vistiendo el número de un receptor elegible que se reporta como inelegible debe alinearse dentro del núcleo normal de cinco jugadores formado por los jugadores inelegibles. El jugador no puede estar a más de dos jugadores de distancia del jugador del medio en una línea de siete jugadores.

ARTÍCULO 2. REGRESANDO A LA POSICIÓN ORIGINAL. Un jugador que ha informado al oficial de un cambio en su elegibilidad puede regresar a la posición indicada por el estado de elegibilidad del número en su jersey después de:

- (a) un tiempo fuera;
- (b) el fin de un período;
- (c) la pausa de los dos minutos;
- (d) una infracción;
- (e) una revisión en repetición;
- (f) un touchdown;
- (g) una patada realizada que se origine desde la línea de golpeo;
- (h) un cambio de posesión; o
- (i) si el jugador ha sido removido del campo durante el centro legal. Un jugador removido por la duración de un centro legal puede reingresar al campo en una posición indicada por el estado de elegibilidad del número en su jersey, a menos que se vuelva a reportar con el réferi que asuma una posición distinta a la que designa el estado de elegibilidad de ese número.

Castigo: si un jugador no notifica al réferi de un cambio en su estado de elegibilidad cuando se requiere, o un jugador ofensivo con un número elegible se reporta como inelegible y se alinea por fuera de la caja de tackleo, pérdida de cinco yardas por sustitución ilegal.

ARTÍCULO 3. AUDÍFONOS EN LOS CASCOS. El sistema de comunicación por audífono en el casco entre el entrenador y el jugador le permite a un miembro del cuerpo de entrenadores en la zona de las bancas o en la cabina de entrenadores comunicarse con un jugador ofensivo o defensivo designado que lleve un audífono en su casco. La comunicación comienza una vez que un oficial haya hecho la señal del fin de un down, y termina cuando el reloj de juego alcanza los 15 segundos restantes o cuando el balón es centrado, lo que ocurra primero.

Cada equipo ofensivo y defensivo no puede contar con más de un jugador sobre el campo con un audífono en su casco. Cada equipo puede contar con un máximo de tres audífonos para ser usados a la ofensiva por los mariscales (quarterbacks) y un máximo de dos audífonos para ser usados por la defensiva por jugadores que han sido designados como usuario principal y usuario reserva.

Los equipos que cuentan con un jugador cuya posición principal no sea la de mariscal o quarterback (por ejemplo, receptor, corredor) pero que es usado ocasionalmente como mariscal (quarterback) debe tener dos cascos para ese jugador—uno con audífono y otro sin audífono o equipo de comunicación electrónica.

Cuando un mariscal (quarterback) ingresa al partido por primera vez, o regresa después de haber ingresado al campo previamente y ser removido, tiene que informar de su regreso al réferi.

Cuando el jugador defensivo con el audífono reserva entre o regrese al juego utilizando el casco con audífono, debe informar su presencia al umpire. Si el jugador defensivo con el audífono principal entra después al partido con un casco con audífono, debe informar su presencia al umpire. Si los jugadores defensivos con el audífono principal o con el audífono reserva abandonan el partido, ningún otro jugador puede usar un casco con audífono. En ese caso, el equipo debe usar otros métodos para enviar señales a sus jugadores.

No se requiere que el jugador ofensivo con el audífono sea quien reciba el centro.

En jugadas de equipos especiales, solo un jugador por equipo puede estar en el campo con audífono.

Todos los jugadores con equipo electrónico en sus cascos tienen que desplegar una calcomanía, otorgada por la liga, en la línea central de la parte trasera de su casco. Los jugadores que tienen audífonos en sus cascos tienen que identificarse como tal en la sección de sistema de comunicación del informe administrativo del día de juego sometido al réferi o a un miembro de la cuadrilla de oficiales previo a los 90 minutos antes de la patada de salida inicial del partido.

Para conocer requisitos y normas del sistema de comunicación por audífono, incluyendo reglamentos para el almacenaje de un casco reserva para un jugador que no sea mariscal (quarterback) que podría fungir en algún momento como mariscal (quarterback), o por del jugador con el audífono reserva, sírvase a leer el Manual de normas para los equipos de la Liga/Operaciones del día de juego (*Policy Manual for Member Clubs/Game Operations*).

Castigo: si un jugador no notifica al réferi de un cambio en su estado cuando se requiere, pérdida de cinco yardas por sustitución ilegal.

SECCIÓN 4 EQUIPO, UNIFORMES, APARIENCIA DEL JUGADOR

ARTÍCULO 1. NORMA GENERAL. Durante el transcurso del día del juego mientras esté a la vista de la afición y la teleaudiencia, incluyendo durante los calentamientos del equipo antes del partido, todos los jugadores deben vestir de forma profesional sujeto a las normas de uniforme. El casco y los protectores obligatorios que detalla el Artículo 3 a continuación buscan proveer protección razonable al jugador y evitar lesiones a otros jugadores. El desarrollo de las reglas de juego debe gobernarse por este Artículo.

Los jugadores deben presentar una apariencia digna de representantes de sus equipos individuales y de la National Football League. El término uniforme, de la manera en que se utiliza en estas normas, aplica a todo equipo que usa un jugador, incluyendo el casco, hombreras, tablas o musleras, nitros o rodilleras y otros artículos de vestimenta protectora y a todo artículo de vestimenta visible, incluyendo pero sin limitarse a, fundas, jerseys, muñequeras, guantes, medias de juego y/o coberturas de pierna, zapatos, prendas interiores visibles y accesorios como pañoletas usadas bajo el casco, así como toallas de mano. Todos los artículos visibles vestidos en días de partido por los jugadores tienen que ser proporcionados por el equipo o la liga o, de provenir de otras fuentes, debe ser aprobado por adelantado por las oficinas centrales de la liga.

ARTÍCULO 2. COLORES DE EQUIPO. De conformidad con los colores oficiales establecidos por cada club de la NFL en la constitución y estatutos de la liga (*League Constitution and Bylaws*), a los equipos que practican el deporte se les permite vestir solamente aquellos colores o combinación de ellos para los cascos, jerseys, fundas y medias de juego y/o coberturas de pierna; siempre y cuando el blanco sea también un color disponible para los jerseys y el color obligatorio para la parte baja de las medias de juego y/o coberturas de pierna. (Vea 5-4-3-Tema 6, “medias de juego y/o coberturas de pierna” a continuación.) Cada jugador de un equipo determinado debe vestir los mismos colores en su uniforme que los usados por los otros jugadores de su equipo en el mismo partido. Los clubes locales elegirán el color de su jersey (ya sea blanco o el color oficial del equipo), y los visitantes deben vestir el opuesto. Para partidos de pretemporada, temporada regular o posttemporada, los dos equipos participantes pueden vestir jerseys en sus colores oficiales (no blanco), siempre y cuando el Comisionado determine que tales colores son de contraste suficiente.

ARTÍCULO 3. EQUIPO Y VESTIMENTA OBLIGATORIOS.

Todos los jugadores deben vestir el equipo y ropa uniforme descrito a continuación, que debe ser de una calidad protectora adecuada y debe ser diseñada y producida por un fabricante profesional de fútbol americano. Todos los componentes recomendados por el fabricante deben estar presentes y no deben estar cortados, reducidos o disminuidos en tamaño, o alterados de cualquier otra manera a menos que así lo requieran razones médicas aprobadas por adelantado por el Comisionado. Durante el calentamiento de los jugadores antes del comienzo del partido, los jugadores pueden omitir cierto equipo protector a su discreción, siempre y cuando vistán cascos, hombreras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros).

Tema 1. Cascos, máscaras. Un casco con todos los broches del barbiquejo (solo de color blanco), abrochados y con la máscara adherida. Las máscaras no pueden tener un diámetro superior a $\frac{5}{8}$ de pulgada (1.59 cm) y deben ser construidas de material redondeado; se prohíben materiales transparentes. Las viseras transparentes para los ojos son opcionales. Las viseras ahumadas solo pueden ser usadas después de enviar a las oficinas centrales de la liga los documentos médicos apropiados que recomiendan su uso y que la liga después lo apruebe. Las oficinas centrales de la liga tienen la potestad final de aprobar o rechazar estas peticiones extraordinarias. No se permite una identificación visible del nombre de un fabricante en el exterior de un casco o en cualquier aditamento a un casco a menos que sea por acuerdo comercial entre el fabricante y la liga; bajo ningún concepto se permite identificar un fabricante de casco en la superficie visible de un protector cervical trasero. Todos los cascos deben lucir un pequeño logotipo del escudo de la NFL en la parte inferior izquierda posterior, y una etiqueta con precauciones aprobadas en la parte inferior derecha exterior. Las oficinas centrales de la liga suplirán ambas etiquetas.

Tema 2. Jerseys. El jersey debe cubrir todos los protectores usados en el pecho y la parte superior de los brazos, y debe ser diseñado para que pueda permanecer metido dentro de las fundas del uniforme a lo largo del partido. Está permitido que los jerseys tengan dobladillo, pero debe ser lo suficientemente largo como para cubrir la zona de la cintura. Está prohibido la exposición de piel debido al mal uso del jersey en todo momento durante el partido. Se prohíben jerseys desgarrables. También se prohíben jerseys de malla con tela de rejilla abierta. Los apellidos de los jugadores en letras con un mínimo de $2\frac{1}{2}$ pulgadas (6.35 cm) de alto deben estamparse en los exteriores del jersey en la parte alta de la espalda sobre su número; se prohíbe imprimir apodos. Todos los jerseys deben portar un logotipo pequeño del escudo de la NFL en el medio del yugo del cuello al frente del jersey. Todas las telas tienen que ser aprobadas por las oficinas centrales de la liga antes de fabricar los jerseys. Para más detalles acerca del equipo óptimo permitido para usar debajo del jersey, vea 5-4-6 Tema 1, “Vestimenta dentro del jersey” a continuación.

Tema 3. Números. Los números aparecerán en el pecho y espalda de los jerseys como lo especifican las reglas de la NFL según la posición particular de cada jugador en el campo. Cada número tiene que ser de un mínimo de ocho pulgadas (20.32 cm) de alto y cuatro pulgadas de ancho (10.16 cm) y su color debe contrastar vívidamente con el color del jersey. Números más pequeños aparecerán en el tope de los hombros o parte alta de los brazos del jersey. Números pequeños en la parte trasera del casco o en las fundas del uniforme son opcionales.

Tema 4. Fundas. Las fundas deben cubrir la rodilla entera; se prohíben fundas que han sido recortadas o remangadas para que toquen las medias sobre las rodillas. Ninguna sección de las fundas puede ser recortadas a menos que se use un refuerzo o remiendo para reemplazar el material recortado. Todas las fundas deben portar un pequeño logotipo del escudo de la NFL en la parte frontal de la ingle izquierda, a medio trayecto entre la apertura de la cremallera y la costura lateral, y a media pulgada (1.27 cm) del cinturón.

Tema 5. Hombreras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros). Los jugadores tienen que usar las hombreras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros) aprobadas por las oficinas centrales de la liga. Todos los protectores deben ser cubiertos por el uniforme externo. Las rodilleras (nitros) deben ser de al menos $\frac{1}{4}$ de pulgada (0.63 cm) de espesor y tienen que cubrir las rodillas. Se permiten rodilleras (nitros) tipo baloncesto, pero no deben cubrir el uniforme externo. Los despejadores y pateadores pueden jugar sin musleras (tablas) ni rodilleras (nitros).

Tema 6. Medias de juego y/o coberturas de pierna. Las medias de juego y/o coberturas de pierna tienen que cubrir el área entera desde el zapato hasta la parte baja de las fundas, y deben meterse dentro de las fundas bajo la rodilla. Los jugadores pueden usar cuantas capas de medias de juego y/o coberturas de pierna y vendas prefieran, siempre y cuando el exterior sea de alguna de estas formas: (a) una media de juego y/o cobertura de pierna de una pieza de color blanco sólido desde el tope del zapato hasta el punto medio de la parte baja de la pierna, con los colores aprobados del equipo desde ese punto hasta el tope de la media de juego y/o cobertura de pierna; o (b) una media de juego y/o cobertura de pierna de color sólido (por ejemplo, media que cubre totalmente desde la parte baja de las fundas hasta la parte alta del zapato), pero todos los jugadores deben

estar vistiendo el mismo estilo y color de cobertura en cualquier partido particular. Las medias de juego y/o coberturas de pierna sólidas deben ser de un color consistente desde la parte baja de las fundas hasta la parte alta del zapato. Se prohíbe alterar las medias de juego y/o coberturas de pierna del uniforme (por ejemplo, estirarlas de más, recortarlas por los dedos del pie, o coserlas más cortas) con el propósito de que ascienda o descienda la línea entre el color blanco sólido y los colores del equipo más allá del punto medio de la parte baja de la pierna. La exposición de la piel en la zona de la parte baja de la pierna y el tobillo debido al uso indebido de las medias de juego y/o coberturas de pierna está prohibida en todo momento durante el partido. Ninguna otra media de juego y/o cobertura de pierna y/o cinta opaca puede vestirse sobre las medias de juego de una pieza y dos colores del uniforme. Los despejadores y los pateadores descalzos pueden no usar media de juego y/o cobertura de pierna en su pie de patear en su preparación o durante una patada.

Tema 7. Zapatos. Los zapatos deben ser de un diseño de fútbol americano convencional, incluyendo calzado deportivo tal como zapatos de baloncesto, zapatos de uso en deportes múltiples, etcétera. Un jugador puede usar zapatos que sean de color negro, blanco o cualquier otro color dominante básico de equipo, o cualquier combinación de negro, blanco y un color dominante básico de equipo. Cada jugador puede seleccionar uno de varios estilos de calzado aprobado por las oficinas centrales de la liga. Logotipos, marcas, u otra identificación comercial en el calzado no puede ser visible a menos que las oficinas centrales de la liga otorguen su aprobación por adelantado. El tamaño y ubicación de los logotipos y marcas en los zapatos tienen que ser aprobados por las oficinas centrales de la liga. Cuando el logotipo o marca de un zapato aprobado por la liga está cubierto por un uso aprobado de cinta, los jugadores podrán cortar la porción de la cinta que cubre el logotipo o marca original, siempre y cuando el corte sea limpio y del tamaño exacto del logotipo o marca. El logotipo o marca del fabricante del zapato no debe re-colocarse en el exterior del zapato vendado a menos que las oficinas centrales de la liga otorguen su aprobación por adelantado. Los zapatos de los pateadores no deben modificarse (incluyendo usar un lazo amarrado alrededor del dedo del pie o la suela del zapato), y cualquier zapato calzado por un jugador con una pierna artificial en su pierna de patear tiene que tener una superficie similar a la de un zapato de patear normal. Los despejadores y pateadores de lugar pueden omitir el zapato del pie de patear durante su preparación, así como durante las patadas.

ARTÍCULO 4. OTROS EQUIPOS Y VESTIMENTA PROHIBIDOS. Además de los varios artículos de equipo y vestimenta detallados previamente que son prohibidos por la liga, también están prohibidos los siguientes:

Tema 1. Objetos protectores. Objetos duros o de metal que sobresalen de la persona o uniforme del jugador, incluyendo de sus zapatos.

Tema 2. Objetos y sustancias duras al descubierto. Objetos duros, joyas expuestas, y sustancias, incluyendo, pero no solo, yesos, protectores o soportes para la mano, muñeca, antebrazo, codo, cadera, muslo, rodilla, y espinilla, a menos que estos artículos y sus bordes y superficies estén apropiadamente cubiertos por un protector con un mínimo de $\frac{3}{8}$ pulgadas (0.95 cm) de ancho de gomaespuma u otro material similarmente suave. Cualquier artículo de este tipo usado para proteger una lesión no debe contener colores, diseños, logos o mensajes personales que no estén aprobados por la NFL, y debe ser informado por el cuerpo de entrenadores al umpire antes del partido y deben proveer una descripción de la lesión.

Tema 3. Punta desmontable para zapato de patear.

Tema 4. Artículos desgarrados. Equipos desgarrados o mal entallados que generen el riesgo de lesionar a otros jugadores, como, por ejemplo, las superficies duras de las hombreras expuestas por un jersey dañado.

Tema 5. Tacos de los zapatos inapropiados. Los tacos de los zapatos hechos de metal u otro material que pueda astillarse, fracturarse o desarrollar un filo cortante. También se prohíben tacos cónicos con costados cóncavos o puntas que miden menos de $\frac{3}{8}$ de pulgada (0.95 cm) en diámetro en la punta, o tacos con extremos oblongos que miden menos de $\frac{1}{4}$ de pulgada (0.63 cm) por $\frac{3}{4}$ de pulgada (7.62 cm) en la punta de sus extremos. Se permiten tacos de nailon con puntas planas de acero.

Tema 6. Venda inapropiada. Vendas opacas o de colores contrastantes que cubran cualquier parte del casco, jersey, fundas, medias de juego y/o coberturas de pierna o zapatos; vendas transparentes o del mismo color del material de trasfondo, se permiten en este tipo de vestimenta. Los jugadores pueden usar cinta blanca opaca, negra o de uno de los colores principales del equipo en sus manos y brazos, siempre y cuando siga las normas detalladas previamente (“Objetos y sustancias duras al descubierto”) y a continuación (“Color aprobado de los guantes”). Venda opaca de color negro o blanco se permite en los zapatos, siempre y cuando sea de color blanco o negro para igualar el color principal de calzado seleccionado por el equipo, y siempre y cuando no se adentre al área de las medias de juego y/o coberturas de pierna.

Tema 7. Artículos de color similar al balón. Aditamentos de cabeza u otro equipo o vestimenta que, en la opinión del réferi, pueda confundir a un oponente por su similitud con el color del balón. De usar ese color, debe ser cortado a raya, franjas u otros patrones de colores visualmente contrastantes.

Tema 8. Sustancias adhesivas o resbalosas. Sustancias adhesivas o resbalosas en el cuerpo, equipo o uniforme de cualquier jugador; siempre y cuando los jugadores puedan usar guantes con una superficie granular si esa superficie no se adhiere al balón o causa problemas de manejo de balón a otros jugadores.

ARTÍCULO 5. EQUIPO RECOMENDADO. Se recomienda que todos los jugadores usen riñoneras, musleras (tablas) y rodilleras (nitros) diseñadas para evitar razonablemente el riesgo a lesiones. A menos que sea especificado por la política de un equipo individual, es la responsabilidad de los jugadores y su decisión, si acatan esta recomendación y usan estos tipos de protectores. De ser usados, estos protectores deben estar cubiertos por el uniforme.

ARTÍCULO 6. EQUIPO OPCIONAL. Entre los tipos de equipo opcional que puedan vestir los jugadores hallamos los siguientes:

Tema 1. Vestimenta dentro del jersey. Los mariscales (quarterbacks) podrán vestir dentro de sus jerseys una playera de color sólido, camisa de cuello de tortuga, o una sudadera (de un color similar al de la prenda interior de su equipo) con las mangas recortadas a cualquier longitud. Ambas mangas deben tener una misma longitud y los bordes deben estar cosidos y dobladillos. Todos los otros jugadores pueden tener vestimenta bajo sus jerseys de juego solo si las mangas de la prenda interior o son (a) de manga larga hasta la muñeca; o (b) son de manga media provisto por el fabricante aprobado por la liga, cada una de las cuales debe ser aprobada por la NFL. Los jugadores no pueden vestir prenda interior de manga larga con mangas con superficies

granulares. Cualquier ropa dentro de los jerseys debe estar metida dentro de las fundas de los uniformes. Cualquier prenda interior que no esté metida dentro no debe colgar por debajo de la parte inferior del jersey más allá del pequeño escudo de la NFL y el logo del fabricante localizados en el frente de las fundas de los uniformes, o esas prendas interiores debe estar metida por debajo de las fundas del uniforme. Cualquier ropa debajo del jersey que esté expuesta en cualquier momento del partido y que porte un logotipo o marca comercial, debe ser aprobada y tener la licencia de las oficinas centrales de la liga para ser usado en el campo. Los miembros de un equipo que usan prenda interior aprobada con cuellos o mangas expuestos deben usar el mismo color de vestimenta interior ese día, y ese color debe ser blanco o un color sólido que es uno de los colores oficiales del equipo (sólido quiere decir que las mangas no deben tener rayas, diseños o los nombres del equipo). Los jugadores no pueden vestir prendas interiores con una capucha expuesta que cuelgue por fuera del cuello del jersey.

Tema 2. Color aprobado de los guantes. Guantes, envolturas, protectores de codo, y otros artículos usados en los brazos bajo o sobre las mangas del jersey de juego deben ser de color blanco, negro o del color oficial del uniforme del equipo aplicable. Los equipos no están obligados a designar a la Liga el color de los guantes que serán usados por sus jugadores.

Tema 3. Costilleras (flak jacket). Costilleras (flak jackets) dentro de los jerseys.

Tema 4. Muñequeras. Muñequeras, siempre y cuando sean de color blanco o negro o del color oficial del uniforme del equipo aplicable solamente.

Tema 5. Toallas. Toallas, siempre y cuando sean toallas aprobadas y fabricadas con licencia de las oficinas centrales de la liga para uso en el campo de juego. Se prohíbe a los jugadores añadir a estas toallas mensajes personales, logotipos, nombres, símbolos, o ilustraciones. Estas toallas también deben ser fijadas o insertadas en la parte frontal de la cintura de las fundas, y no debe tener dimensiones que excedan las seis pulgadas (15.24 cm) por ocho pulgadas (20.32 cm): los mariscales (quarterbacks) pueden tener toallas de un tamaño levemente mayor, o pueden ser dobladas hasta que acomoden estas dimensiones para usarlas en los partidos. Un jugador no puede vestir más de una toalla. Se prohíbe que los jugadores desechen en el campo de juego toallas o cualquier otro material utilizado para limpiarse las manos o limpiar el balón. Se prohíben serpentinas o cintas, sin importar su longitud, que cuelguen de cualquier parte del uniforme, incluyendo el casco.

Tema 6. Aditamentos para la cabeza. Cuando los jugadores están en el campo, durante la antesala al partido, el partido en sí y después de éste, pueden lucir sombreros, solideos y bandas, artículos para climas fríos aprobados, u otros aditamentos aprobados con propósitos médicos, según lo decida el Comisionado. Cualquier aditamento para la cabeza que esté permitido será aprobado por las oficinas centrales de la liga, y si se usa dentro del casco, ninguna porción puede pender o ser visible fuera de éste. No se permite que los jugadores usen pañuelos, bufandas, medias u otros aditamentos sin aprobación en ningún punto del campo durante la antesala al partido, el partido en sí o después de éste, aún si esos artículos se usen bajo sus cascos.

ARTÍCULO 7. LOGOTIPOS E IDENTIFICACIONES COMERCIALES. Durante el período en un día en que se celebre un partido en el cual un jugador sea visto en el estadio o por una teleaudiencia (incluyendo calentamientos previos al partido, en la zona de las bancas y durante entrevistas en los vestidores o en el campo tras el partido), se prohíbe que los jugadores vistan, desplieguen o promuevan oralmente equipo, ropa u otros artículos que porten nombres de marcas comerciales o logotipos de empresas, a menos que esa identificación comercial haya sido aprobada por adelantado por las oficinas centrales de la liga. El tamaño de un logotipo o identificación comercial aprobada por la liga será modesto y discreto, y no se garantiza que será visible a la teleaudiencia.

ARTÍCULO 8. MENSAJES PERSONALES. Durante el período en el día de un partido en el cual un jugador sea visto en el estadio o por una teleaudiencia (incluyendo calentamientos previos al partido, en la zona de las bancas y durante entrevistas en los vestidores o en el campo tras el partido), se prohíbe que los jugadores vistan, desplieguen o presenten mensajes personales por escrito, con ilustraciones, a menos que ese mensaje haya sido aprobado por adelantado por las oficinas centrales de la liga. Se prohíben artículos que conmemoren aniversarios o eventos memorables, o que honren o conmemoran a individuos, como calcomanías en los cascos, brazaletes y parches en los uniformes de los jugadores, a menos que sea aprobado por adelantado por las oficinas centrales de la liga. Los artículos aprobados por las oficinas centrales de la liga, si acaso, deben relacionarse al equipo o a eventos o personajes de la liga. La liga no otorgará permiso a ningún equipo o jugador para vestir, desplegar o presentar mensajes, en calcomanías en los cascos, brazaletes, parches, protectores bucales u otros artículos adosados en los uniformes o equipo de los jugadores, que se relacionen a actividades políticas o causas, otros eventos no relacionados con el fútbol americano, causas o campañas, o causas y campañas caritativas. Cualquier artículo de este tipo aprobado por la liga será de tamaño modesto, de buen gusto, sin matices comerciales o de controversia; no debe lucirse por más de una temporada de fútbol americano, y si es aprobado para el uso de un equipo en específico, no debe ser vestido por jugadores en otros equipos en la liga.

ARTÍCULO 9. APARIENCIA GENERAL. Para ser coherentes con las reglas de equipo y uniforme, los jugadores tienen que presentar una imagen profesional y apropiada ante el público en días de partido. Entre las actividades proscritas hallamos el uso de productos de tabaco (incluyendo tabaco de mascar) mientras están en la zona de las bancas, y el uso de maquillaje facial.

Castigos:

- a) **Por violación de esta Sección 4 descubierta durante los calentamientos que preceden el partido o en otros momentos del partido, se le advertirá al jugador que corrija su alteración; si la violación no se corrige, no se permitirá que el jugador entre al partido.**
- b) **Por violación de esta Sección 4 descubierta mientras el jugador está en el partido, y que involucre los aspectos competitivos o de seguridad del jugador del deporte (por ejemplo, punta desmontable para zapato de patear ilegal, una sustancia adhesiva o resbalosa, falta de uso del equipo obligatorio), el jugador será excluido del partido hasta que haya cumplido.**
- c) **Por cualquier otra violación de esta Sección 4 (por ejemplo, muñequeras y protectores bucales no aprobadas por la liga, toalla portando un mensaje personal, aditamento para la cabeza bajo el casco no permitido) que sea descubierto mientras un jugador está en el partido, el jugador será advertido que debe hacer la corrección necesaria en el próximo cambio de posesión; si la violación no es corregida, no se permitirá que el jugador regrese al partido.**
- d) **Por cualquier violación de la Sección 4 detectada en la zona de la banca: se le pedirá al jugador y al entrenador en**

jefe que remuevan el artículo inaceptable, que equipen apropiadamente al jugador, o que corrijan de otra manera la violación. Al jugador o a los jugadores involucrados no se les permitirá ingresar al partido hasta que hayan cumplido con los requisitos.

- e) Por ingreso ilegal al partido o el retorno de un jugador suspendido bajo esta Sección 4: pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente y removido del partido hasta que esté apropiadamente equipado y vestido después de un down. Vea 3-33.
- f) Por una violación que se repita: expulsión del partido.

Notas:

- (1) *Además de los castigos durante el día del partido detallados previamente, el Comisionado puede imponer medidas disciplinarias independientes y subsiguientes al club y al jugador involucrado, hasta la posibilidad de suspenderlo durante todo el siguiente partido de su equipo—sea el siguiente de pretemporada, temporada regular, o posttemporada, lo que aplique.*
- (2) *Si un jugador es suspendido por tener sustancias resbaladizas o pegajosas en su cuerpo, equipo o uniforme, tiene que permanecer fuera del campo por una jugada, aún si se pide un tiempo fuera, llega la pausa de los dos minutos, o el final de un período.*
- (3) *Si un jugador (pateador) es suspendido por tener un zapato de patear ilegal, tiene que permanecer fuera del campo por una jugada, a menos que se pida un tiempo fuera, arribe la pausa de los dos minutos, o termine un período.*

REGLA 6 PATADAS LIBRES

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTOS PARA UNA PATADA LIBRE

ARTÍCULO 1. PATADA LIBRE. Una patada libre es una patada de salida o patada después de un safety que coloca el balón en juego para comenzar un down de patada libre. Se debe llevar a cabo de cualquier punto en la línea restrictiva del equipo que patea y dentro de las líneas internas.

- (a) extra) o dos puntos, y después de anotar un gol de campo. Para efectuar una patada de salida, se puede usar una patada de bote pronto o una patada de lugar.

Nota: Durante una patada fija en una patada inicial, el equipo pateador puede usar una base (tee) fabricada, diseñada para sostener la pelota a no más de una pulgada del suelo y aprobada por la liga. No se puede usar un soporte o un tee para elevar el balón más de una pulgada sobre el suelo. Una vez que la pelota se coloca en la base para patear, esa base no se puede mover. Si la pelota se cae de la base, el árbitro más cercano debe detener el juego y reiniciar el tiempo muerto sin penalización del equipo pateador. Si la pelota se cae de la base por segunda vez durante el mismo tiro libre hacia abajo, el equipo pateador debe usar un jugador para sostener la pelota o debe patearla fuera de la base, desde el suelo. La pelota se puede colocar en el suelo apoyada en la base, siempre que la base se coloque en su posición normal.

- (b) Una patada después de un safety pone el balón en juego. Solo se puede usar una patada de bote pronto, una patada de lugar o un despeje para efectuar una patada después del safety. No se puede usar una base para apoyar el balón en una patada después de un safety.

Castigo: por una patada ilegal en un down de patada libre, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 2. LÍNEAS RESTRICATIVAS. Las líneas restrictivas para una patada libre serán las siguientes, a menos que se ajuste la distancia por un castigo:

- (a) La línea restrictiva para el equipo que patea será su propia yarda 35 para una patada de salida y su propia yarda 20 para la patada después de un safety.
(b) La línea restrictiva del equipo que recibe será a 10 yardas de la línea restrictiva del equipo que patea.

ARTÍCULO 3. FORMACIÓN DE PATADA LIBRE. Cuando el balón es pateado en un down de patada libre:

- (a) Desde el momento en que el pateador comienza su aproximación hacia el balón y hasta que éste es pateado,
(1) todos los jugadores del equipo que patea que no sean el pateador tienen que alinearse con al menos un pie en la línea de yarda que está una yarda detrás de su línea restrictiva, y ambos pies deben permanecer en el suelo hasta que el balón es pateado; y
(2) no más de cinco jugadores del equipo que patea pueden estar a cada lado del balón; y
(3) al menos dos jugadores (que no sean el sujetador) deben estar alineados dentro del campo de juego entre la línea lateral y la parte inferior (externa) del número de línea de yarda, y al menos dos jugadores (que no sean el sujetador) deben estar alineados entre la parte superior (interna) del número de línea de yarda y las líneas internas.

Nota: un sujetador (holder) de una patada libre cuenta como uno de los cinco jugadores requeridos a cada lado del balón, sin importar dónde se coloque. Nunca se lo cuenta al sujetador como uno de los dos jugadores requeridos entre la línea interna y la parte superior (interna) de los números, sin importar dónde se coloque.

- (b) Todos los jugadores del equipo que patea deben estar dentro del campo y detrás del balón cuando este es pateado, excepto:
(1) el sujetador (holder) de una patada de lugar (3-18-1-tema 2) puede rebasar la línea, y
(2) el pateador puede rebasar la línea, siempre y cuando el pie de patear no haya rebasado la línea.
(c) Hasta que el balón es pateado, todos los jugadores del equipo que recibe (Equipo B) tienen que estar dentro de las líneas y detrás de su línea restrictiva, y al menos ocho jugadores, pero no más de nueve, deben estar colocados entre su línea restrictiva y un punto 15 yardas detrás de su línea restrictiva, conocida como la "zona de preparación" ("setup zone"). (Vea Sección 2, Artículo 1, Tema 2-b.)

Castigo: si un jugador rebasa la línea restrictiva cuando el balón es pateado (fuera de juego), o está fuera del campo cuando el balón es pateado, o si cualquier equipo está en formación ilegal cuando el balón es pateado, pérdida de cinco yardas.

- (d) Antes de que el balón sea tocado por el equipo que recibe o del final de la patada, es una infracción si un jugador del equipo que patea sale del campo voluntariamente (sin ser contactado por un jugador del equipo que recibe) para evitar ser bloqueado.

Castigo: por salir voluntariamente del campo sin contacto, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 4. RECEPCIÓN O RECUPERACIÓN DE UNA PATADA LIBRE. Lo siguiente aplica a la recepción o recuperación de una patada libre:

- (a) Si un jugador del equipo que recibe atrapa o recupera el balón, puede avanzar.
(b) Si el balón se declara muerto mientras está en posesión simultánea de dos jugadores oponentes, el balón se le otorga al equipo que recibe.
(c) Un jugador del equipo que patea puede tocar, atrapar o recuperar el balón legalmente si:
(1) el balón toca primero a un jugador del equipo que recibe; o
(2) el balón cruza la línea restrictiva del equipo que recibe.
(d) El balón es declarado muerto si:
(1) es atrapado o recuperado por un jugador del equipo que patea. Si la atrapada o recuperación es legal, el balón le pertenece al equipo que pateó en el punto del balón declarado muerto.
(2) no es tocado por el equipo que recibe y toca el suelo en la zona de anotación (touchback).
(e) Si el balón se detiene en cualquier parte del campo de juego, y ningún jugador intenta poseerlo, el balón se convierte en balón declarado muerto y le pertenece al equipo que recibe en el punto del balón declarado muerto.

Notas:

- (1) *Se considera que un jugador no tocó el balón si el ovoide es bateado o tocado ilegalmente hacia él por un oponente. Ese toque es ignorado, aunque el batearlo o patearlo pudiera ser una infracción.*
- (2) *Para una recepción o recuperación ilegal, vea 6-2-4.*

ARTÍCULO 5. PATADA LIBRE CRUZA LA LÍNEA DE GOL. Es un touchback si la patada libre:

- (a) toca el suelo en la zona de anotación antes de ser tocada por el equipo que recibe.
- (b) sale fuera del campo detrás de la línea de gol del equipo que recibe;
- (c) hace contacto con los postes o travesaño en la zona de anotación del equipo que recibe; o
- (d) es detenida en la zona de anotación por el equipo que recibe.

ARTÍCULO 6. FIN DE LA PATADA LIBRE. Una patada libre termina cuando un equipo u otro posee el balón, o cuando el balón es declarado muerto, si eso precede la posesión. Una carrera de devolución comienza cuando el equipo que recibe establece posesión del balón.

SECCIÓN 2 OTRAS INFRACCIONES EN PATADAS LIBRES

ARTÍCULO 1. BLOQUEANDO.

Tema 1. Equipo que patea.

- (a) **Entre las líneas restrictivas (10 yardas).** Hasta que el balón sea legalmente tocado, un jugador del equipo que patea no puede bloquear o usar sus manos o brazos contra un oponente entre las líneas restrictivas, excepto para empujar o hacer a un lado a un jugador del equipo que recibe que está intentando obstruir activamente su intento por avanzar. Después de que el balón sea legalmente tocado, un jugador del equipo que patea puede bloquear legalmente a un oponente, y puede usar sus manos y brazos para empujar o hacer a un lado a un oponente en un intento personal por recuperar el balón.
- (b) **Sobre o cinco yardas trascendiendo la línea restrictiva del equipo que recibe (siguientes cinco yardas).** Hasta que el balón sea tocado legalmente o toque el suelo, un jugador del equipo que patea no puede bloquear o usar sus manos o brazos contra un oponente en el área que está sobre o a no más de cinco yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que recibe, excepto para empujar o hacer a un lado a un receptor que está intentando obstruir activamente su intento por avanzar. Después de que el balón sea tocado legalmente o toque el suelo, un jugador del equipo que patea puede bloquear legalmente a un oponente en cualquier parte, y puede usar sus manos y brazos para empujar o hacer a un lado a un oponente en un intento personal por recuperar el balón.
- (c) **Más de 15 yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que patea.** El equipo que patea puede legalmente bloquear más de 15 yardas más allá de su línea restrictiva.

Durante la patada, el equipo que patea está sujeto a las restricciones de bloqueo de la defensiva.

Para la excepción que prohíbe un bloqueo en la espalda por el equipo que patea mientras el balón está en el aire, vea 12-1-3-b-Nota.

Tema 2. Equipo que recibe.

- (a) **Primeras 15 yardas.** Hasta que el balón sea tocado legalmente o toque el suelo, ningún jugador del equipo que recibe puede iniciar un bloqueo contra el equipo que patea en el área de 15 yardas entre la línea restrictiva del equipo que patea y cinco yardas detrás de la línea restrictiva del equipo que recibe.
- (b) **Más de 15 yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que patea.** El equipo que recibe puede legalmente bloquear más de 15 yardas más allá de la línea restrictiva del equipo que patea.
- (c) Después de que el balón es pateado, los jugadores del equipo que recibe está sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva (vea 12-1-1 hasta 12-1-3), y pueden legalmente utilizar sus manos y brazos para empujar o hacer a un lado a un oponente en un intento personal por recuperar el balón.

Castigo: por bloqueo ilegal o uso ilegal de manos de parte de un equipo u otro, pérdida de 10 yardas.

- (d) Se permite el “bloqueo entre dos jugadores” (double-team) solamente por parte de jugadores que inicialmente estaban alineados en la zona de preparación (setup zone) en el momento de la patada. Ningún otro jugador puede participar en un “bloqueo entre dos jugadores” (double-team) en cualquier momento durante una patada o durante una devolución. Se define como “bloqueo entre dos jugadores” (double-team) a cuando son dos o más jugadores los que contactan a un oponente al mismo tiempo.
- (e) En ningún momento se permite un bloqueo de cuña (wedge block). Se define como bloqueo de cuña (wedge block) a cuando dos o más jugadores intencionalmente se alinean “hombro a hombro” estando a dos yardas uno del otro y se mueven hacia adelante juntos. La infracción de bloqueo de cuña ocurre en ese momento; no es necesario que exista contacto con un oponente.

Castigo: por una cuña ilegal (illegal wedge) o bloqueo doble ilegal (double-team) block, pérdida de 15 yardas. Si la infracción ocurre durante la patada, el cobro es desde el punto de la infracción. Si la infracción ocurre durante la devolución, el castigo se cobra del modo usual. Si la infracción ocurre en la zona de anotación del equipo que recibe durante la patada, se cobra desde el punto previo.

ARTÍCULO 2. CONTACTAR A UN PATEADOR LIBRE. Un jugador del equipo que recibe no puede contactar al pateador antes de que él recupere su equilibrio. Vea también 12-2-8-h para ver todas las faltas personales contra el pateador.

Castigo: por contactar al pateador, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 3. PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO. El equipo que patea no puede patear el balón fuera del campo o ser el último en tocar el balón antes que salga del campo entre las líneas de gol. Si el equipo que recibe es el último en tocar el balón antes que salga fuera del campo, el equipo que recibe pone en juego el balón donde éste abandonó el campo.

Castigo: por una patada de salida fuera del campo, el equipo que recibe puede elegir tomar posesión del balón 25 yardas desde el punto de la patada en la línea interna en el lado del campo donde el balón salió del mismo, o en el punto donde

el balón salió del campo.

Castigo: por una patada después de un safety fuera del campo, el equipo que recibe puede elegir tomar posesión del balón 30 yardas desde el punto de la patada en la línea interna en el lado del campo donde el balón salió del mismo, o en el punto donde el balón salió del campo.

ARTÍCULO 4. PATADA LIBRE ILEGALMENTE TOCADA.

Tema 1. El balón alcanza la línea restrictiva. Un jugador del equipo que pateo no puede tocar, atrapar o recuperar el balón antes que haya alcanzado la línea restrictiva del equipo que recibe, a menos que haya sido tocado primero por un jugador del equipo que recibe.

Castigo: por un toque ilegal de una patada libre por el equipo que pateo, pérdida de cinco yardas, o el equipo que recibe toma posesión del balón en el punto del toque ilegal.

Tema 2. Jugador fuera del campo. Si un jugador del equipo que pateo sale del campo durante la patada, ya sea por propia voluntad o por haber sido legalmente forzado fuera del campo, no puede tocar o recuperar el balón más allá de la línea restrictiva del equipo que recibe, a menos que el balón haya sido tocado primero por un jugador del equipo que recibe. Si un jugador del equipo que pateo toca el balón antes de reestablecerse legalmente dentro del campo, se considera una patada libre que salió del campo.

Castigo: Por tocar ilegalmente una patada libre de parte del equipo que pateo: pérdida de cinco yardas

SECCIÓN 3 COBRO DE INFRACCIONES

ARTÍCULO 1. COBRO DESDE EL PUNTO PREVIO. Si hay una infracción durante a patada libre, el cobro se efectúa desde el punto previo, y la patada libre se intenta una vez más. Sin embargo, si el equipo que pateo comete una infracción antes de terminar la patada, y el equipo que recibe retiene posesión durante el down, el equipo que recibe tendrá la opción de cobrar el castigo desde el punto previo y volver a jugar el down, o añadir las yardas del castigo desde el punto donde el balón quedó muerto.

Excepciones:

- (a) Una falta personal (bloqueando) después de una señal de recepción libre se cobra desde el punto de la infracción;
- (b) Una infracción por interferencia con una recepción libre se cobra desde el punto de la infracción;
- (c) Una infracción por interferencia con una oportunidad de efectuar una atrapada se cobra desde el punto de la infracción;
- (d) Una infracción por una señal incorrecta de recepción libre es cobrada desde el punto de la infracción;
- (e) Una infracción por bloqueo ilegal entre dos jugadores (double-team), o por un bloqueo de cuña ilegal (wedge block), durante la patada que no ocurre en la zona de anotación del equipo que recibe, se cobra desde el punto de la infracción;
- (f) Por una patada libre fuera del campo, vea Sección 2, Artículo 3;
- (g) Por una patada libre tocada ilegalmente, vea Sección 2, Artículo 4; o
- (h) Infracciones dobles se cobran según las reglas usuales. Vea 14-5.

Notas:

- (1) *El punto de balón muerto en patadas libres que resultan en un touchback es la yarda 25.*
- (2) *En (a), (d), y (e) arriba, si la infracción ocurre en la zona de anotación del Equipo B, el cobro es desde el punto previo.*
- (3) *En (a), (b), (c) y (e) arriba, si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto. Vea 14-2-4.*

REGLA 7 BALÓN EN JUEGO, BALÓN DECLARADO MUERTO, GOLPEO (SCRIMMAGE)

SECCIÓN 1 BALÓN EN JUEGO

ARTÍCULO 1. BALÓN EN JUEGO. Después de que el balón ha sido declarado listo a jugar, se convierte en un balón en juego cuando se centra o pateo legalmente (una patada libre o patada de recepción libre). El balón permanece muerto si es centrado o pateado antes de ser declarado listo para jugar.

SECCIÓN 2 BALÓN DECLARADO MUERTO

ARTÍCULO 1. BALÓN DECLARADO MUERTO. Un oficial declarará el balón muerto y dará el down por terminado:

- (a) cuando un corredor es tocado por un oponente y toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sea sus manos o pies. El balón es declarado muerto en el instante que el corredor toca el suelo. Un corredor que toca el suelo con sus manos o pies mientras está mientras es sujetado por un oponente puede continuar avanzando; o

Nota: si, después del contacto del corredor con un oponente, cualquier parte de su pierna que no sea el tobillo o cualquier parte de su brazo toca el suelo, el corredor ha sido derribado.

- (b) cuando un corredor es sujetado o de otra manera detenido para que cese su avance.
(c) cuando un mariscal (quarterback) inmediatamente se arrodilla (o simula arrodillarse) detrás de la línea de golpeo.

Nota: si un mariscal (quarterback) no se arrodilla inmediatamente, y el contacto por parte de un defensa es inevitable, no es una infracción a menos que el defensa cometa algún otro acto que constituiría una rudeza innecesaria.

- (d) cuando un corredor se declara derribado por:
(1) caer al suelo, o arrodillarse, y claramente no hacer un esfuerzo inmediato por avanzar.
(2) deslizarse. Cuando un corredor se desliza de pies o de cabeza o simula deslizarse, el balón se declara muerto en el instante que él toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos o pies, o comienza a simular tocando el suelo;

Notas:

- (1) Los defensas tienen que tratar a un corredor que se desliza como a un corredor derribado por contacto.
(2) Un defensa debe detenerse cuando un corredor comience a deslizarse con los pies por delante. Esto no quiere decir que todo contacto por un defensa es ilegal. Si el defensa se ha comprometido y el contacto es inevitable, no es una infracción a menos que el defensa haga contacto contundente en la zona de la cabeza o el cuello del corredor con el casco, hombro, antebrazo, o cometa algún otro acto que constituiría una rudeza innecesaria.
(3) Un corredor que quiera aprovechar esta protección tiene que comenzar su deslizamiento antes que el contacto con un jugador defensivo sea inminente; de no hacerlo y espera hasta el último momento para comenzar a deslizarse, se coloca en peligro de ser golpeado.

- (e) cuando un corredor está fuera del campo.
(f) cuando un oponente toma un balón que está en posesión de un corredor que está en el suelo.

Nota: un oponente puede tomar o arrebatar un balón (mano a mano) en posesión de un corredor que está de pie o en el aire.

- (g) cuando un pase hacia al frente o adelantado (legal o ilegal) es incompleto. (Vea 8-1-4.)
(h) cuando un patada legal o ilegal toca los postes de gol o travesaño del equipo que recibe, a menos que anote un gol de campo. (Vea 9-4-2.)
(i) cuando un balón libre termina inerte en el campo, y ningún jugador intenta recuperarlo; el oficial más cercano a la jugada debe pausar momentáneamente antes de señalar que el balón está muerto. Cualquier patada legal o ilegal es otorgada al equipo que recibe, y cualquier otro balón es otorgado al equipo que tuvo la más reciente posesión. Cuando se otorga a un equipo que está detrás de una línea de gol, se coloca el balón en la yarda uno.
(j) cuando una patada legal o ilegal es atrapada o recuperada por el equipo que pateo, excepto una patada desde la línea de golpeo que es pateada detrás de la línea y es recuperada detrás de la línea (no una patada de conversión de un punto). Vea 9-3-2-Tema 3 para la excepción.
(k) cuando se concreta un touchdown, touchback, safety, gol de campo, o conversión de uno o dos puntos.
(l) cuando un receptor atrapa o recupera el balón después de hacer una señal de recepción libre (válida o inválida), siempre y cuando el balón no ha sido tocado por un oponente, antes o después de que toque el suelo.
(m) cuando un oficial suena el silbato erróneamente mientras el balón está en juego, el balón es declarado muerto inmediatamente.
(1) Si el balón está en posesión del jugador, el equipo en posesión puede elegir colocar el balón en juego donde ha sido declarado muerto o repetir el down.
(2) Si el balón es un balón libre que resulta en un balón suelto (fumble), pase hacia atrás, o pase ilegal hacia el frente, el equipo que tuvo posesión inmediatamente antes del balón libre puede elegir colocar el ovoide en juego en el punto donde se perdió la posesión o repetir el down.
(3) Si el balón es un balón libre que resulta de un pase legal hacia el frente, una patada libre, una patada de recepción libre, o una patada de la línea de golpeo, el ovoide se retorna al punto previo, y se repite el down.
(4) Si hay una infracción de parte de uno u otro equipo durante cualquiera de las situaciones anteriormente descritas, y el equipo en posesión del balón en el momento del silbatazo erróneo escoge no repetir el down, el cobro del castigo es el mismo que las infracciones durante un acarreo, pase hacia el frente, patada, balón suelto (fumble) y un pase hacia atrás. Si el equipo en posesión escoge repetir el down, todos los castigos serán declinados, excepto por faltas personales o infracciones por conducta antideportiva, las cuales serán adjudicadas antes de que se repita el down. En caso que se repita el down, el reloj de juego será reestablecido al tiempo restante cuando el centro ocurrió, y el reloj comenzará a descontar al momento del siguiente centro.
(n) cuando un balón suelto (fumble) se recupera o es atrapado por un compañero de equipo del jugador que soltó el ovoide, y el balón suelto (fumble) ocurre en una jugada sujeta a las estipulaciones de balón suelto (fumble) de “dos minutos” o “cuarto

down". Vea 8-7-5 y 8-7-6.

- (o) cuando el balón sale del campo.
- (p) si un balón libre en juego golpea una pantalla de vídeo, un cable, cámara de televisión suspendida, o cualquier otro objeto, el balón será declarado muerto inmediatamente, y el down se repetirá desde el punto previo.

Notas:

- (1) *Si no hay una decisión de los oficiales en el campo que el balón pegó contra un objeto, el oficial a cargo de la revisión puede iniciar una revisión de cabina, aún si el evento sucedió previo a la pausa de los dos minutos. Si, antes de la pausa de los dos minutos, no se inicia una revisión de cabina por el oficial de revisión, se permite un desafío del entrenador bajo las reglas establecidas para ese tipo de desafío.*
- (2) *En caso que se repita el down, el reloj de juego será repuesto al tiempo restante cuando el centro ocurrió, y el reloj arrancará con el centro. Todos los castigos serán desestimados, excepto por faltas personales o infracciones por conducta antideportiva, las cuales serán aplicadas antes de que se repita el down.*

- (q) cuando el casco de un corredor se le cae completamente.

Nota: *el reloj del partido no continúa descontando tiempo restante cuando esto ocurre, y el reloj de la jugada será restituido a 40 segundos. El cobro del castigo después de la jugada es la misma de infracciones durante carreras o patadas.*

ARTÍCULO 2. BALÓN TOCA A UN OFICIAL. El balón no es declarado muerto porque toque a un oficial quien esté dentro del campo, o por una señal de un oficial que no sea un silbato.

SECCIÓN 3 NUEVA SERIE DE DOWNS

ARTÍCULO 1. NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO A. Una nueva serie de cuatro downs desde la línea de golpeo es otorgada al Equipo A cuando existan las siguientes condiciones:

- (a) Durante una serie, el balón se declara muerto en posesión del Equipo A mientras está sobre o más allá de la yarda por alcanzar.
- (b) El cobro de una infracción por el Equipo B resulta en la ubicación del balón en o más allá de la yarda por alcanzar, o si el cobro de la infracción otorga un primero y 10 automático al Equipo A.
- (c) Si hay un cambio de posesión durante el down, y el Equipo A tiene posesión al finalizar el down.
- (d) El equipo que pateo recupera la patada de la línea de golpeo en cualquier punto del campo después del balón haber sido tocado más allá de la línea de golpeo por el equipo que recibe. Vea 9-3-2-Tema 1.
- (e) El equipo que pateo recupera legalmente una patada libre.

ARTÍCULO 2. NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO B. Una nueva serie de cuatro downs desde la línea de golpeo se otorga al Equipo B cuando existen las condiciones siguientes:

- (a) El Equipo A no puede avanzar el balón a la yarda por alcanzar durante una serie de downs; o
- (b) Hay un cambio de posesión durante el down, y el Equipo B tiene posesión al finalizar el down, o se le ha otorgado posesión al finalizar el down; o
- (c) Cuando el balón es declarado muerto en posesión del equipo que recibe después de una patada libre, patada de la línea de golpeo, o patada de recepción libre.

ARTÍCULO 3. PARTE FRONTAL DEL BALÓN. El punto frontal del balón cuando es declarado muerto en el campo, será el punto determinante para medir la distancia avanzada o retrocedida. El balón será rotado para que su eje largo esté paralelo a las líneas laterales antes de medir, mientras se mantiene su punto frontal como punto de referencia.

Nota: *cuando un jugador de cualquier equipo que esté en el aire completa una recepción o intercepción dentro del campo después de que un oponente lo haga retroceder, el balón es declarado muerto, y el fin del avance se fija en el punto donde el contacto inicial por parte del oponente fue realizado después de que el jugador demostró posesión firme y control del balón mientras estaba en el aire.*

SECCIÓN 4 ACCIÓN EN EL MOMENTO O ANTES DEL CENTRO

ARTÍCULO 1. BALÓN LISTO PARA JUGARSE. Después de establecida la zona neutral (o sea, el balón está colocado o declarado listo para jugar), un jugador ofensivo no puede cometer una salida en falso, un jugador defensivo no puede invadir (iniciar contacto con un miembro del equipo a la ofensiva) o cometer una infracción de zona neutral, y ningún jugador de uno u otro equipo puede estar fuera de lugar cuando el balón es puesto en juego.

ARTÍCULO 2. SALIDA EN FALSO (FALSE START). Es una salida en falso si el balón se ha colocado listo para jugar, y previo al centro, un jugador ofensivo que ya se ha establecido en su posición avanza o se mueve de tal manera que simula el inicio de una jugada, o si un jugador ofensivo que está en movimiento hace un avance repentino hacia la línea de golpeo. Cualquier movimiento súbito y abrupto por un solo jugador ofensivo, o por varios jugadores ofensivos en conjunto, que simule el inicio de una jugada, es una salida en falso.

Excepción: esto no aplica a un jugador ofensivo bajo el centro que vira su cabeza u hombros, a menos que el movimiento sea un intento obvio de provocar que un oponente termine fuera de lugar.

Nota: *vea 4-6-5-d, para acciones por un jugador defensivo que intenta provocar que un jugador ofensivo cometa una salida en falso.*

Tema 1. Liniero interior. Es una salida en falso si un liniero interior (de tackle a tackle) asume o simula una postura de tres puntos de apoyo, para luego cambiar su posición o mover la mano que está en contacto con el suelo.

El liniero ofensivo que tiene una postura de dos puntos de apoyo puede reestablecerse en una postura de tres puntos de apoyo o cambiar su posición, siempre y cuando llegue a una detención completa previo al centro. Si no llega a una detención completa previo al centro, es una salida en falso

Tema 2. Receptor elegible. Si los 11 jugadores ofensivos se han establecido en su posición por al menos un segundo completo, y un receptor elegible en la línea de golpeo se mueve hacia adelante, es una salida en falso, sin importar si la

acción es rápida y abrupta, o lenta y deliberada.

Si un receptor elegible que está en la línea de golpeo se mueve hacia atrás inmediatamente previo al centro y no llega a una detención completa previo al centro, es una salida en falso.

Cualquier receptor elegible puede cambiar de una postura de dos puntos de apoyo a una postura de tres puntos de apoyo, de una postura de tres puntos a una postura de dos puntos de apoyo, siempre y cuando llegue a una detención completa previo al centro. Si no llega a una detención completa previo al centro, es una salida en falso.

Tema 3. Jugador bajo o detrás del centro. Es legal que un jugador que se coloca bajo o detrás del centro entre en movimiento, sea si ha colocado sus manos bajo centro, o en sus rodillas o en el cuerpo del centro. Sin embargo, sería una salida en falso si el acto es rápido y abrupto. Si el jugador no permanece estático por al menos un segundo previo al centro del balón, es movimiento ilegal.

Tema 4. Formación escopeta. Un jugador que está en posición de recibir el centro en formación escopeta puede desplazar su pie previo al centro, pero movimientos rápidos y abruptos constituirían una salida en falso. Esto incluye empujar sus manos al frente cuando no hay un centro simultáneo.

Tema 5. Intento de provocar un fuera de lugar. Cualquier intento obvio por el mariscal u otro jugador en posición de recibir el centro para provocar un fuera de lugar del oponente es una salida en falso.

Tema 6. Ofensiva no está establecida. Con el reloj de juego en funcionamiento luego de la pausa de los dos minutos de una u otra mitad, si los 11 jugadores ofensivos no están simultáneamente inmóviles (establecidos) por un segundo completo previo al centro, es una salida en falso.

Castigo: por una salida en falso, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. La infracción es cobrada antes del centro.

Nota: el oficial sonará su silbato inmediatamente. El castigo por salida en falso se cobrará si se efectúa o no el centro o si hay una reacción por parte de la defensiva.

ARTÍCULO 3. INVASIÓN (ENCROACHMENT). Es invasión (encroachment) si un jugador defensivo entra la zona neutral y hace contacto con un jugador ofensivo o con el balón previo a el centro, o si interfiere con el balón durante el centro. La jugada es declarada muerta inmediatamente.

Castigo: por invasión, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. La infracción es cobrada antes del centro.

ARTÍCULO 4. INFRACCIÓN EN LA ZONA NEUTRAL. Es una infracción en la zona neutral cuando:

- un defensa trasciende la zona neutral previo a el centro y está en posición paralela a o trasciende a un liniero ofensivo, con un paso libre al mariscal o al pateador, aun si no hace contacto con un bloqueador, los oficiales deben sonar sus silbatos de inmediato.
- un defensa entra a la zona neutral previo al centro, causando que el jugador ofensivo cercano (incluyendo un mariscal que está bajo centro) reaccione (se mueva) inmediatamente para protegerse contra un contacto inminente; los oficiales sonarán sus silbatos inmediatamente. Si no hay reacción inmediata por el jugador ofensivo cercano, y el jugador defensivo retorna a una posición legal previo al centro sin tocar a un oponente, no hay infracción. Un receptor abierto se considera que está muy cercano si se alinea en el lado del balón en el cual ocurre la infracción; otros jugadores ofensivos se consideran que están muy cercanos si están a dos posiciones y media del defensa que entra la zona neutral. Si el defensa se coloca directamente sobre el centro, entonces un mariscal bajo centro, el centro y los guardias y tackles en ambos costados del centro se consideran que están en su cercanía; si el defensa está alineado frente al hueco entre linieros ofensivos, los dos jugadores ofensivos en cada lado del hueco se consideran estar en su cercanía (incluyendo a un mariscal bajo centro, si aplica).
- un jugador, después de que haya recibido una advertencia, entra a la zona neutral. Es una infracción, aún si retorna a una posición legal previo al centro sin tocar a un oponente o causar reacción (movimiento) por un jugador ofensivo en su cercanía.

Nota: durante los últimos dos minutos de cada mitad, después de que el balón ha sido colocado listo a jugar para el siguiente down en la línea de golpeo y la ofensiva está legalmente establecida, si se centra el balón antes que todos los miembros del equipo a la defensiva estén en su costado de la línea de golpeo, el juego será interrumpido de inmediato, y el equipo a la defensiva castigado cinco yardas por una infracción de zona neutral.

Castigo: por una infracción de zona neutral, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. La infracción es cobrada antes del centro.

ARTÍCULO 5. FUERA DE LUGAR (OFFSIDE). Un jugador está fuera de lugar (offside) cuando una parte de su cuerpo está sobre o más allá de la zona neutral trascendiendo una línea restrictiva cuando el balón es puesto en juego.

Castigo: por fuera de lugar, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 6. INMÓVIL. Se requiere que todos los jugadores ofensivos estén en posición inmóvil simultáneamente por al menos un segundo antes del centro. No cumplir con eso es un movimiento ilegal (illegal shift). (Vea 7-4-2-Tema 6 para tal infracción después de la pausa de los dos minutos de una u otra mitad.)

ARTÍCULO 7. MOVIMIENTOS (Shifts). Al equipo a la ofensiva se le permite hacer movimientos (shifts) y tener dos o más jugadores en movimiento en múltiples ocasiones antes del centro. Sin embargo, después del último movimiento, todos los jugadores tienen que establecerse en una posición inmóvil, todos juntos, por al menos un segundo.

Si un jugador elegible que se encuentre detrás de la línea de golpeo entra en movimiento (uno a la vez) después del último cambio de posición y hace un alto total, no se requiere un segundo entero de duración antes que un segundo jugador puede legalmente entrar en movimiento.

Sin embargo, si el primer jugador no ha parado en un alto total cuando el segundo jugador entra en movimiento, son movimientos (shift) y requiere otro alto total simultáneo por al menos un segundo por todos los jugadores.

Son también movimientos (shift) ilegales si un jugador bajo o detrás del centro entra en movimiento y no hace un alto total por al

menos un segundo previo a que un segundo jugador entre en movimiento.

Nota: el equipo a la ofensiva tiene que presentar una formación legal tanto antes como después de sus movimientos (shift).

Castigo: por movimientos (shift) ilegales, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 8. MOVIMIENTO ILEGAL. Cuando el balón es centrado, un jugador que se coloca detrás de la línea puede estar en movimiento, siempre y cuando se mueva lateralmente hacia atrás de la línea de golpeo. No se permite que ningún jugador se mueva hacia la línea de golpeo cuando centren el balón. Todos los otros jugadores tienen que estar inmóviles en sus posiciones.

Si un receptor elegible en la línea se mueve a otra posición en la línea (no hacia adelante), debe llegar a una detención completa previo al centro. Si no llega a una detención completa, es un movimiento ilegal.

Es también movimiento ilegal si un jugador bajo o detrás del centro entra en movimiento y no hace un alto total por al menos un segundo previo al centro.

Castigo: por un jugador moviéndose ilegalmente durante el centro, pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 5 POSICIÓN DE LOS JUGADORES EN EL MOMENTO DEL CENTRO

ARTÍCULO 1. EQUIPO OFENSIVO. El equipo a la ofensiva debe cumplir en el momento del centro con lo siguiente:

- tiene que tener siete jugadores o más en la línea (3-19)
- tiene que tener receptores elegibles en ambos extremos de la línea, y todos los jugadores en la línea entre ellos deben ser receptores inelegibles
- ningún jugador puede estar fuera del campo

Nota: los linieros ofensivos pueden entrelazar sus piernas.

Castigo: por formación ilegal por la ofensiva, pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 6 PONIENDO EL BALÓN EN JUEGO

ARTÍCULO 1. BALÓN EN JUEGO. El equipo ofensivo tiene que poner el balón en juego con un centro en el punto donde el down previo terminó, a menos que el cobro de un castigo mueva el balón a otro punto o termine el down fuera del campo de juego (fuera de las líneas internas). Si se opta por una patada de recepción libre después de una recepción libre, aplican las reglas 10-2-1 y 11-4-3.

ARTÍCULO 2. CENTRO EN LAS LÍNEAS INTERNAS (HASH MARKS). El balón es puesto en juego a continuación (se centra) en las líneas internas (hash marks) por el equipo a quien le corresponde la posesión (7-1-1-2 y 7-4-1) cuando:

- un balón libre está fuera del campo entre las líneas de gol

Excepción: el balón es puesto en juego a continuación en el punto previo si un pase hacia el frente es incompleto.

- un corredor está fuera del campo entre las líneas de gol
- el balón es declarado muerto en una zona lateral
- el balón es colocado en la zona lateral como resultado de un cobro de un castigo
- una recepción libre es completada u otorgada en una zona lateral

ARTÍCULO 3. RESTRICCIONES PARA EL CENTRADOR. El centro (3-32) puede ser ejecutado por cualquier jugador ofensivo que esté en la línea de golpeo pero debe seguir las siguientes estipulaciones:

- El acto de centrar debe comenzar con el balón en el suelo, con su eje largo de forma horizontal y perpendicular a la línea.
- No es necesario que el acto de centrar se efectúe entre las piernas del centrador, pero debe ser un movimiento rápido y sin interrupción de la mano o manos del centro. El balón debe abandonar o ser tomado de sus manos en este movimiento.
- El centrador no puede centrar el balón después de la señal de listo para jugar hasta que todos los oficiales tengan un tiempo razonable para desplazarse a sus posiciones normales sobre el campo, Si esto ocurre, el balón permanece declarado muerto y no se cobra castigo a menos que sea un acto repetido después de una advertencia (retraso de juego).

Castigo: por centrar ilegalmente el balón, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo.

ARTÍCULO 4. CENTRO LEGAL. Un centro es un pase hacia atrás. El centro debe ser recibido por un jugador que no está en la línea en el momento del centro, a menos que el balón toque primero el suelo. Si el balón toca primero el suelo, o tocado pero no atrapado (muff) por el receptor elegible detrás de la línea (backfield), o un mariscal (quarterback) bajo centro, puede ser recuperado y avanzado por cualquier jugador.

Castigo: por centrar el balón a un receptor inelegible del centro, pérdida de cinco yardas de la línea de golpeo. El silbato tiene que ser sonado inmediatamente.

REGLA 8 PASE HACIA EL FRENTE, PASE HACIA ATRÁS, BALÓN SUELTO (FUMBLE)

SECCIÓN 1 PASE AL FRENTE O ADELANTADO

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es un pase al frente o adelantado si:

- (a) el balón avanza inicialmente (a un punto más cercano a la línea de gol del oponente) después de abandonar las manos del pasador.
- (b) el balón primero toca el suelo, o un jugador, o un oficial, o cualquier cosa en ese punto que esté más cercano de la línea de gol del oponente que del punto en el cual el balón abandonó las manos del pasador.

Nota: un balón que es soltado (fumble) con toda intención y que avanza es un pase al frente. Un balón tocado pero no atrapado (muff) con toda intención, y que avanza o retrocede, es un balón bateado (12-5-1-Nota).

Tema 1. Movimiento intencional de la mano hacia el frente. Cuando un jugador está en control del balón e intenta pasarlo al frente, cualquier movimiento intencional de su mano hacia el frente comienza el pase al frente.

- (a) Si el contacto por parte de un oponente materialmente afecta a un pasador luego de que éste haya comenzado su movimiento de lanzar, se considera un pase al frente si el pasador pasa el balón, sin importar donde el balón toque el suelo, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa. Cuando esto ocurre, no aplican las reglas de pase ilegalmente lanzado al suelo.
- (b) Cuando un pasador intenta lanzar un pase hacia al frente y es contactado por un oponente antes de comenzar su movimiento de lanzar, y el balón subsiguientemente abandona su mano con control, la dirección del pase es responsabilidad del pasador, y sí aplican las reglas de pase ilegalmente lanzado al suelo.
- (c) Si, después de un movimiento intencional al frente de su mano, el pasador pierde posesión del balón durante un intento por regresarlo hacia su cuerpo, es un balón suelto (fumble).
- (d) Si el pasador pierde posesión del balón mientras intenta retroceder su brazo para lanzar una vez más, es un balón suelto (fumble).

ARTÍCULO 2. PASE HACIA EL FRENTE LEGAL. El equipo a la ofensiva puede efectuar un solo pase hacia el frente desde atrás de la línea de golpeo durante cada down. Si el balón (esté libre o en posesión de un jugador) cruza la línea de golpeo, no se permite un pase hacia el frente, sin importar si el balón volvió a estar detrás de la línea de golpeo antes que el pase fuese lanzado.

Tema 1. Pases ilegales. Cualquier otro pase al frente por un equipo u otro es ilegal y es una infracción del equipo que pasa, incluyendo estos tipos de pase.

Nota: es un pase al frente desde más allá de la línea de golpeo si tanto el cuerpo entero del pasador y el balón han rebasado la línea de golpeo cuando el balón es lanzado, esté el pasador en pleno salto o tocando el suelo. El castigo por un pase al frente lanzado desde más allá de la línea de golpeo se cobra desde el lugar donde el balón fue lanzado.

- (a) Un pase al frente lanzado cuando el pasador trasciende la línea de golpeo.
- (b) Un segundo pase al frente lanzado sin cruzar la línea de golpeo.
- (c) Un pase al frente lanzado tras el balón trascender la línea de golpeo y haber regresado detrás de ella.
- (d) Un pase al frente lanzado después de un cambio de posesión.

Tema 2. Pase ilegal interceptado. Si un pase ilegal es atrapado por la defensiva o interceptado, el balón puede ser avanzado y el castigo declinado.

Castigos:

- (a) **Por un pase al frente desde más allá de la línea de golpeo: pérdida de down y cinco yardas desde el punto del pase. Vea N.S. a continuación.**
- (b) **Por un segundo pase al frente atrás de la línea de golpeo, o por un pase al frente lanzado después de que el balón retornó detrás de la línea de golpeo: pérdida de down y de cinco yardas desde el punto previo.**
- (c) **Por un pase al frente lanzado después de un cambio de posesión: pérdida de cinco yardas desde el punto del pase.**

Notas:

- (1) *Aplican las reglas de elegibilidad, interferencia al pase y lanzar un pase intencional e ilegalmente al suelo cuando un pase hacia el frente es lanzado detrás de la línea de golpeo, sin importar si el pase es un pase ilegal al frente. No aplican las reglas de elegibilidad, interferencia al pase y lanzar un pase intencional e ilegalmente al suelo si un pase al frente es lanzado (a) desde más allá de la línea de golpeo, (b) en una jugada de patada libre, (c) en una jugada de recepción libre, o (d) después de un cambio de posesión.*
- (2) *Las reglas de rudeza al pasador aplican en todos los pases (legales o ilegales) lanzados detrás de la línea de golpeo (12-2-9). Si un pase es lanzado más allá de la línea de golpeo, rudeza innecesaria podría aplicar a actos contra el pasador.*
- (3) *Cuando un castigo, cuyo cobro implica un avance o retroceso de yardas, deja el balón más allá de la yarda por alcanzar, el equipo a la ofensiva tiene un primero y 10.*
- (4) *Vea 3-2-4 por la definición del equipo en posesión durante un pase al frente (un balón libre), o por cuando termina la posesión.*

ARTÍCULO 3. PASE COMPLETO O INTERCEPTADO. Un jugador que complete una recepción puede avanzar con el balón. Un pase al frente es completado (por la ofensiva) o interceptado (por la defensiva) en el campo de juego, en la línea lateral, o en la zona de anotación, si un jugador, que está dentro del campo:

- (a) asegura control del balón en sus manos o brazos previo al balón tocar el suelo; y
- (b) toca el suelo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus brazos; y
- (c) después de que se cumplan (a) y (b), desempeña cualquier movimiento típico del deporte (como asegurar el balón hacia su cuerpo, extenderlo hacia el frente, tomar un paso adicional, dirigirse hacia la línea de gol del oponente, o evitar o mantener a raya a un oponente), o mantiene el control del balón el tiempo suficiente como para hacerlo.

Notas:

- (1) El movimiento del balón no resulta automáticamente en una pérdida del control.
- (2) Si un jugador, quien satisfizo (a) y (b), pero no ha satisfecho (c), contacta el suelo y pierde control del balón, es un pase incompleto si el balón toca el suelo antes de que recupere el control, o si recupera el control fuera del campo.
- (3) Se considera que un receptor está en una posición indefensa (Vea Regla 12, Sección 2, Artículo 9) a lo largo de todo el proceso de la recepción o hasta que el jugador sea capaz de evitar o mantener a raya el inminente contacto de un oponente.
- (4) Si un pase es atrapado al mismo tiempo por dos oponentes elegibles, y ambos jugadores lo retienen, el balón pertenece al equipo pasador. No es una recepción simultánea si un jugador obtiene control primero y un oponente consigue después control compartido. Si el balón es tocado pero no atrapado (muff) después de un toque simultáneo de dos oponentes, todos los jugadores del equipo que pasa son elegibles a atrapar el balón libre.
- (5) Si un jugador, en posesión del balón, es frenado y otorgado fuera del campo por un oponente antes que ambos pies o cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos toque el suelo dentro de las líneas, es un pase completo o interceptado. No es necesario que el jugador mantenga control del balón cuando cae fuera del campo.

ARTÍCULO 4. PASE INCOMPLETO. Cualquier pase hacia el frente (legal o ilegal) es incompleto y el balón es declarado muerto de inmediato si el pase toca el suelo o sale del campo. Un pase incompleto es una pérdida de down, y el balón retorna al punto previo.

Nota: si hay duda alguna de si un pase hacia el frente fue completo, interceptado, o incompleto, se declarará incompleto.

ARTÍCULO 5. RECEPTORES ELEGIBLES. Los jugadores elegibles a atrapar un pase hacia el frente lanzado desde detrás de la línea de golpeo son los siguientes.

- (a) Los jugadores defensivos.
- (b) Los jugadores ofensivos quienes están ubicados a cada extremo de la línea, siempre y cuando tengan números de jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o han informado legalmente que jugarán una posición al fin de la línea. Vea 5-1-2.
- (c) Los jugadores ofensivos que están legalmente a una yarda o más atrás de la línea de golpeo en el centro, siempre y cuando porten los números de jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o se hayan reportado legalmente a jugar esa posición detrás de la línea de golpeo (backfield).
- (d) Cualquier otro jugador ofensivo después de que el balón ha sido tocado por cualquier jugador defensivo o cualquier jugador ofensivo elegible.

ARTÍCULO 6. RECEPTORES INELEGIBLES. Todos los jugadores ofensivos que no sean los ya identificados en el Artículo 5 son inelegibles para atrapar un pase hacia el frente legal o ilegal lanzado detrás de la línea de golpeo, incluyendo los siguientes:

- (a) Jugadores que no están a uno u otro extremo de su línea o al menos una yarda detrás de la línea de golpeo cuando el balón es centrado.
- (b) Los jugadores ofensivos que visten los números 50 a 79, a menos que se hayan declarado elegibles ante el réferi y hayan tomado una posición al final de la línea o detrás de la línea como lo requiere el Artículo 5;
- (c) Jugadores que no notifican el réferi que son elegibles como lo requieren las reglas;
- (d) Un receptor elegible que ha estado fuera del campo antes de, o durante un pase, aún si se restablece dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos.

Excepción: si un receptor elegible es forzado fuera del campo por una infracción de un defensa, incluyendo contacto ilegal, sujetar por la defensiva, o interferencia defensiva de pase, siempre y cuando intente regresar dentro del campo de inmediato, será elegible para legalmente tocar el pase (sin que lo toque otro receptor elegible o defensa) tan pronto se restablezca dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos. Vea Artículo 8, Nota 3.

- (e) Un jugador que se coloca atrás del centro como un mariscal en formación T no es un receptor elegible a menos que, antes que el balón sea centrado, se mueva legalmente a una posición al menos a una yarda detrás de la línea de golpeo o en el extremo de su línea, y permanece inmóvil en esa posición por al menos un segundo antes del centro.

Nota: si abandona su posición detrás del centro y no recibe el balón centrado, es un movimiento ilegal (illegal motion) a menos que haya estado inmóvil por al menos un segundo previo al centro del balón.

ARTÍCULO 7. TOQUE LEGAL. Un pase hacia el frente (legal o ilegal) lanzado detrás de la línea de golpeo puede ser tocado por cualquier jugador elegible. Un pase en el aire puede ser desviado, golpeado o bateado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento, incluyendo un pase dentro de la zona de anotación.

ARTÍCULO 8. TOQUE ILEGAL DE UN PASE HACIA EL FRENTE. Es una infracción por toque ilegal si un pase hacia el frente (legal o ilegal), lanzado detrás de la línea de golpeo:

- (a) es tocado primero con toda intención o es atrapado por un jugador ofensivo inelegible; o

Castigo: pérdida de cinco yardas desde el punto previo.

- (b) es tocado primero o atrapado por receptor ofensivo elegible quien ha salido del campo, por su cuenta o al ser legalmente forzado fuera del terreno, y se restablece dentro del campo.

Castigo: pérdida de down desde el punto previo.

Notas:

- (1) Si un pase hacia el frente (legal o ilegal) es atrapado por un jugador ofensivo inelegible, el balón sigue en juego.
- (2) El batear un pase en vuelo por cualquier jugador no da por terminado un pase, ni cambia el ímpetu si el bateo del balón lo envía en contacto con el suelo u otro jugador.
- (3) Si un jugador toca el balón después de haber estado fuera del campo, pero antes de restablecerse dentro de éste con ambos pies o cualquier parte de su cuerpo que no sean sus manos, el pase es incompleto, y no hay castigo por toque ilegal.

SECCIÓN 2 PASE INTENCIONAL E ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO (INTENTIONAL GROUNDING)

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es una infracción por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo si un pasador, enfrentando una pérdida de yardas inminente por la presión impuesta por la defensiva, lanza un pase al frente sin probabilidades reales de ser completado. Una probabilidad real de completar un pase se define como un pase que cae en la dirección y cercanía de un receptor elegible ofensivo original.

Tema 1. Pasador o balón fuera de los tackles. La infracción por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo no se cobrará cuando un pasador, que está por fuera, o ha estado por fuera, de la posición de sus tackles lanza un pase hacia el frente que cae en o más allá de la línea de golpeo, aún si ningún jugador ofensivo tiene una oportunidad real de atrapar el balón (incluyendo cuando el balón cae fuera del campo sobre la línea lateral o línea de fondo). Si el balón cruza la línea de golpeo (extendida) más allá de la línea lateral, no se cobra infracción por pase intencionalmente lanzado al suelo. Si un balón libre abandona el área definida por los tackles, está área deja de existir; si el balón luego es recuperado, todas las reglas concernientes a los pases intencional e ilegalmente lanzados al suelo aplican como si el pasador estuviese fuera de esta área.

Tema 2. Contacto físico. Una infracción por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo no se cobrará si:

- (a) el pasador inicia su movimiento de pase hacia un receptor elegible y luego es golpeado y contactado severamente por un jugador defensivo que causa que el pase caiga en un área que no está en la dirección o cercanía de un receptor elegible; o
- (b) el pasador está fuera de la bolsa de protección, y su movimiento de pase es severamente afectado por el contacto físico de un jugador defensivo que cause que el balón no alcance la línea de golpeo.

Tema 3. Detener el reloj. Se permite que un jugador detrás del centro detenga el reloj de juego legalmente para preservar tiempo si, inmediatamente tras recibir el balón centrado, inicia un movimiento continuo de pase y clava el balón directamente al suelo.

Tema 4. Pase clavado o azotado retrasado. Un pasador, después de retrasar su movimiento de pase por propósitos estratégicos, no puede azotar el balón en el suelo frente a él, aún si no está bajo presión alguna por los jugadores defensivos.

Castigo, por un pase intencionalmente lanzado al suelo:

- (a) pérdida de down y 10 yardas del punto previo; o
- (b) pérdida de down en el lugar del pase; o
- (c) si el pasador está en su zona de anotación cuando el balón es lanzado, el resultado es un safety. Vea 4-7 por actos para conservar tiempo con menos de dos minutos por jugar en cada mitad.

Nota: si la infracción ocurre a menos de 10 yardas detrás de la línea de golpeo, pero más de media distancia a la línea de gol, el balón se colocará en el lugar del pase.

SECCIÓN 3 JUGADOR INELEGIBLE AVANZADO O EN LA ZONA DE PASE (DOWNFIELD)

ARTÍCULO 1. ACTOS LEGALES E ILEGALES. En una jugada desde la línea de golpeo durante la cual un pase al frente legal es lanzado, ningún jugador ofensivo inelegible, incluyendo un mariscal (quarterback) en formaciones T, puede avanzar más de una yarda más allá de la línea de golpeo antes de que el pase sea lanzado.

Tema 1. Legalmente en zona de pase (downfield). Un jugador inelegible no es inelegible en zona de pase (downfield) si, después de iniciar contacto con un oponente una yarda más allá de la línea de golpeo durante su embiste inicial:

- (a) avanza más de una yarda de la línea de golpeo mientras legalmente bloquea o es bloqueado por un oponente
- (b) después de cesar el contacto legal con un oponente más de una yarda tras la línea de golpeo, permanece en su lugar hasta que un pase al frente es lanzado
- (c) después de perder contacto legal con un oponente más de una yarda tras la línea de golpeo, es forzado detrás de la línea de golpeo por un oponente, en cuyo momento se somete a las restricciones normales de bloqueo de un jugador ofensivo inelegible.

Nota: si un jugador ofensivo rebasa la línea de golpeo mientras bloquea o es bloqueado legalmente por un oponente, un jugador ofensivo elegible puede atrapar un pase entre ellos y la línea de golpeo.

Tema 2. Avanzando ilegalmente. Un jugador ofensivo inelegible está avanzando ilegalmente si:

- (a) avanza más de una yarda tras la línea de golpeo sin tocar a un oponente
- (b) después de dejar de tener contacto con un oponente dentro de un espacio de una yarda de la línea de golpeo, avanza más de esa yarda
- (c) después de dejar de tener contacto con un oponente más allá de una yarda de la línea de golpeo, continúa moviéndose hacia la línea de gol del oponente.

Castigo: por un jugador ofensivo inelegible en zona de pase (downfield), pérdida de cinco yardas del punto previo.

Nota: un jugador ofensivo inelegible está ilegalmente avanzado cuando su cuerpo completo está más de una yarda trascendiendo la línea de golpeo.

ARTÍCULO 2. DESPUÉS DE QUE EL PASE ES LANZADO. Después que el balón abandona la mano del pasador, los receptores inelegibles pueden avanzar más de una yarda de la línea de golpeo, o rebasar la posición alcanzada por su contacto inicial, siempre y cuando no bloqueen o contacten a un jugador defensivo, que está a más de una yarda de la línea de golpeo, hasta que el balón sea tocado por un jugador de cualquier equipo. Ese bloqueo y/o contacto previo se considerará interferencia al pase si ocurre en la cercanía donde el balón es lanzado. Vea 8-3-1-Nota más arriba para ver la excepción cuando un bloqueador mantiene contacto continuo.

SECCIÓN 4 CONTACTO LEGAL E ILEGAL CON RECEPTORES ELEGIBLES

ARTÍCULO 1. CONTACTO LEGAL DENTRO DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Dentro del área de las primeras cinco yardas tras la línea de golpeo, el jugador defensivo puede empujar al receptor elegible frente a él. El defensa puede mantener contacto continuo e ininterrumpido dentro de esta zona de cinco yardas, siempre y cuando el receptor no haya rebasado al defensa.

ARTÍCULO 2. CONTACTO ILEGAL DENTRO DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Dentro de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en la bolsa de protección con el balón, un defensa no puede dar un primer contacto en la espalda del receptor, no puede mantener contacto después de que el receptor haya rebasado el punto donde está parejo con el defensa.

Nota: si un defensa contacta a un receptor dentro de la zona de cinco yardas desde la línea de golpeo, pierde el contacto, y después lo contacta nuevamente dentro de esas cinco yardas, es una infracción por contacto ilegal.

ARTÍCULO 3. CONTACTO ILEGAL MÁS ALLÁ DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Más allá de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en la bolsa de protección con el balón, un defensa no puede iniciar contacto con un receptor que esté intentando evadirse de él. Un defensa puede usar sus manos o brazos solo para defenderse o protegerse del inminente contacto causado por el receptor.

Nota: si un defensa contacta a un receptor dentro de la zona de cinco yardas y mantiene contacto con él, debe liberarlo cuando abandonen la zona de cinco yardas. Si el defensa mantiene contacto más allá de las cinco yardas, es contacto ilegal.

ARTÍCULO 4. CONTACTO INCIDENTAL MÁS ALLÁ DE LAS PRIMERAS CINCO YARDAS. Más allá de la zona de cinco yardas, puede haber contacto incidental entre el receptor y el defensa.

Castigo: por contacto ilegal por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primer down automático.

ARTÍCULO 5. BLOQUEO DE CORTE ILEGAL (ILLEGAL CUT BLOCK). Es un bloqueo de corte ilegal (illegal cut block) si:

- (a) un receptor elegible que se coloca a más de dos yardas por fuera de su propio tackle (ala abierta) es bloqueado bajo la cintura en, detrás o más allá de la línea de golpeo; o
- (b) un receptor elegible quien se alinea dentro de dos yardas del tackle si está o no detrás de la línea de golpeo, es bloqueado por debajo de la cintura después de que rebasa la línea de golpeo (esos jugadores pueden ser bloqueados bajo la cintura en o detrás de la línea de golpeo).

Castigo: por bloqueo de corte ilegal, pérdida de 15 yardas y un primer down automático.

ARTÍCULO 6. SUJETAR POR LA DEFENSIVA. Es sujetando por la defensiva si un jugador sujeta a un jugador ofensivo elegible (o su jersey) con sus manos, o extiende un brazo o brazos para interponerse o abrazarlo. Vea 12-1-6.

Castigo: por sujetar por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primer down automático.

Nota: cualquier jugador ofensivo que pretende poseer el balón, y/o un jugador ofensivo que pretende entregar el balón a un compañero, pueden ser tackleados antes de, y hasta que cruce la línea de golpeo entre sus tackles ofensivos de una línea ofensiva normalmente alineada.

ARTÍCULO 7. FIN DE LAS RESTRICCIONES. Si el mariscal (quarterback) o el receptor del balón centrado no demuestra intención de pasar el balón (esto es, saca las manos o picha el balón a otro jugador, lanza un pase al frente o pase hacia atrás, pierde posesión del balón por tocarlo pero no atraparlo [muff] que toque el suelo o suelte el balón [fumble], o si es tackleado) las restricciones impuestas a la defensiva prohibiendo el contacto ilegal, o un bloqueo de corte ilegal, contra un receptor de la ofensiva llegan a su fin, y el jugador defensivo puede usar sus manos, brazos o cuerpo para empujar, desplazar o mantener a raya un receptor ofensivo, conforme a la Regla 12, Sección 1, Artículo 5. Si el mariscal abandona la bolsa de protección sin el balón en su posesión, las restricciones impuestas sobre contacto ilegal y un bloqueo de corte ilegal ambas llegan a su fin, pero la restricción contra sujetar por la defensiva permanece en efecto.

Si un equipo presenta una formación aparente de despeje, actos defensivos que normalmente constituirían contacto ilegal (golpes más allá de cinco yardas, etcétera) son permitidos, siempre y cuando los actos no constituyan el sujetar por la defensiva.

SECCIÓN 5 INTERFERENCIA DE PASE

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es interferencia de pase por un equipo u otro cuando cualquier acto por un jugador más de una yarda tras la línea de golpeo estorba considerablemente la oportunidad de un jugador elegible de atrapar el balón. Interferencia de pase solo puede suceder cuando un pase hacia el frente es lanzado detrás de la línea de golpeo, sin importar si el pase es legal o ilegal, o si cruza ésta.

Las reglas de interferencia defensiva de pase aplican desde el momento en que el balón es lanzado hasta que el balón es tocado. Vea Artículo 2 para actos prohibidos mientras el balón está en el aire.

Las reglas de interferencia ofensiva de pase aplican desde el momento en que el balón se centra hasta que el balón es tocado. Vea Artículo 2 para actos prohibidos mientras el balón está en el aire y el Artículo 4 para actos prohibidos previo al pase.

ARTÍCULO 2. ACTOS PROHIBIDOS A AMBOS EQUIPOS MIENTRAS EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE. Los actos que son interferencia de pase incluyen, pero no se limitan a los siguientes:

- (a) Contacto por un jugador que no busca el balón que restringe la oportunidad del oponente de completar la recepción;
- (b) Contactar con la espalda de un oponente en un intento por atrapar o desviar el balón;
- (c) Sujetar uno o ambos brazos de un oponente de tal manera que restringe su oportunidad de atrapar un pase;
- (d) Extender un brazo a través del cuerpo de un oponente, de manera que restrinja su capacidad de atrapar un pase, y sin importar si el jugador que comete ese acto busca atrapar o desviar el balón;
- (e) Interrumpir el camino del oponente haciendo contacto con él, sin buscar atrapar o desviar el balón;
- (f) Enganchar a un oponente en un intento de alcanzar el balón de tal manera que cause que el cuerpo del oponente se tuerza antes de que arribe el balón; o
- (g) Iniciar contacto con un oponente al empujarle, creando así separación en un intento de atrapar un pase.

Nota: si hay cualquier duda si un contacto entre jugadores es incidental, la decisión debe ser que no hubo interferencia.

ARTÍCULO 3. ACTOS PERMITIDOS A AMBOS EQUIPOS MIENTRAS EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE. Los actos que se le permiten a un jugador incluyen, pero no se limitan a los siguientes:

- (a) Contacto incidental de las manos, brazos o cuerpo de un oponente cuando ambos jugadores compiten por el balón, o ningún jugador busca el balón. Si hay cualquier duda si el contacto es incidental, la decisión debe ser que no hubo interferencia.
- (b) Enganche involuntario de los pies cuando ambos jugadores buscan el balón o ningún jugador busca el balón.
- (c) Contacto que normalmente sería considerado interferencia de pase, pero el pase es claramente inatrapable por los jugadores involucrados, excepto como lo especifica 8-3-2 y 8-5-4 relacionados a bloqueos más allá de la línea de parte de la ofensiva.
- (d) Colocando una mano sobre un oponente que no lo restringe en un intento por buscar el balón.
- (e) Contacto por un jugador quien le ha ganado la posición a su oponente en un intento por atrapar el balón.

Notas:

- (1) Cuando el balón está en vuelo, el jugador ofensivo elegible y los receptores defensivos tienen el mismo derecho al paso del balón y están sujetos a las mismas restricciones.
- (2) Actos que no ocurren más de una yarda tras la línea de golpeo no son interferencia de pase, pero podrían ser sujetar por la ofensiva o sujetar por la defensiva (vea 12-1-3 y 12-1-6).
- (3) Cuando un equipo presenta una formación que aparenta ser de despeje y hasta que el balón se pateo, los actos defensivos que normalmente constituyen interferencia de pase se permiten contra el jugador a cada extremo de la línea de golpeo, o contra un receptor elegible detrás de la línea de golpeo que está alineado o en movimiento más de una yarda fuera del jugador al extremo de la línea de golpeo, siempre y cuando los actos no constituyan sujetar ilegalmente. Sujetar por la defensiva, como tacklear al receptor, podría ser cobrado en esas instancias con un castigo de cinco yardas desde el punto previo, de ser aceptada. Las reglas de interferencia ofensiva de pase siguen aplicando.

ARTÍCULO 4. OTROS ACTOS PROHIBIDOS A LA OFENSIVA. Bloquear más de una yarda tras la línea de golpeo por el jugador ofensivo previo a un pase ser lanzado es interferencia ofensiva de pase. Vea 8-3-1-Tema 1 para excepción para un jugador ofensivo inelegible.

Nota: es también interferencia de pase por la ofensiva bloquear a un defensa más allá de la línea de golpeo mientras el pase está en el aire, si el bloqueo ocurre en la cercanía del jugador a quien se le lanza el pase. Vea 8-3-1-Nota para la excepción para jugadores inelegibles.

Castigo: por interferencia de pase por la defensiva, primer down para el equipo a la ofensiva en el punto de la infracción. Si la interferencia es también una falta personal (12-2), el castigo de 15 yardas por una infracción así es también cobrado, o desde el punto de la infracción (por interferencia), o desde el fin del avance si se declina la infracción por interferencia. Si la interferencia sucede detrás de la línea de gol de la defensiva, es un primer down para el equipo a la ofensiva en la yarda número uno de la defensiva, o, si el punto previo estaba dentro de la línea de yarda dos, el punto sería a media distancia del punto previo y la línea de gol.

Castigo: por interferencia de pase por la ofensiva, pérdida de 10 yardas del punto previo.

SECCIÓN 6 PUNTO DEL COBRO

ARTÍCULO 1. PUNTO DEL COBRO. Si hay una infracción por un equipo u otro desde el momento del centro hasta que a pase al frente lanzado atrás de la línea de golpeo termina, el castigo se cobra del punto previo. La jugada de pase termina y la jugada de corrida comienza en el instante que el pase sea atrapado.

Excepciones:

- (a) Interferencia al pase de la defensiva se cobra desde el punto de la infracción. Si ocurre en la zona de anotación del equipo que comete la infracción, el balón se colocará en la línea de yarda uno, o a media distancia hacia la línea de gol desde el punto previo, lo que beneficie más a la ofensiva.
- (b) El castigo por pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo es la pérdida de down en el punto de la infracción, o la pérdida de down y de 10 yardas desde el punto previo, lo que beneficie menos a la ofensiva. Vea 8-2-1-Castigo.
- (c) Si hay una falta personal o infracción por conducta antideportiva por el equipo a la defensiva previa a que se complete un pase al frente lanzado atrás de la línea de golpeo, el cobro se efectúa del punto previo o del punto donde el balón fue declarado muerto, lo que beneficie más a la ofensiva. Si la jugada resulta en una anotación de la ofensiva, el cobro es en la patada inicial posterior o en el intento de conversión (try). Si el equipo que está lanzando el balón es víctima de una infracción y con posterioridad pierde la posesión luego de un pase completo, el equipo que lanzó retiene la posesión del balón, el cobro es desde el punto previo.
- (d) Si hay una falta personal o infracción por conducta antideportiva por el equipo a la ofensiva antes de una intercepción de un pase al frente lanzado atrás de la línea de golpeo, el cobro se efectúa desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Si el equipo que intercepta subsecuentemente pierde posesión, el castigo se cobra desde el punto de la intercepción, y el equipo que intercepta retiene posesión.
- (e) Es un safety cuando el equipo a la ofensiva comete una infracción detrás de su propia línea de gol.

Nota: cuando el punto donde el balón fue declarado muerto es normalmente un touchback, el cobro se efectúa desde la yarda 20.

SECCIÓN 7 PASE HACIA ATRÁS Y BALÓN SUELTO (FUMBLE)

ARTÍCULO 1. PASE HACIA ATRÁS. Un corredor puede lanzar un pase hacia atrás en cualquier momento (3-22-5). Los jugadores de cualquier equipo pueden avanzar después de recibir un a pase hacia atrás, o recuperar un pase hacia atrás después de que toca el suelo.

Excepción: vea actos para conservar tiempo (4-7-1).

Nota: centrar directamente desde el centro a un jugador detrás de la línea (backfield), un centro mano a mano tocado pero no atrapado (muff), o un centro que no haya sido tocado por cualquier jugador son considerados pases hacia atrás, y el balón sigue vivo.

ARTÍCULO 2. PASE HACIA ATRÁS FUERA DEL CAMPO. Si un pase hacia atrás sale fuera del campo entre las líneas de gol, el balón está muerto (7-6-2-a), y es puesto en juego a continuación en el punto interno. La Regla 11 gobierna si un pase atrás es

declarado muerto detrás de la línea de gol.

ARTÍCULO 3. BALÓN SUELTO (FUMBLE). Un balón suelto (fumble) es cualquier acto, aparte de un pase o patada, que resulte en la pérdida de posesión por un jugador.

Excepción: si un corredor con toda intención suelta el balón hacia el frente, es un pase hacia el frente (3-22).

Tema 1. Recuperación y avance. Cualquier jugador de un equipo u otro puede recuperar o atrapar un balón suelto (fumble) y avanzar, antes o después de que el balón toque el suelo.

Excepciones:

(a) Balón suelto (fumble) en cuarto down. Vea 8-7-5 más adelante.

(b) Balón suelto (fumble) después de la pausa de los dos minutos. Vea 8-7-6 más adelante.

Tema 2. Recuperación legal. Para una recuperación legal de un balón suelto (fumble), vea 3-2-7.

Tema 3. Fuera del campo. Cuando a balón suelto (fumble) sale fuera del campo entre las líneas de gol, aplicará lo siguiente:

- (a) Si un balón suelto (fumble) retrocede y sale fuera del campo, el balón es colocado en juego a continuación en el punto interno por el equipo que tuvo la última posesión;
- (b) Si un balón suelto (fumble) avanza y sale fuera del campo, el balón es colocado en juego a continuación en el punto del balón suelto (fumble) por el equipo que tuvo la última posesión;
- (c) Si un balón es suelto (fumble) en la propia zona de anotación de un equipo y avanza al campo de juego y fuera del campo, resultará en un safety, si ese equipo proveyó el ímpetu que colocó el balón en la zona de anotación (Vea 11-5-1 para la excepción del ímpetu). Si el ímpetu fue provisto por el oponente, la jugada resultará en un touchback; o
- (d) No obstante cualquiera de las situaciones presentadas previamente, cuando no ha habido un cambio de posesión durante el down, y el punto del balón no está en o más allá de la yarda por alcanzar después del cuarto down, el balón se le otorga al Equipo B en el punto en que el balón fue declarado muerto.

Tema 4. Fuera del campo en la zona de anotación. Cuando un balón suelto (fumble) sale fuera del campo en la zona de anotación, aplicará lo siguiente:

- (a) Si un balón suelto (fumble) en el campo de juego avanza y se adentra a la zona de anotación del oponente y sobre la línea final o línea lateral, se le otorga un touchback al equipo a la defensiva; o
- (b) Por pasar la pelota hacia adelante a un receptor no elegible detrás de la línea de golpeo: **Pérdida de down y cinco** yardas desde el punto anterior.
- (c) Por pasar el balón hacia adelante después de un cambio de posesión: **Pérdida de cinco** yardas desde el punto de la falta.

ARTÍCULO 4. ENTREGANDO EL BALÓN AL FRENTE. Ningún jugador puede entregar el balón al frente excepto a un receptor elegible quien está detrás de la línea de golpeo.

- (a) La pérdida de posesión por un jugador al no poder ejecutar un intento de entregar el balón es un balón suelto (fumble) asignado al jugador que tuvo posesión en última instancia.
- (b) Una entrega tocada pero no atrapada (muff) legal o ilegal es un balón suelto (fumble), y el balón sigue vivo.

Castigo: por entregar el balón hacia el frente más allá de la línea de golpeo, cinco yardas y pérdida de down desde el punto de la infracción.

Castigo: por entregar el balón hacia el frente a un receptor inelegible detrás de la línea de golpeo o no desde la línea de golpeo, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 5. BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN CUARTO DOWN. Si un balón suelto (fumble) en cuarto down ocurre durante una jugada desde la línea de golpeo:

- (a) El balón puede ser avanzado por cualquier miembro del equipo a la defensiva.
- (b) El jugador quien soltó el balón (fumble) es el único jugador de ese equipo que puede recuperarlo y avanzar el balón.
- (c) Si la recuperación o atrapada es por un compañero de equipo del jugador que soltó el balón (fumble), el balón está muerto, y el punto de la próxima centrada es el punto del balón suelto (fumble), o el punto de la recuperación si el punto de recuperación está detrás del punto del balón suelto (fumble).

Nota: después de que un cambio de posesión ha ocurrido, las restricciones en (b) y (c) no aplican por el resto del down.

ARTÍCULO 6. BALÓN SUELTO (FUMBLE) DESPUÉS DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS. Si un balón suelto (fumble) por un equipo u otro ocurre después de la pausa de los dos minutos:

- (a) El balón puede ser avanzado por cualquier oponente.
- (b) El jugador que soltó el balón (fumble) es el único jugador de su equipo que puede recuperarlo y avanzar el balón.
- (c) Si la recuperación o atrapada la efectúa un compañero de equipo del jugador quien soltó el balón (fumble), el balón está muerto, y el punto del próximo centro es el punto del balón suelto (fumble), o el punto de la recuperación si el punto de recuperación está detrás del punto del balón suelto (fumble).

Nota: las restricciones en (b) y (c) aplican durante un intento de conversión (try) a lo largo del partido.

ARTÍCULO 7. LUGAR DEL COBRO DURANTE UN PASE HACIA ATRÁS O BALÓN SUELTO (FUMBLE).

- (a) Cuando el punto del pase hacia atrás o balón suelto (fumble) ha rebasado la línea de golpeo, o cuando no hay una línea de golpeo, y hay una infracción durante el pase hacia atrás o balón suelto (fumble), el punto básico es el punto del pase hacia atrás o el punto del balón suelto (fumble). Se usa el método de cobro tres-y-uno. Vea 14-3-6.
- (b) Cuando el punto de un pase atrás o de un balón suelto (fumble) está detrás de la línea de golpeo, todas las infracciones cometidas por un equipo u otro, incluyendo una infracción por parte del Equipo B en la zona de anotación del Equipo A, son cobradas del punto previo, excepto que una infracción por la ofensiva en su propia zona de anotación es un safety.
- (c) Para el cobro cuando el equipo a la ofensiva comete una falta personal o infracción por conducta antideportiva antes de la recuperación del balón por el equipo a la defensiva de un pase hacia atrás o balón suelto (fumble), vea 14-4-3.

Nota: cuando el Equipo B gana posesión en su propia zona de anotación, y el ímpetu fue provisto por el Equipo A, si el Equipo B suelta el balón o lanza un pase hacia atrás en la zona de anotación, y comete una infracción mientras el balón está libre, el lugar del balón suelto (fumble) o del pase hacia atrás es considerado la yarda B20.

REGLA 9 PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

SECCIÓN 1 PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

ARTÍCULO 1. PATADA SOBRE O DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO. El Equipo A puede intentar un despeje, patada de bote pronto, o patada de lugar sobre o detrás de la línea de golpeo.

Penalidad: Para un despeje, patada a bote o patada fija que se pateo más allá de la línea de golpeo o no desde el golpeo: Pérdida de down y cinco yardas desde el punto de la patada. Para un segundo tiro desde detrás de la línea después de que la pelota haya cruzado la línea: Pérdida de down y cinco yardas desde el punto anterior.

Notas:

- (1) Esto no se considera patear ilegalmente el balón.
- (2) Es una patada trascendiendo la línea de golpeo si el cuerpo completo del pateador y el balón están rebasando la línea de golpeo cuando el balón es pateado. Esto incluye tanto si el jugador está en vuelo o bien tocando el suelo.
- (3) El castigo por un despeje, patada de bote pronto, o patada de lugar que rebasa la línea de golpeo se cobrará desde el punto donde el balón fue despejado o pateado cuando el cuerpo entero del jugador y el balón ambos rebasaron la línea de golpeo. Esto incluye o cuando el jugador está en el aire o cuando el jugador toca el campo.
- (4) Una segunda patada detrás de la línea de golpeo es legal siempre y cuando el balón no haya rebasado la línea de golpeo y regresado detrás de la línea.
- (5) Las reglas de patadas desde la línea de golpeo aplican a despejes, patadas de bote pronto y patadas de lugar en cualquier punto del campo de juego.

ARTÍCULO 2. JUGADORES DEL EQUIPO QUE PATEA SOBRE LA LÍNEA DE GOLPEO DURANTE LA PATADA. Durante una patada desde la línea de golpeo, sólo los jugadores en el extremo (receptores elegibles) colocados en la línea de golpeo en el momento del centro, o un receptor elegible alineado o en movimiento detrás de la línea de golpeo y está colocado a más de una yarda fuera del jugador al extremo, pueden avanzar más de una yarda más allá de la línea de golpeo antes de que el balón sea pateado.

Castigo: por avanzar más de una yarda al rebasar la línea de golpeo antes de que el balón sea pateado, pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO 3. FORMACIÓN DEL EQUIPO DEFENSIVO.

Tema 1. Formación de patada de despeje. Cuando el Equipo A presenta una formación de patada de despeje:

- (1) Un jugador del Equipo B, que se encuentra a menos de una yarda de la línea de golpeo, tiene que tener todo su cuerpo por fuera de las hombreras del centro en el momento en que el balón sea centrado.

Castigo: por formación ilegal de la defensiva, pérdida de cinco yardas.

- (2) Los jugadores del Equipo B no pueden empujar a sus compañeros de equipo hacia la formación ofensiva.

Castigo: por empujar compañeros de equipo hacia la formación ofensiva, pérdida de 15 yardas.

Nota: la restricción en (1) arriba no aplica si un equipo no presenta una formación de despeje normal (un número igual de jugadores a cada lado del centrador en una formación cerrada, y un jugador abierto hacia cualquier lado), o si, luego de que el equipo ofensivo ha asumido una posición estática, hay movimientos (shift) o un jugador está en movimiento.

Tema 2: Formación de gol de campo o de conversión (try). Cuando el Equipo A presenta una formación de conversión (try) de un punto (punto extra):

- (1) Un jugador del Equipo B, quien está a una yarda de la línea de golpeo, puede estar colocado frente al centro y debe tener su cuerpo completo fuera de las hombreras del jugador que ejecuta el centro en el momento que el balón sea centrado.
- (2) No más de seis jugadores del Equipo B pueden estar en la línea de golpeo en cada costado del centro en el momento en que se centra al balón.

Castigo: por formación ilegal de la defensiva, pérdida de cinco yardas.

- (3) Los jugadores del Equipo B no pueden empujar a sus compañeros hacia la formación ofensiva.

Castigo: por empujar a compañeros de equipo hacia la formación ofensiva: pérdida de 15 yardas.

Nota: las restricciones en (1) y (2) no aplican si un equipo no presenta una formación convencional de gol de campo o de patada de conversión (try) de un punto (punto extra) (un número igual de jugadores a cada costado del centro en una formación cerrada), o si, después que el equipo a la ofensiva asume su posición convencional de patear, hay movimientos (shift), o un jugador está en movimiento.

ARTÍCULO 4. BLOQUEOS DURANTE LAS PATADAS. Las reglas de bloqueo que aplican durante una jugada de patada (down) desde la línea de golpeo son las siguientes:

- (a) Todos los jugadores del equipo que recibe no pueden bloquear bajo la cintura durante una jugada (down) en la que hay una patada desde la línea de golpeo.
- (b) Previo a que se pateo el balón, el equipo que pateo está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicables a la ofensiva, y el equipo que recibe está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicables a la defensiva, excepto el que un jugador del equipo que pateo puede usar sus manos para mantener a raya, empujar o jalar/halar fuera del camino a un receptor quien esté legalmente o ilegalmente intentando obstruir su intento de avanzar.
- (c) Después que el balón es pateado y rebasa la línea de golpeo, y hasta que la patada termina (cuando cualquier equipo asegure posesión del balón, o cuando el balón sea declarado muerto por regla), el equipo que pateo está sujeto a las restricciones de bloqueo de la defensiva, y el equipo que recibe está sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva. (Para la excepción que prohíbe un bloqueo en la espalda por el equipo que pateo mientras el balón está en el aire, vea 12-1-3-b Nota). Después que termine la patada, ambos equipos se someten a las restricciones aplicables normales a la ofensiva y a la defensiva.

Excepción: si el balón no rebasa la línea de golpeo, o si éste efectivamente rebasa la línea de golpeo y regresa hacia atrás de ésta sin ser tocado por el equipo que recibe al otro lado de la misma, las restricciones de bloqueos no cambian, y el equipo que patea sigue sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva y el equipo que recibe, a las restricciones de bloqueo de la defensiva.

- (d) Después de que el balón ha sido pateado y éste rebasa la línea de golpeo, y hasta que la patada finalice (cualquiera de los dos equipos establece posesión o el balón es declarado muerto por regla), las yardas de castigo por las infracciones de sujetar y uso ilegal de manos por parte de cualquiera de los equipos deberán ser 10 yardas.

Nota: es una infracción por rudeza innecesaria si un jugador del equipo que recibe sale del campo y bloquea a un jugador del equipo que patea quien está fuera del campo. (12-2-8-c)

ARTÍCULO 5. JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA VOLUNTARIAMENTE FUERA DEL CAMPO. Durante una patada de línea de golpeo que cruza ésta, y previo al final de la patada, se comete una infracción si un jugador del equipo que patea sale del campo voluntariamente (sin ser tocado por un jugador del equipo que recibe) para evitar un bloqueo por parte de un jugador del equipo que recibe.

Castigo: pérdida de cinco yardas.

Si un miembro del equipo que patea es forzado fuera del campo, o sale de él voluntariamente, y no intenta regresar al campo en un período razonable de tiempo, se cobra una infracción por conducta antideportiva. (12-3-1-v)

SECCIÓN 2 TOCANDO UNA PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO

ARTÍCULO 1. TOCANDO UNA PATADA DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO. Cualquier toque de balón detrás de la línea de golpeo por un jugador del equipo que patea es legal, aún si el balón ha cruzado la línea de golpeo y regresa detrás de ésta.

ARTÍCULO 2. PRIMER TOQUE QUE TRASCIENDE LA LÍNEA DE GOLPEO. “Primer toque” sucede cuando un jugador del equipo que patea toca en el campo de juego una patada de línea de golpeo que rebasa esa línea antes de ser tocada primero por un miembro del equipo que recibe al otro lado de la línea de golpeo. Si el balón es tocado primero por un jugador del equipo que patea, éste permanece en juego. El primer toque es una infracción, y el equipo que recibe tendrá la opción de tomar posesión del balón en el punto del primer toque, siempre y cuando no acepten castigo de balón en juego en esa acción, o en el punto donde el balón fue declarado muerto. El castigo por primer toque no cancela un castigo aplicado al equipo que recibe; si se cobra una infracción de balón en juego por parte del equipo que recibe, ya sea antes o después de la violación de primer toque, esa infracción es descartada, y el castigo es cobrado pertinentemente.

Notas:

- (1) Si el equipo que recibe obtiene posesión, y después pierde la misma, y comete una infracción después de que el equipo que patea obtenga la posesión, el lugar del primer toque es descartado, y el equipo que pateó retiene posesión. El cobro de la infracción del equipo que recibe es como de costumbre.
- (2) Puede haber múltiples lugares de “primer toque” si el equipo que patea toca el balón más de una vez antes de que sea tocado por un jugador del equipo que recibe.
- (3) Se considera que el jugador del Equipo B no tocó una patada si ese toque ocurre en la cercanía inmediata de la línea de golpeo en un intento por bloquear la patada.
- (4) Si un jugador del equipo que patea toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras toca el balón, el balón es declarado muerto, y el resultado de la jugada es un touchback.
- (5) El lugar de primer toque es normalmente la línea de yarda en la cual el balón se encuentra cuando es tocado. Si el primer toque ocurre mientras el balón está en el aire sobre o más allá de la línea de gol, y previo a que éste toque la línea de gol o el suelo más allá de la línea de gol, se considera que el lugar de primer toque es el lugar desde el cual el jugador que tocó el balón abandonó el campo de juego, pero de ninguna manera dentro de la línea de yarda uno del equipo que recibe.

ARTÍCULO 3. JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA QUE HA ESTADO FUERA DEL CAMPO. Un jugador del equipo que patea, quien ha salido del campo durante la patada, ya sea por voluntad propia o por ser legalmente forzado por un oponente, no puede tocar o recuperar una patada que haya rebasado la línea de golpeo hasta que el balón sea tocado por un jugador del equipo que patea quien no haya estado fuera del campo, o hasta que el balón sea tocado por un jugador del equipo que recibe más allá de la línea de golpeo.

Nota: si un jugador toca o recupera el balón antes de reestablecerse dentro del campo, el balón se considera fuera del campo en el lugar del toque y no hay infracción.

Castigo: por toque ilegal de una patada desde la línea de golpeo, pérdida de cinco yardas. Si el toque ilegal sucede dentro de la línea de yarda cinco del equipo que recibe, además de las otras opciones ya especificadas, el equipo que recibe puede elegir aceptar un touchback.

ARTÍCULO 4. BLOQUEADO HACIA LA PATADA. No hay distinción entre un jugador que voluntariamente toque un balón o sea involuntariamente tocado por un balón, pero no se considera que haya tocado el balón si es bloqueado hacia la patada por un oponente, siempre y cuando esté en una posición pasiva y no esté bloqueando. Un jugador quien esté en contacto con, y bloquee a su oponente cuando toca el balón es un jugador que ha tocado el balón.

ARTÍCULO 5. BALÓN BATEADO O ILEGALMENTE PATEADO HACIA UN Oponente. Se considera que un jugador del equipo que recibe no ha tocado el balón si éste es bateado o ilegalmente pateado hacia él por un oponente. Tal toque del equipo que recibe es descartado, aunque el bateo o la patada podría crear una infracción de primer toque o una infracción de bateo legal o patada ilegal.

SECCIÓN 3 RECEPCIÓN O RECUPERACIÓN DE UNA PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO

ARTÍCULO 1. EL EQUIPO QUE PATEA ATRAPA O RECUPERA EL BALÓN DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO. Cuando una patada desde la línea de golpeo es atrapada o recuperada por el equipo que patea detrás de la línea de golpeo, el equipo puede avanzar, aún si el balón ha cruzado esta línea y retornado detrás de ésta. (3-25-4)

Tema 1. Misma serie de downs. Si el balón retorna detrás de la línea de golpeo sin ser tocado por el equipo que recibe al otro lado de esta línea, y el equipo que pateo atrapa o recupera el balón, la serie existente de downs continúa a menos que el equipo que pateo avance el balón a la yarda por alcanzar, en cuyo caso tendrá una nueva serie de downs.

Tema 2. Nueva serie de downs. Si el balón retorna detrás de la línea de golpeo tras ser tocado por el equipo que recibe al otro lado de esta línea, y el equipo que pateo atrapa o recupera el balón, por regla ha habido un cambio de posesión, y el equipo que pateo recibirá una nueva serie de downs.

ARTÍCULO 2. EL EQUIPO QUE PATEA ATRAPA O RECUPERA EL BALÓN TRAS REBASAR LA LÍNEA DE GOLPEO.

Cuando el equipo que pateo atrapa o recupera una patada que rebasa la línea de golpeo, el balón es declarado muerto en el punto de la recuperación, aún si un miembro del equipo que recibe tocó primero el balón.

Tema 1. Atrapada o recuperación legal. Si el equipo que recibe toca el balón que rebasa la línea de golpeo, la atrapada o recuperación posterior por el equipo que pateo es legal, pero el balón sería declarado muerto. En caso de una atrapada o recuperación de ese tipo, el equipo que pateo tendría un primero y 10, o si el balón es atrapado o recuperado por el equipo que pateo en la zona de anotación del equipo que recibe, es un touchdown por el equipo que pateo. (7-3-1-d)

Tema 2. Atrapada o recuperación ilegal. Si miembros del equipo que pateo atrapan o recuperan una patada que rebasa la línea de golpeo y que no ha sido tocada por el equipo que recibe, el balón es declarado muerto, y el equipo que recibe tiene un primero y 10 en el lugar de la atrapada o recuperación (vea 11-4-2 para goles de campo fallados). Si una patada ejecutada detrás de la línea de golpeo es tocada por el equipo que recibe detrás de esta línea, ese toque no hace que el equipo que pateo sea elegible a atrapar o recuperar la patada que rebasa la línea de golpeo.

Tema 3. Touchback. Si un jugador del equipo que pateo ilegalmente atrapa o recupera una patada de línea de golpeo, exceptuando intentos de gol de campo de más allá de la yarda 20, y toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras está en posesión del balón, el ovoide es declarado muerto, y el resultado de la jugada es un touchback. Para un gol de campo fallado más allá de la yarda 20, vea 11-4-2.

ARTÍCULO 3. EL EQUIPO QUE RECIBE ATRAPA O RECUPERA. El equipo que recibe atrapa o recupera cualquier patada, puede avanzar. Para la excepción de una patada de recepción libre, vea 10-2. Para la excepción de un balón que haya cruzado la línea de gol, vea (9-4-1)

ARTÍCULO 4. ATRAPADA O RECUPERACIÓN SIMULTÁNEA. Cuando una patada legal es atrapada o recuperada simultáneamente en cualquier lugar por dos oponentes elegibles, o si el balón yace en el campo de juego sin que un jugador intente recuperarlo, el balón se otorga al equipo que recibe. (7-2-1-i)

SECCIÓN 4 BALÓN CRUZA LA LÍNEA DE GOL, TOCA LOS POSTES, SALE DEL CAMPO, BALÓN DECLARADO MUERTO EN EL CAMPO

ARTÍCULO 1. BALÓN CRUZA LA LÍNEA DE GOL DEL EQUIPO QUE RECIBE. Si una patada desde la línea de golpeo cruza la línea de gol del equipo que recibe a raíz del ímpetu de la patada, aplicará lo siguiente:

- (a) Si el balón no ha sido tocado por un jugador del equipo que recibe que rebasa la línea de golpeo, el balón es declarado muerto inmediatamente, y el resultado de la jugada es un touchback, cuando:
 - (1) toca el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (2) toca a un jugador del equipo que pateo que está en contacto con el campo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (3) toca un jugador del equipo que pateo que tocó el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe y no se ha restablecido en el campo de juego. Vea 11-4-2 para opciones en caso de goles de campo fallados que rebasan la yarda 20.
- (b) Si miembros del equipo que recibe atrapan el balón en la zona de anotación, o lo recuperan en la zona de anotación después de tocarlo dentro del campo de juego o en la zona de anotación, pueden avanzar con el balón.
- (c) Si miembros del equipo que pateo atrapan o recuperan el balón en la zona de anotación después de que miembros del equipo que recibe tocaron primero el balón en el campo de juego o en la zona de anotación, es un touchdown del equipo que pateo.
- (d) Si hay un punto de primer toque del equipo que pateo fuera de la yarda 20 del equipo que recibe, el equipo que recibe tiene la opción de tomar posesión del balón en el punto del primer toque.
- (e) Si la patada desde la línea de golpeo es un despeje, y el balón sale del campo tras ser tocado por un miembro del equipo que recibe en la zona de anotación o en el campo de juego, el balón pertenece al equipo que recibe en el punto donde éste salió del campo.

ARTÍCULO 2. PATADA TOCA LOS POSTES DEL EQUIPO QUE RECIBE. Si un intento de gol de campo fallado, o un intento de conversión de un punto (punto extra) también fallado, o un despeje, tocan los postes o travesaño del equipo que recibe, el balón queda muerto en la zona de anotación del equipo que recibe, y se aplican todas las reglas pertinentes a despejes, goles de campos fallados y conversiones (try) de un punto (punto extra).

ARTÍCULO 3. PATADA TOCA LOS POSTES DEL EQUIPO QUE PATEA. Si una patada desde la línea de golpeo toca el poste de gol del equipo que pateo, postes verticales, o travesaño, el balón está muerto, y es un safety. Vea 11-5-1.

ARTÍCULO 4. BALÓN FUERA DEL CAMPO O NO RECUPERADO EN EL CAMPO. Si una patada desde la línea de golpeo sale del campo entre las líneas de gol o yace en el campo sin que un jugador intente recuperarlo, el balón le pertenece al equipo que recibe en el lugar en que el balón es declarado muerto, a menos que apliquen reglas especiales para goles de campo fallados en 11-4-2.

SECCIÓN 5 PUNTOS DE COBRO

ARTÍCULO 1. PUNTOS DE COBRO. Si hay una infracción desde el momento del centro del balón hasta que una patada desde la línea de golpeo legal termine, el cobro se hará desde el punto previo. Esto incluye una infracción durante una carrera previa a una patada legal, y una infracción por parte del equipo que pateo durante un intento de gol de campo fallado.

Excepciones:

- (1) Si el equipo a la ofensiva comete una infracción en su propia zona de anotación, es un safety.
- (2) A menos que la patada sea un intento de gol de campo fallado, si hay una infracción por el equipo que patear, el equipo que recibe tendrá la opción de cobrar el castigo desde el punto previo y repetir el down, o añadir la distancia del castigo al punto donde el balón fue declarado muerto.

Notas:

- (a) *El punto donde el balón es declarado muerto para patadas que resultan en un touchback es la yarda 20.*
 - (b) *Si hay una infracción por un toque ilegal dentro de la yarda cinco, el equipo que recibe también tiene la opción de aceptar un touchback.*
 - (c) *Si hay una infracción de falta personal o conducta antideportiva del equipo que patear durante un intento de gol de campo fallado donde al equipo que recibe se le otorga el balón (vea 11-4-2), el cobro es desde el punto sucesivo.*
- (3) Interferencia de una recepción libre, interferencia de la oportunidad de atrapar el balón, señal inválida de recepción libre, o una falta personal (bloqueando) después de la señal de recepción libre se cobran desde el punto de la infracción.

Nota: *si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Vea 14-2-4.*

- (4) Excepto para las infracciones cometidas en un intento por bloquear la patada (tales como contactar al pateador o rudeza al pateador, sujetar por la defensiva (echar a un lado y avanzar), empujar, saltar y desplazar a algún compañero de equipo hacia la formación ofensiva), si el equipo que recibe comete una infracción luego de que la patada cruza la línea de golpeo, el castigo por su infracción será cobrado como si hubiese estado en posesión del balón en el momento en que la infracción ocurrió (una infracción después de la posesión) siempre y cuando el equipo que recibe no pierda posesión del balón en cualquier momento durante el down. El castigo será cobrado desde el punto menos beneficioso al equipo que recibe entre los siguientes:
 - (a) el final de la patada; o
 - (b) el punto de la infracción.

Si la infracción ocurre en la zona de anotación, se considera que ocurrió en la yarda 20, a menos que el cobro resulte en un safety (14-4-4).

- (5) Para el cobro de una falta personal o de una conducta antideportiva en una jugada que resulta en una anotación, vea 14-2-3; para patear ilegalmente un balón libre, vea 12-5-2; y para un bateo ilegal, vea 12-5-1.

Cuando el Equipo B establece posesión del balón, termina una patada desde la línea de golpeo y comienza una jugada de carrera, y las infracciones que ocurren a partir de ese momento se cobran desde el punto de balón muerto o de la infracción (método tres y uno, vea 14-3-6).

- (6) Las infracciones dobles se cobran de acuerdo con las reglas usuales. Vea regla 14-5.

SECCIÓN 1 OPORTUNIDAD DE ATRAPAR UNA PATADA

ARTÍCULO 1. INTERFERENCIA. Durante una patada desde la línea de golpeo que rebasa esta línea, o durante una patada libre, los miembros del equipo que patea no pueden interferir con ningún receptor intentando atrapar una patada en el aire, o de obstruir u obstaculizar su camino a la patada en el aire, sin importar si efectuaron la señal válida o no.

Tema 1. Contacto con el receptor. Es interferencia si un jugador del equipo que patea toca el receptor, o causa que un jugador pasivo de cualquier equipo toque el receptor, antes o al mismo tiempo en que toca el balón.

Tema 2. Derecho de paso. Un receptor que está avanzando hacia un balón pateado en el aire tiene el derecho de paso. Si los oponentes obstruyen su paso al balón, o causan que un jugador pasivo de cualquier equipo obstruya su camino al balón, es interferencia, aún si no hubo contacto, o si atrapa el balón sobreponiéndose a la interferencia, sin importar si efectuaron la señal válida o no.

Nota: no es una infracción si un jugador del equipo que patea es bloqueado hacia el receptor, o si el contacto es el resultado de una infracción.

Castigos:

- (a) **Por interferencia con la oportunidad de atrapar el balón cuando una señal previa no se ha efectuado: pérdida de 15 yardas desde el punto de la infracción, y el equipo agraviado tiene el derecho de colocar el balón en juego desde la línea de golpeo. Vea 4-8-2-d.**
- (b) **Por interferir con una recepción libre después de la señal: pérdida de 15 yardas desde el punto de la infracción. Una recepción libre es otorgada aún si el balón no fue atrapado. Vea 10-2-4.**

Nota: si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Vea 14-2-4.

SECCIÓN 2 RECEPCIÓN LIBRE

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Una recepción libre es una atrapada sin obstáculo de una patada en el aire efectuada desde la línea de golpeo que rebasa esa línea y que no ha tocado el suelo, o una patada libre en el aire que no ha tocado el suelo, por un jugador del equipo que recibe la patada que ha completado una señal válida de recepción libre.

ARTÍCULO 2. SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE.

Tema 1. Señal válida de recepción libre. Una señal de recepción libre es válida si es completada mientras la patada está en el aire, por un jugador que extiende totalmente un brazo sobre el casco y lo ondea de lado a lado. Un receptor puede legalmente alzar su mano o manos a su casco para tapan la luz del sol, pero no puede levantarlas sobre su casco excepto para señalar una recepción libre.

Tema 2. Señal inválida de recepción libre. Si un jugador alza su mano o manos sobre su hombro u hombros de cualquier otra manera, es una señal inválida de recepción libre. Si hay una señal inválida de recepción libre, el balón es declarado muerto cuando es atrapado o recuperado por cualquier jugador del equipo que recibe, pero no es una recepción libre. (El balón no se considera muerto si toca un oponente antes o después que toque el suelo. Vea el Artículo 3-b).

Nota: una señal de recepción libre emitida detrás de la línea de golpeo en una patada desde esta línea es ignorada y no es ni válida ni inválida.

Castigo: por una señal inválida de recepción libre, pérdida de cinco yardas desde el punto de la señal. Si la infracción ocurre en la zona de anotación del Equipo B durante una patada libre, es cobrada desde el punto previo.

Tema 3. Balón tocado pero no atrapado (muff). Después de una señal válida de recepción libre, no termina la oportunidad de atrapar una patada si el balón es tocado pero no atrapado (muff). El jugador que señaló la recepción libre tiene que tener una oportunidad razonable de atrapar el balón que tocó pero no atrapó (muff) de primera instancia, antes de que toque el suelo sin interferencia por miembros del equipo de patea, y sin importar si el balón toca a otro jugador o a un oficial.

Castigo: por interferencia con la oportunidad de completar una recepción libre después de tocar pero no atrapar el balón (muff): una recepción libre es otorgada en el punto de la interferencia aún si el balón no es finalmente atrapado.

Tema 4. Balón tocado pero no atrapado (muff) intencionalmente. Un balón que avanza tras ser tocado pero no atrapado (muff) con toda intención antes de completar la atrapada con el propósito de avanzar, es un bateo de balón ilegal (vea 12-5-1-Nota).

Tema 5. Bloqueo ilegal. Hasta que el balón toque a un compañero de equipo o a un oponente, un jugador que efectúa una señal válida o inválida de recepción libre, no puede bloquear o iniciar contacto con un jugador del equipo que patea.

Castigo: por un bloqueo ilegal después de una señal de recepción libre, pérdida de 15 yardas desde el punto de la infracción. Si la infracción ocurre en la zona de anotación del Equipo B durante una patada libre, es cobrada desde el punto previo.

ARTÍCULO 3. RESTRICCIONES.

- (a) Si un jugador del equipo que recibe la patada completa una señal válida de recepción libre, y el balón no es tocado por un jugador del equipo que patea, aplica lo siguiente:
 - (1) Si atrapa el balón, es declarado balón muerto de inmediato, y es una recepción libre. Si toca pero no atrapa el balón (muff) de primera instancia, pero finalmente lo logra atrapar antes de que toque el suelo, es también una recepción libre. Después de una recepción libre, el balón se coloca en juego a continuación por el equipo que recibió la patada en el punto del balón declarado muerto (o en el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo). Vea el Artículo 4.
 - (2) Si recupera el balón después que toca el suelo, es declarado balón muerto de inmediato, pero no es una recepción libre.
 - (3) Si el balón es atrapado o recuperado por un compañero de equipo que no hizo una señal válida de recepción libre, el

balón es declarado muerto de inmediato, pero no es una recepción libre. El balón se colocará en juego a continuación por el equipo que recibió en el punto del balón declarado muerto (o en el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo).

- (b) Si el balón toca a un jugador del equipo que patea, antes o después de que toque el suelo, cualquier jugador del equipo que recibe puede atraparlo o recuperarlo y avanzar. Si un jugador del equipo que recibe la patada y que ha emitido la señal válida de recepción libre atrapa el balón antes de que toque el suelo, y decide no avanzarlo, es una recepción libre.
- (c) Si un receptor ha completado una recepción libre, un oponente no puede bloquearlo o tacklearlo, o causar que un jugador pasivo de un equipo u otro lo toque. El contacto incidental no es una infracción.

Castigo: por contacto ilegal con un jugador que ha completado una recepción libre, pérdida de 15 yardas desde el punto que el balón fue declarado muerto y expulsión si el contacto es flagrante.

ARTÍCULO 4. COLOCANDO EL BALÓN EN JUEGO TRAS UNA RECEPCIÓN LIBRE. Después de que se complete una recepción libre, o después de ser otorgada como resultado de una interferencia de una recepción libre, el equipo que recibe tiene la opción de colocar el balón en juego de una de dos maneras:

- (a) una patada de recepción libre (patada de bote pronto, o una patada de lugar sin base) desde el punto de la recepción (o el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo) (3-10 y 11-4-3), o
- (b) un centro desde el punto de la recepción (o el punto siguiente después del cobro de cualquier castigo).
- (c) centro o patada de recepción libre desde la yarda 25 del equipo receptor (o el punto siguiente después de la aplicación de cualquier penalización aplicable) si la recepción está detrás de la yarda 25 en un tiro libre.

Nota: un receptor puede efectuar o le puede ser concedida una recepción libre en su propia zona de anotación. Si hay una interferencia con la recepción libre o un contacto ilegal con el receptor después de que complete una recepción libre, se cobra un castigo de 15 yardas desde la yarda 20 del equipo que recibió, y se otorga la opción de otra patada de recepción libre.

ARTÍCULO 5. EXTENSIÓN DE UN PERÍODO. Si el tiempo de un período termina durante una jugada en la cual un jugador hizo la señal de recepción libre, aplicará lo siguiente:

- (a) Si el jugador completa una recepción libre, el equipo que recibe la patada puede decidir extender el período con una patada de recepción libre, pero no tiene la opción de extender el período con un centro desde la línea de golpeo.
- (b) Si el equipo que pateó el balón interfiere con un receptor que señaló su petición de recepción libre, el equipo que recibe la patada avanzará 15 yardas por castigo contra el equipo que pateó y además tendrá la opción de extender el período al intentar una patada de recepción libre o un centro desde la línea de golpeo.

REGLA 11 ANOTACIONES

SECCIÓN 1 EL VALOR DE LAS ANOTACIONES

ARTÍCULO 1. EQUIPO GANADOR. El equipo que anota la mayor cantidad de puntos durante el partido entero es el ganador.

Nota: si un equipo abandona un partido que no ha concluido, se declarará ganador al oponente por anotación de 2-0, pero los puntos no serán añadidos al registro del equipo ganador desde el punto de vista de puntos a favor o criterios de desempate.

ARTÍCULO 2. TIPOS DE JUGADAS DE ANOTACIÓN. Se anotan puntos de las maneras siguientes:

- (a) Touchdown: 6 puntos
- (b) Gol de campo: 3 puntos
- (c) Safety: 2 puntos
- (d) Conversión (try) exitosa después de anotar touchdown: un punto (patada o safety) o dos puntos (jugada completada en la zona de anotación)

SECCIÓN 2 TOUCHDOWN

ARTÍCULO 1. JUGADAS DE TOUCHDOWN. Se anota un touchdown cuando:

- (a) el balón está en, sobre, o detrás del plano de la línea de gol del oponente (extendida) y está en posesión de un corredor que ha avanzado desde el campo de juego hasta dentro de la zona de anotación
- (b) un balón en posesión de un corredor en el aire que está en, sobre o detrás del plano de la línea de gol, y cualquier parte del balón pasa sobre o dentro del cono (pylon)
- (c) un balón en posesión de un jugador toca el cono (pylon), siempre y cuando, después de entrar en contacto con un oponente, ninguna parte del cuerpo del jugador, excepto sus manos o pies, toquen el suelo antes que el balón haya tocado el cono (pylon)
- (d) cualquier jugador que esté dentro del campo de juego legalmente atrapa o recupera un balón libre (3-2-4) que está en, sobre o detrás de la línea de gol del oponente
- (e) el réferi otorga un touchdown al equipo a quien se le ha negado uno por un acto claramente injusto

Notas:

- (1) *El balón es declarado muerto automáticamente cuando está en posesión legal de un jugador y está en, sobre o detrás de la línea de gol del oponente.*
- (2) *Si un jugador intenta atrapar un pase, el balón no es declarado muerto, y no se anota un touchdown hasta que el receptor complete la recepción. Vea 3-2-7.*

SECCIÓN 3 CONVERSIÓN (TRY)

ARTÍCULO 1. REGLAS GENERALES. Después de un touchdown, una oportunidad de conversión (try) es un intento para cualquiera de los equipos de anotar uno o dos puntos adicionales durante un down de línea de golpeo.

La conversión (try) comienza cuando el réferi suena su silbato para que comience la jugada. El equipo que anotó el touchdown pondrá el balón en juego:

- (a) en cualquier lugar en o entre las líneas internas;
- (b) a 15 yardas de la línea de gol del equipo a la defensiva para un intento de conversión mediante patada (de un punto); o
- (c) a dos yardas de la línea de gol del equipo a la defensiva para un intento de conversión mediante pase o acarreo (de dos puntos).

Notas:

- (1) *La elección de un equipo no es final y está sujeta a cambio después de un tiempo fuera de equipo o de un castigo aceptado*
- (2) *Todas las reglas generales de balón suelto después de la pausa de los dos minutos son las que aplican en la conversión (try) (Vea 8-7-6)*
- (3) *El reloj de juego no se activará durante la conversión (try)*
- (4) *Si el balón ha sido declarado listo a jugar por el réferi, y el equipo a la ofensiva quiere cambiar la ubicación del balón, lo puede lograr si pide un tiempo fuera*
- (5) *Vea 9-1-3 para la restricción aplicable a la formación del Equipo B en el momento del centro*
- (6) *Vea 16-1-3-a para la excepción cuando se anota un touchdown en un tiempo extra, y 4-8-2-c para cuando se anota un touchdown durante un down en el que el tiempo expira en el cuarto periodo.*

ARTÍCULO 2. RESULTADOS DE UNA CONVERSIÓN (TRY). Durante una conversión (try), aplicará lo siguiente:

- (a) Si una patada resulta en un gol de campo por el equipo a la ofensiva, se otorga un punto. No se permitirá una base (tee) para asistir en la ejecutoria de una patada de conversión (try). (Se tienen que cumplir las condiciones descritas en 11-4-1)
- (b) Si una conversión (try) resulta en un touchdown por cualquiera de los dos equipos, se otorgan dos puntos.
- (c) Si la conversión (try) resulta en lo que típicamente sería un safety en contra de cualquiera de los equipos, se otorga un punto al oponente.
- (d) Si cualquier jugada resulta en un touchback, la conversión (try) es fallida, y no se repetirá el down.
- (e) La conversión (try) finaliza cuando:
 - (1) anota alguno de los dos equipos;
 - (2) el balón está muerto por regla; o
 - (3) un balón suelto de cualquiera de los equipos es recobrado por un compañero de equipo del jugador que lo soltó.

ARTÍCULO 3. INFRACCIONES COMETIDAS DURANTE UNA CONVERSIÓN (TRY).

Si una infracción resulta en una repetición de la conversión (try), el Equipo A tendrá la opción de que el castigo se cobre desde el punto donde intentó la conversión (try) (lugar previo) o desde la línea de yarda para la otra opción de conversión (try), cuya ubicación es determinada por un castigo cobrado previamente, si es aplicable.

Excepción: en la interferencia de pase por la defensiva es el punto de la infracción. Si la infracción es en la zona de anotación, el balón será situado en la línea de yarda uno del equipo a la defensiva, o la mitad de la distancia con la línea de gol, lo que sea más ventajoso para el Equipo A. Adicionalmente, el Equipo A puede elegir que el castigo sea cobrado a la mitad de la distancia desde el otro lugar de conversión (try).

Tema 1. Infracciones antes de la señal. Si hay una infracción por cualquier equipo después de un touchdown y antes de la señal de que el balón está listo a jugar, se cobra en la próxima patada de salida o la conversión (try).

Tema 2. Infracciones antes del centro. Si hay una infracción por el equipo a la ofensiva que cause que una jugada sea dada por terminada antes del centro, se tratará de la misma manera que si hubiese ocurrido antes de una jugada desde la línea de golpeo. El silbato sonará de inmediato. (Vea 7-4-1.) Si una infracción por el equipo a la defensiva previene el intento de una conversión (try), el equipo a la ofensiva tiene la opción de tener la distancia de cualquier castigo aplicada en la próxima conversión (try) o en la patada de salida siguiente.

Tema 3. Infracciones por el Equipo A. Si hay una infracción por el Equipo A aplicará lo siguiente:

- (a) Si hay una infracción por el equipo a la ofensiva durante una conversión (try) exitosa, después del castigo, la conversión (try) debe ser repetida, a menos que el castigo por la infracción resulte en una pérdida de down.
- (b) Si el castigo por una infracción resulta en una pérdida de down, la conversión (try) fracasó, y no se repetirá.
- (c) Ante toda infracción cometida después de un cambio de posesión, se aplicará un castigo de distancia cobrado en la patada de salida subsiguiente, siempre y cuando la infracción no haya negado una conversión (try) exitosa.
- (d) Ante cualquier infracción de falta personal o conducta antideportiva, se aplicará un castigo de distancia cobrado en la patada de salida subsiguiente, siempre y cuando la infracción no haya negado una conversión (try) exitosa.
- (e) Si la infracción resulta en un safety, se le otorga un punto al Equipo B.

Tema 4. Infracciones por el Equipo B. Si hay una infracción por el Equipo B aplicará lo siguiente:

- (a) Todas las infracciones resultarán en castigo de distancia cobradas en la patada inicial subsiguiente, a menos que el Equipo A elija intentar una repetición luego del cobro del castigo, o que la infracción niegue una anotación del Equipo B.
- (b) Si la infracción resulta en un safety, se le otorgará un punto al Equipo A.

Nota: si la infracción es por interferencia de pase por la defensiva, y el castigo es declinado, no se cobrarán las yardas del castigo en la patada de salida.

Tema 5. Infracciones por ambos equipos sin cambio de posesión. Si hay infracciones por ambos equipos durante una conversión (try) en la que no hay cambio de posesión, la conversión debe ser repetida (14-5-1).

Excepción: vea 14-4-9-Tema 3-exc. 2 para cobro cuando el equipo que anotó comete una infracción de balón declarado muerto luego de una anotación.

Tema 6. Infracciones por ambos equipos con cambio de posesión. Si ambos equipos cometen infracciones durante una conversión (try) en la que hay un cambio de posesión o más de uno, aplicará lo siguiente:

- (a) Si ambos equipos cometen infracciones antes del primer cambio de posesión, la conversión (try) debe ser repetida.
- (b) Si el Equipo B comete una infracción antes del primer cambio de posesión, la conversión (try) debe ser repetida.
- (c) Si el Equipo A comete una infracción antes del primer cambio de posesión, se considera que el intento de conversión (try) fue fallado.
- (d) Si ninguno de los dos equipos comete una infracción antes del primer cambio de posesión, y luego ambos equipos cometen una infracción, se considera que el intento de conversión (try) fue fallado.

Tema 7. Infracciones después de una conversión (try). Si hay una infracción por cualquier equipo después de una conversión (try), es cobrada en la patada de salida siguiente. Si hay infracciones por ambos equipos, aplican las reglas normales de cobro.

ARTÍCULO 4. PATADA DE SALIDA DESPUÉS DE LA CONVERSIÓN (TRY). Después de una conversión (try), el equipo a la defensiva durante la conversión (try), recibirá la patada de salida (6-1-1-a).

SECCIÓN 4 GOL DE CAMPO

ARTÍCULO 1. GOL DE CAMPO ANOTADO. Un gol de campo es anotado cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- (a) La patada tiene que ser una patada de lugar o patada de bote pronto intentada por el equipo a la ofensiva detrás de la línea de golpeo o desde el punto de una recepción libre (una patada de recepción libre). Si una recepción libre es completada u otorgada fuera de la línea interna, el punto de la patada será la línea interna más cercana.
- (b) Después de que se pateo el balón, éste no puede tocar el suelo o a cualquier jugador del equipo ofensivo antes que pase a través del gol.
- (c) El balón entero debe pasar por el plano vertical del gol, un área definida sobre el travesaño y entre los postes verticales o, si pasa por encima y entre los extremos superiores de los postes verticales. Si el balón pasa por el gol, y regresa a través del gol de vuelta sin tocar el suelo o tocar algún objeto o persona más allá del gol, el intento es fallido.

Nota: vea 9-1-3 para la restricción aplicable a la formación del Equipo B en el momento del centro.

ARTÍCULO 2. GOLES DE CAMPO FALLADOS. Si se falla un intento de gol de campo, y el balón no ha sido tocado por ningún miembro del equipo que recibe más allá de la línea de golpeo en el campo de juego, o en la zona de anotación antes de que el balón haya tocado el suelo en la zona de anotación, aplicará lo siguiente:

- (a) Si el punto de la patada estaba dentro de la yarda 20 del equipo que recibe, el balón le corresponderá al equipo que recibe en la yarda 20 o
- (b) Si el punto de la patada estaba de la yarda 20 o más allá del equipo que recibe, le corresponde el balón al equipo que recibe en el punto de la patada.

Nota: estas opciones aplican solo si la patada cruza la línea de golpeo.

Excepciones:

Las reglas especiales relacionadas con los goles de campo en (a) y (b) no aplican, y aplicarán todas las reglas generales para una patada desde la línea de golpeo, diferentes a los cobros de castigos, cuando haya un gol de campo fallado y:

- (1) el balón es tocado por el equipo que recibe más allá de la línea de golpeo en el campo de juego o en la zona de anotación antes que el balón haya sido declarado muerto; o
- (2) la patada desde la línea de golpeo finaliza detrás de esta línea, y el balón no haya sido tocado por el equipo que recibe más allá de la línea de golpeo.

Nota: si se comete una infracción durante un intento de gol de campo fallado en (1) o (2) anteriormente, rige la regla 14-4-8.

NOTAS SUPLEMENTARIAS:

- (1) Si los miembros del equipo que recibe no tocan el balón más allá de la línea de golpeo en el campo de juego o en la zona de anotación, el balón es declarado muerto tan pronto como toca el suelo en la zona de anotación, y es balón del equipo que recibe en el punto de la patada, o en la yarda 20 si el intento fue desde dentro de la yarda 20.
- (2) Si el balón sale del campo de juego después de ser tocado por primera vez por el equipo que recibe más allá de la línea de golpeo en el campo de juego, el balón le corresponde al equipo que recibe en el punto en el que salió del campo de juego.
- (3) Si los miembros del equipo que recibe tocan por primera vez el balón más allá de la línea de golpeo en el campo de juego o en la zona de anotación, y el equipo que pateó lo recupera, el balón le pertenece al equipo que pateó en el punto que lo recuperaron. Si la recuperación se lleva a cabo en la zona de anotación, es un touchdown.
- (4) Si los miembros del equipo que recibe tocan por primera vez el balón más allá de la línea de golpeo en el campo de juego, y sin un nuevo ímpetu, el balón rueda adentro de la zona de anotación donde es declarado muerto en posesión del equipo que recibió, es un touchback.
- (5) Para un gol de campo convertido, o para un intento fallado en el que el balón no cae dentro del campo de juego, el tiempo máximo que puede descontarse del reloj de juego es cinco segundos.

ARTÍCULO 3. PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE. Las reglas para un intento de gol de campo desde la línea de golpeo aplican a un intento de gol de campo después de una recepción libre (una patada de recepción libre).

Excepciones:

- (1) La línea de una patada de recepción libre para el equipo que patea es la línea de yarda que atraviesa el punto más al frente desde el cual el balón es pateado.
- (2) La línea de una patada de recepción libre para el equipo que recibe es 10 yardas al frente de la línea de patada de recepción libre del equipo que patea.

Nota: aunque una patada de recepción libre no es una patada libre, aplican las reglas para la formación de patada libre (6-1-3). Sin embargo, el equipo que patea no puede poseer el balón a menos que primero haya sido tocado o haya sido poseído por algún miembro del equipo que recibe.

ARTÍCULO 4. SIN BASE (TEE). No se permitirá una base (tee) para asistir en la ejecución de un gol de campo.

ARTÍCULO 5. ELEMENTOS EXTRAÑOS. Ningún elemento de ninguna clase puede ser ubicado en el campo de juego, o usado de manera alguna para asistir a un jugador en la ejecución de un intento de gol de campo o de puntos extra. **No se puede usar nada más que una mano o un dedo para marcar el lugar o la zona de una patada o agarre.**

ARTÍCULO 5. PRÓXIMO BALÓN EN JUEGO. Después de un gol de campo, el equipo a quien se le anotó recibirá la patada de salida. Vea 6-1-1-a.

SECCIÓN 5 SAFETY

ARTÍCULO 1. SAFETY. Es un safety:

- (a) cuando la defensiva acepta un castigo por una infracción cometida por la ofensiva en su propia zona de anotación o;
- (b) cuando el ímpetu por un equipo envía el balón detrás de su propia línea de gol, y el balón es declarado muerto en la zona de anotación en su posesión o el balón está fuera del campo de juego detrás de la línea de gol.

Excepciones:

No es un safety:

- (1) Si un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo es incompleto en la zona de anotación.
- (2) Si un jugador defensivo, en el campo de juego, intercepta un pase o atrapa o recupera un balón suelto (fumble), pase hacia atrás, patada desde la línea de golpeo, patada libre, o una patada de recepción libre, y su ímpetu original lo lleva dentro de su propia zona de anotación donde el balón es declarado muerto en posesión de su equipo. El balón le pertenece al equipo defensivo en el punto donde el pie del jugador u otra parte de su cuerpo tocó el suelo para establecer posesión. Si ese punto está dentro de la zona de anotación, el resultado de la jugada es un touchback, aún si el balón no está en, sobre o trascendiendo la línea de gol. (11-6-1)
 - (a) Si un jugador del equipo que intercepta, atrapa o recupera el balón comete una infracción en la zona de anotación, es un safety.
 - (b) Si un jugador que intercepta, atrapa o recupera el balón lanza un pase hacia el frente ilegal completo desde la zona de anotación, el balón sigue vivo. Si su oponente intercepta el pase ilegal lanzado desde la zona de anotación, el balón sigue vivo. Si anota, es un touchdown.
 - (c) Si un jugador del equipo que intercepta, atrapa o recupera el balón comete una infracción en el campo de juego, y éste se convierte en balón muerto en la zona de anotación, el punto básico es el punto del cambio de posesión.
 - (d) Si el punto donde la posesión cambió está dentro de la yarda uno, el balón será colocado en la yarda uno.

Notas:

- (1) Un balón dentro de la zona de anotación que es llevado hacia el campo de juego está aún en la zona de anotación hasta que el ovoide esté completamente dentro del campo de juego (3-12-4).
- (2) El ímpetu siempre se atribuye a la ofensiva, a menos que la defensiva genere una nueva fuerza que envíe el balón

detrás de su propia línea de gol al no poder atrapar (muff) un balón en reposo o casi en reposo, o por batear o patear un balón libre (3-17).

ARTÍCULO 2. BALÓN EN JUEGO TRAS UN SAFETY. Después de un safety, el equipo a quien se lo anotaron debe poner el balón en juego con una patada libre (despeje, patada de bote pronto, o patada de lugar) desde su propia yarda 20. No se puede usar una base (tee). Vea 6-1-1-b y 6-1-3.

Excepción: para la extensión de cada mitad, vea 4-8-2-g.

SECCIÓN 6 TOUCHBACK

Nota: un touchback, aunque no sea una anotación, es incluido en esta regla porque, como en jugadas en las que se anota, es un ejemplo de un balón que es declarado muerto sobre o detrás de una línea de gol.

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN. Es un touchback si el balón es declarado muerto sobre o detrás de la línea de gol que un equipo defiende, siempre y cuando el ímpetu venga de un oponente, y que no sea un touchdown o un pase hacia el frente incompleto.

Nota: un balón en la zona de anotación que es avanzado hacia el campo de juego está aún en la zona de anotación hasta que el balón esté completamente dentro del campo de juego (3-12-4).

ARTÍCULO 2. SITUACIONES DE TOUCHBACK. Cuando un equipo provee el ímpetu (3-17) que envía un balón libre detrás de la línea de gol de su oponente, es un touchback:

- (a) si el balón es declarado muerto en posesión del oponente en su zona de anotación
- (b) si el balón está fuera del campo de juego detrás de la línea de gol (vea 8-7-3-Tema 4-a)
- (c) si una patada desde la línea de gol no ha sido tocada por un jugador del equipo que recibe más allá de la línea de gol, y el balón:
 - (1) toca el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (2) toca a un jugador del equipo que patea quien a su vez está tocando el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe
 - (3) toca a un jugador del equipo que patea quien ha tocado el suelo sobre o detrás de la línea de gol del equipo que recibe y no se ha reestablecido en el campo de juego (vea 11-4-2-b para excepción para un gol de campo fallado desde más allá de la yarda 20)
- (d) si cualquier patada legal o ilegal toca los postes de gol y travesaño del equipo que recibe, excepto la patada que anota un gol de campo
- (e) si algún miembro del equipo que patea interfiere con la oportunidad de atrapar una patada en el aire o con una recepción libre detrás de la línea de gol del equipo que recibe (10-1 y 10-2)
- (f) si un jugador del equipo que patea atrapa o recupera ilegalmente una patada desde la línea de gol en el campo de juego, y lleva el balón a través de la línea de gol, o toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras está en posesión del balón. Para la excepción para un gol de campo fallado desde más allá de la yarda 20, vea 11-4-2-b.

Notas:

- (1) Si el ímpetu es una patada desde la línea de gol, y hay un lugar de primer toque por parte del equipo que patea más allá de la yarda 20 del equipo que recibe, el equipo receptor tendrá la opción de tomar posesión del balón en el punto donde fue tocado primero.
- (2) El ímpetu no proviene de una patada si un balón tocado pero no atrapado (muff), balón bateado, balón malabareado o una patada ilegal de cualquier tipo (pateada por un jugador de un equipo u otro) crea un nuevo ímpetu que envía el balón a, sobre o al otro lado de la línea de gol. Vea 3-17.

ARTÍCULO 3. PRÓXIMO BALÓN EN JUEGO. Después de un touchback, el equipo al que le ha sido otorgado el touchback a continuación centra el balón en su propia yarda 20 desde cualquier punto sobre o entre las líneas internas, a menos que el touchback resulte de una patada libre, en cuyo caso el balón será situado en la yarda 25 del equipo.

REGLA 12 CONDUCTA DE LOS JUGADORES

SECCIÓN 1 BLOQUEAR, USO DE MANOS Y BRAZOS

ARTÍCULO 1. BLOQUEO LEGAL E ILEGAL. Un jugador de un equipo u otro puede bloquear (obstruir o impedir) a un oponente en cualquier momento, siempre y cuando el acto no sea:

- (a) interferencia de pase (vea Regla 8, Sección 5, Artículo 1);
- (b) contacto ilegal (vea Regla 8, Sección 4);
- (c) interferencia a una recepción libre o interferencia con la oportunidad de atrapar una patada (vea Regla 10, Sección 1);
- (d) bloqueo por la espalda (clipping) contra un jugador que no sea el que corra con el balón (vea Sección 2, Artículo 1);
- (e) un bloqueo doble ilegal (chop block) (vea Sección 2, Artículo 5);
- (f) bloqueo debajo de la cintura o por la espalda cuando se avanza paralelo a la línea (crackback) (vea Sección 2, Artículo 6);
- (g) bloqueo ilegal bajo durante una patada libre, patada desde la línea de golpeo, después de un cambio de posesión, o por fuera de la Caja del ala cerrada (vea Sección 2, Artículo 4);
- (h) rudeza innecesaria (vea Sección 2, Artículo 8);
- (i) rudeza contra el pasador (vea Sección 2, Artículo 11);
- (j) bloqueo de corte ilegal (vea Rule 8, Sección 4, Artículo 5);
- (k) rudeza contra el pasador, el pateador o el sujetador (vea Sección 2, Artículos 12 y 13);
- (l) sujetar por la ofensiva [vea Sección 1, Artículo 3(c)] o sujetar por la defensiva (Sección 1, Artículo 6);
- (m) uso ilegal de manos (vea Sección 1, Artículo 3-a);
- (n) un bloqueo ilegal por la espalda sobre la cintura (vea Sección 1, Artículo 3-b);
- (o) zancadilla (vea Sección 1, Artículo 8);
- (p) un bloqueo debajo de la cintura o lateral cuando el defensa avanza hacia la línea de gol (peelback) (vea Sección 2, Artículo 2); o
- (q) un bloqueo ilegal por el lado ciego (vea Sección 2, Artículo 7).

Castigo: por uso ilegal de manos, brazo o cuerpo por un jugador de la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

ARTÍCULO 2. BLOQUEO LEGAL POR UN JUGADOR OFENSIVO. Un jugador a la ofensiva puede bloquear a un oponente al hacer contacto con él con su cabeza, hombros, manos y/o la superficie exterior del antebrazo, o con cualquier otra parte de su cuerpo que no prohíba otra regla.

Un bloqueador puede usar sus brazos, o manos abiertas o cerradas, para hacer contacto con un oponente dentro o fuera del cuerpo del oponente (el cuerpo de un oponente debajo del cuello que se presenta al bloqueador), siempre y cuando que no lo restrinja considerablemente. El bloqueador tiene que esforzarse inmediatamente por colocar sus manos dentro del cuerpo del oponente, y mientras la jugada continúa, el bloqueador puede esforzarse y mantener su posición contra un oponente, siempre y cuando no lo bloquee ilegalmente o lo empuje por la espalda.

Un jugador a la ofensiva puede usar manos o brazos para restringir a un oponente:

- (a) **Si es un corredor.** Un corredor puede alejar a sus oponentes con sus manos y brazos. También puede colocar su mano sobre un compañero de equipo o empujarlo hacia un oponente, pero no puede afianzarse o sujetarse de un compañero de equipo.
- (b) **Durante un balón libre que ha tocado el suelo.** Durante un balón libre que ha tocado el suelo. Un jugador a la ofensiva puede usar sus manos o brazos legalmente para bloquear o de otra manera empujar o jalar/halar a un oponente fuera de su camino en un intento personal de recuperar el balón. Vea reglas específicas de balón suelto (fumble), pases o patadas, y en especial 6-2-1.
- (c) **Un jugador del equipo que patea.** Vea 6-2-1 y 9-1-4 para las restricciones de bloqueo durante una patada.

ARTÍCULO 3. ILEGAL POR UN JUGADOR OFENSIVO. Es una infracción si un bloqueador ofensivo:

- (a) Coloca sus manos al frente sobre el cuerpo de un oponente para hacer contacto *contundente* con él en su cabeza, cuello o cara;

Nota: el contacto en la zona de clipping no es una infracción, a menos que sea directo y contundente, o prolongado.

Castigo: por uso ilegal de manos por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

- (b) Bloquea un oponente por la espalda y sobre su cintura, o usa sus manos o brazos para empujar a un oponente por la espalda de una manera que afecta su movimiento, excepto cuando está en la zona de clipping (close-line play).

Nota: esta prohibición también aplica a un jugador del equipo que patea mientras el balón está en el aire durante una patada libre o patada desde la línea de golpeo.

El uso de manos por la espalda no es una infracción cuando:

- (1) un jugador efectúa un intento personal de recuperar un balón libre;
- (2) el oponente da vuelta y se aleja del bloqueador cuando el contacto es inminente;
- (3) ambas manos del bloqueador están colocadas en el costado del oponente. (Si una u otra mano está colocada en la espalda, es una infracción.)

Castigo: por un bloqueo ilegal en la espalda sobre la cintura por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

- (c) Uso de manos o brazos para restringir considerablemente a un oponente o alterar el paso o ángulo de persecución del defensa. Es una infracción sin importar si las manos del bloqueador estaban dentro o fuera del cuerpo del defensa. Las restricciones pertinentes incluyen, pero no se limitan a, las siguientes:
 - (1) Sujetar o tacklear a un oponente;
 - (2) Enganchar, torcer, jalar/halar o dar vuelta a un oponente; o
 - (3) Jalarlo/halarlo hasta que caiga al suelo.

Castigo: por sujetar por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

Notas de bloqueo:

- (1) Cuando un jugador defensivo es sujetado por un jugador ofensivo durante las situaciones siguientes, no se cobrará sujetando por la ofensiva:
 - (a) si el corredor es tackleado simultáneamente por cualquier jugador defensivo;
 - (b) si el corredor simultáneamente sale del campo de juego;
 - (c) si una recepción libre es completada simultáneamente;
 - (d) si el acto ocurre evidentemente después que un pase al frente ha sido lanzado a un receptor que rebasa la línea de golpeo;
 - (e) si el acto ocurre en un punto que no sea el punto de ataque y no haya sido dentro del juego en zona de clipping (close-line play);
 - (f) si una patada libre resulta en un touchback;
 - (g) si una patada desde la línea de golpeo simultáneamente se convierte en un touchback;
 - (h) si el acto es parte de un bloqueo doble, a menos que el defensa evite el bloqueo doble, alcance la parte externa de cualquiera de los bloqueadores, o sea derribado al suelo; o
 - (i) si, durante una carga por un defensa, ese defensa usa una técnica de rompimiento (rip) que ponga a un jugador ofensivo en una posición que normalmente sería juzgada como sujetar.

Excepción: se cobra sujetar si los pies del defensa son desplazados por los actos del bloqueador.

- (2) Si un bloqueador cae sobre o empuja a un defensa cuyo ímpetu lo lleva al suelo, no se cobrará sujetar por la ofensiva a menos que el bloqueador prevenga que el defensa se incorpore del suelo.
- (3) Si el oficial no ha visto el acto entero que envía a un defensa al suelo, no se cobrará sujetar por la ofensiva.

ARTÍCULO 4. ASITIENDO AL CORREDOR E INTERFERENCIA ENTRELAZADA. Ningún jugador ofensivo puede:

- (a) jalar/halar a un corredor en cualquier dirección en cualquier momento;
- (b) utilizar una interferencia entrelazada, al agarrar al compañero de equipo o al usar sus manos o brazos para rodear el cuerpo de un compañero de equipo en un esfuerzo por bloquear a un oponente; o
- (c) empujar o lanzar su cuerpo contra un compañero de equipo para ayudarlo en su intento de obstruir un oponente o para recuperar un balón libre.

Castigo: por asistir al corredor, interferencia al entrelazar extremidades, o uso ilegal de manos, brazos o cuerpo por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

ARTÍCULO 5. USO LEGAL DE MANOS O BRAZOS POR LA DEFENSIVA. Un jugador defensivo puede usar sus manos, brazos, o cuerpo para empujar, halar/jalar, o desplazar o controlar a jugadores ofensivos:

- (a) cuando se defiende contra un oponente que lo obstruye mientras intenta alcanzar al corredor;
- (b) cuando un oponente obviamente intenta bloquearle;
- (c) en un intento personal por alcanzar un balón libre que ha tocado el suelo durante un pase hacia atrás, balón suelto (fumble), o patada;
- (d) durante un pase hacia el frente que ha cruzado la zona neutral y ha sido tocado por cualquier jugador; y

Excepciones:

- (1) Se considera que un receptor elegible es un oponente obstructor solo hasta un lugar cinco yardas más allá de la línea de golpeo a menos que el jugador que recibe el centro no muestra ninguna intención de pasarlo. Vea 8-4-2, 8-4-3, y 8-4-7 para revisar las reglas aplicables a contacto ilegal con un receptor elegible.
 - (2) Vea 8-4-5 para leer las reglas que aplican a un bloqueo de corte ilegal contra un receptor elegible.
- (e) durante una patada. Vea 6-2-1 y 9-1-4 para las restricciones de bloqueo durante una patada.

ARTÍCULO 6. SUJETAR POR LA DEFENSIVA. Es una infracción por sujetar por la defensiva si:

- (a) un jugador defensivo tacklea o sujeta a cualquier oponente que no sea un corredor, excepto como lo permite el Artículo 5.

Nota: cualquier jugador ofensivo que amague poseer el balón, y/o a que un compañero de equipo hace amague de entregar el balón, puede ser tackleado hasta que cruce la línea de golpeo entre los tackles de una línea ofensiva colocada en su formación usual.

- (b) durante un despeje, intento de gol de campo, o intento de patada de conversión (try), B1 agarra y empuja un jugador ofensivo fuera de su camino, permitiendo a B2 que entre por el hueco (jala/hala y avanza o pull and shoot) en un intento de bloquear una patada aparente, excepto si B1 avanza hacia el pateador.

Castigo: por sujetar por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primero y 10 automático.

ARTÍCULO 7. USO ILEGAL DE MANOS POR LA DEFENSIVA. Se comete una infracción si un jugador defensivo fuerza sus manos o brazos al frente sobre el cuerpo de un oponente para hacer contacto contundente con él en el cuello, cara o cabeza.

Nota: el contacto en la zona de clipping (close-line play) no es una infracción, a menos que sea directo y contundente, o prolongado.

Castigo: por uso ilegal de manos por la defensiva, pérdida de cinco yardas y un primero y 10 automático.

ARTÍCULO 8. ZANCADILLA (Tripping). Todos los jugadores tienen prohibido cometer zancadilla (tripping) a un oponente, incluyendo al corredor.

Castigo: por una zancadilla (tripping) por parte de cualquier equipo, pérdida de 10 yardas. Si la infracción es por parte de la defensiva, es también un primer down automático.

SECCIÓN 2 FALTAS PERSONALES

ARTÍCULO 1. BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING). No habrá un bloqueo por la espalda bajo la cintura (clipping) contra

un jugador que no sea un corredor con el balón. Esto no aplica a bloqueo ofensivo en la zona de clipping (close-line play) donde se permite recortar (clip) sobre las rodillas, pero es ilegal recortar (clip) en o debajo las rodillas. Vea 3-7, contacto en la zona de clipping (close-line play).

Excepción: un liniero ofensivo no puede recortar (clip) a un defensa sobre las rodillas quien, en el momento del centro, está alineado en la línea de golpeo opuesto a otro liniero ofensivo quien está a más de una posición de distancia, y el defensa responde al movimiento del balón distanciándose del bloqueador. Ejemplo: un tackle ofensivo no puede bloquear ilegalmente (clip) a un tackle nariz defensivo en una jugada de barrida.

Nota: si el bloqueo es de un costado, o si un oponente da la espalda al ejecutarse el bloqueo, no se considera un bloqueo por la espalda (clipping) si el oponente es capaz de ver o de mantener a raya el bloqueo. Siempre y cuando el bloqueador no se enrolle por la parte posterior o por el costado de la(s) pierna(s) de un oponente.

Si a un bloqueo de un jugador ofensivo (legal o ilegal) le sigue el bloqueador enrollándose por la parte posterior o por el costado de la(s) pierna(s) de un defensa, es un bloqueo por la espalda (clipping), incluyendo en la zona de clipping (close-line play).

Cuando un bloqueador, quien se mueve en la misma dirección que un oponente, hace contacto inicial con el costado del oponente, y luego hace contacto con el oponente bajo su cintura, no se considera un bloqueo por la espalda (clipping) si el contacto es continuo.

No se cobra un bloqueo por la espalda (clipping) sin un oficial no ha observado el contacto inicial de un bloqueador con un oponente.

Castigo: por bloqueo por la espalda ilegal (clipping), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 2. BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO HACIA SU LÍNEA DE GOL (“PEEL BACK” BLOCK). Ningún jugador ofensivo puede iniciar un contacto en el costado y debajo de la cintura de un oponente si:

- (a) el bloqueador se desplaza hacia su propia línea final; y
- (b) se acerca al oponente por la espalda o por el costado.

Nota: si el hombro más cercano del bloqueador cruza completamente el frente de ambas piernas de su oponente, el bloqueo es legal.

Castigo: por bloqueo ilegal hacia la línea de gol (“Peel Back” block), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 3. BLOQUEO DE CORTE ILEGAL (CUT BLOCK). Vea 8-4-5.

ARTÍCULO 4. BLOQUEANDO BAJO LA CINTURA. Se prohíben los bloqueos bajo la cintura en las siguientes situaciones:

- (a) Por jugadores de un equipo u otro después de un cambio de posesión; o
- (b) Por jugadores del equipo que pateo después de una patada libre, patada después del safety, patada de recepción libre, despeje, intento de gol de campo o patada de conversión (try); o
- (c) Por jugadores del equipo que recibe la patada durante un down en el cual hay una patada libre, patada después del safety, patada de recepción libre, despeje, intento de gol de campo o patada de conversión (try); o
- (d) Por jugadores de un equipo u otro durante un down de línea de golpeo previo a un cambio de posesión a menos que el contacto ocurre en la caja del ala cerrada (tight end box). (**Nota:** está prohibido que los jugadores inicien contacto debajo de la cintura de un oponente fuera de la caja del ala cerrada (tight end box), excepto contra un corredor o jugador que está intentando recibir un pase hacia el frente o hacia atrás.)

Nota: las siguientes restricciones de bloqueo pueden resultar en una infracción aún si ocurren en la caja del ala cerrada (tight end box):

- (i) Bloqueo de corte ilegal (illegal cut block). Vea 8-4-5
- (ii) Bloqueo por la espalda (clipping). Vea 12-2-1
- (iii) Bloqueo ilegal hacia la línea de gol (“Peel Back” block). Vea 12-2-2
- (iv) Bloqueo doble ilegal (chop block). Vea 12-2-5
- (v) Bloqueo ilegal de afuera hacia adentro a un defensa que se desplaza paralelo a la línea de golpeo (crackback). Vea 12-2-6

Castigo: por bloquear ilegalmente bajo la cintura, pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 5. BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK). Todos los bloqueos dobles ilegales (chop blocks) están prohibidos. Un bloqueo doble ilegal (chop block) es un bloqueo alto/bajo entre dos jugadores por la ofensiva en el cual un jugador ofensivo (llamado A1 para el propósito de explicar esta regla) bloquea a un jugador defensivo en el área del muslo o más abajo mientras otro jugador ofensivo (llamémosle A2) ocupa a ese mismo jugador defensivo sobre la cintura. El orden de los bloqueos es irrelevante.

Los bloqueos dobles ilegales (chop blocks) incluyen, pero no están limitados a, las siguientes situaciones:

- (a) A1 efectúa un bloqueo doble bajo (chop block) a un jugador defensivo mientras el jugador defensivo está ocupado físicamente sobre la cintura por el intento de bloquear de A2.
- (b) A2 ocupa físicamente a un jugador defensivo sobre la cintura con un intento de bloqueo, y el jugador ofensivo A1 efectúa un bloqueo doble bajo (chop block) al jugador defensivo después que el contacto con A2 termina y mientras A2 sigue enfrentando al jugador defensivo.
- (c) A1 efectúa un bloqueo doble a un jugador defensivo mientras A2 enfrenta al jugador defensivo con una postura de bloqueador para pase, pero no está físicamente ocupado con el jugador defensivo (“la carnada”).
- (d) A1 bloquea a un jugador defensivo en el área del muslo o más abajo, y A2, simultáneamente o inmediatamente después del bloqueo de A1, ocupa al jugador defensivo sobre su cintura (“bloqueo doble en reversa”).
- (e) A1 se alinea detrás de la línea de golpeo (backfield) en el centro y luego efectúa un bloqueo doble ilegal bajo a un jugador defensivo ocupado sobre la cintura por A2.
- (f) A1, un liniero ofensivo, efectúa un bloqueo doble ilegal bajo a un jugador defensivo después de que el jugador defensivo ha sido ocupado por A2 (sobre o debajo de la cintura).

Nota: no es una infracción si el defensa inicia el contacto con el bloqueador, o si el bloqueador está tratando de escaparse del defensa, y cualquier contacto con él es incidental.

Castigo: por un bloqueo doble ilegal (chop block), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 6. BLOQUEO ILEGAL DE AFUERA HACIA ADENTRO A UN DEFENSA QUE SE DESPLAZA PARALELO A LA LÍNEA DE GOLPEO (CRACKBACK). Todos los bloqueos ilegales paralelos a la línea (crackback) están prohibidos.

Tema 1. Definición. Es un bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback) si se cumplen las siguientes condiciones:

El bloqueo ocurre dentro de un área de cinco yardas de cada lado de la línea de golpeo, incluyendo dentro de la zona de clipping (close-line play), por parte de un jugador ofensivo que viene a bloquear de afuera hacia adentro y se está moviendo hacia la posición desde donde el balón fue centrado; y

- (a) el jugador ofensivo estaba establecido en su posición o alineado más de dos yardas por fuera de un tackle ofensivo (flexed) cuando el balón fue centrado; o
- (b) el jugador ofensivo estaba en una posición detrás de la línea cuando el balón fue centrado y se movió a una posición más de dos yardas por fuera de un tackle ofensivo (flexed); o
- (c) el jugador ofensivo estaba en una posición detrás de la línea y en movimiento cuando el balón fue centrado.

Tema 2. Contacto prohibido. Lo siguiente está prohibido contra un jugador víctima de un bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback):

- (a) Contactarlo debajo de la cintura;
- (b) Golpear contundentemente la zona de su cabeza y el cuello con el casco, máscara, antebrazo u hombro, aún si el contacto inicial es debajo del cuello del jugador;
- (c) Bajar la cabeza y contactar contundentemente con cualquier parte del casco contra cualquier parte del cuerpo del jugador defensivo; o
- (d) Lanzarse ilegalmente hacia él. Es un lanzamiento ilegal si un jugador (i) deja el suelo con ambos pies antes del contacto para saltar al frente y arriba contra su oponente, y (ii) usa cualquier parte de su casco para iniciar contacto contundente contra cualquier parte del cuerpo de su oponente. (Esto no aplica al contacto contra un corredor, a menos que el corredor siga siendo considerado un jugador indefenso, como lo define el Artículo 9.)

Nota: un jugador que inicia tal contacto contra un oponente es responsable por evitar cometer un acto ilegal. Una norma de responsabilidad estricta aplica a cualquier contacto contra un oponente, aún si la posición de su cuerpo está en movimiento, y sin tomar en consideración cualquier acto suyo, tales como agachar la cabeza o acercar sus extremidades a su pecho en anticipación de un golpe.

Castigo: por un bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback), pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 7. BLOQUEO ILEGAL POR EL LADO CIEGO. Es una infracción si un jugador inicia un bloqueo cuando su paso es hacia o paralelo a su propia línea final y contacta con fuerza a su oponente con su casco, antebrazo u hombro.

Nota: no es una infracción por bloqueo ilegal por el lado ciego si el contacto contundente ocurre en la zona de clipping (close-line play) previo a que el balón abandone esa área. No se considera que el balón abandonó esa área si el jugador que recibe el centro, ya sea situado en posición despegada (shotgun) o bajo centro, se retira en la bolsa de protección inmediatamente o con un ligero retraso, y entrega el balón en mano a otro jugador, o acarrea el ovoide él mismo. Esta excepción no aplica a cualquier acción que no sea una jugada diseñada. Cualquier contacto contundente en la zona de clipping (close-line play) todavía está sujeto a las restricciones para los bloqueos ilegales paralelos a la línea (crackback) y los bloqueos ilegales hacia la línea (peelback).

Castigo: por un bloqueo ilegal por el lado ciego, pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO 8. RUDEZA INNECESARIA. No se permitirá rudeza innecesaria. Esto incluye, pero no se limita a:

- (a) usar el pie o cualquier parte de la pierna para patear a un oponente (azote de pierna);
- (b) contactar contundentemente a un corredor cuando esté fuera del campo de juego;

Nota: los jugadores defensivos deben hacer un esfuerzo por evitar el contacto. Los jugadores a la defensiva tienen que saber cuándo un corredor ha cruzado la línea limitante, excepto en casos dudosos donde pueda haber pisado la línea limitante y continuado su avance paralelo a ella.

- (c) para un jugador del equipo que recibe ya salido fuera del campo de juego, bloquear a un jugador del equipo que patea que está fuera del campo durante la patada. Si esto ocurre en una patada desde la línea de golpeo, las reglas de post-posesión aplicarán si es apropiado (9-5-1);
- (d) correr hacia, lanzarse o desplazar el cuerpo contra o sobre un corredor cuyo avance ha sido detenido, que se ha deslizado, o que se ha declarado a sí mismo derribado (fin de la jugada) al desplomarse al suelo sin ser tocado y no ha hecho ningún intento subsiguiente por avanzar (vea 7-2-1-a-d);
- (e) correr hacia, lanzarse o desplazar el cuerpo contra o sobre cualquier jugador que yace en el suelo ya sea antes o después de que el balón sea declarado muerto;
- (f) sacar a un oponente de una pila de jugadores de manera agresiva o por la fuerza; o
- (g) correr o lanzar el cuerpo innecesariamente contra o sobre un jugador que (1) no es parte de la jugada o (2) no pudo haber anticipado razonablemente ese tipo de contacto por un oponente, antes o después de que el balón sea declarado muerto;
- (h) un pateador/despejador, quien permanece quieto o retrocediendo luego de que el balón ha sido pateado, está fuera de la jugada y no debe ser contactado innecesariamente por el equipo que recibe hasta el final del down o hasta que asuma una posición distintivamente defensiva. Sin embargo, un pateador/despejador es un jugador indefenso hasta la conclusión del down (vea 12-2-9-a-8); o
- (i) usar cualquier parte del casco o de la máscara de un jugador para golpear o agredir a un oponente (**Nota:** esta estipulación

no prohíbe el contacto incidental por la máscara o el casco en el proceso de completar una tackleada convencional o un bloqueo a un oponente).

Castigo: por rudeza innecesaria, pérdida de 15 yardas. El jugador puede ser expulsado si el oficial juzga que el acto fue flagrante. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

Nota: cuando hay duda acerca de un cobro de rudeza o de tácticas potencialmente peligrosas, el oficial más cercano debe siempre cobrar rudeza innecesaria.

ARTÍCULO 9. JUGADORES EN UNA POSTURA INDEFENSA. Es una infracción si un jugador inicia contacto innecesario contra un jugador que está en una postura indefensa.

(a) Los jugadores en una postura indefensa son:

- (1) Un jugador en el acto de, o justo después de, lanzar un pase (postura de pase).
- (2) Un receptor corriendo una ruta de pase cuando el defensivo se aproxima por el costado o por detrás. Si el receptor se convierte en un bloqueador o asume una postura de bloqueo, deja de ser un jugador indefenso.
- (3) Un jugador que intenta atrapar un pase que no ha tenido tiempo de claramente convertirse en un corredor. Si el jugador es capaz de evitar o controlar el contacto inminente de un oponente, deja de ser un jugador indefenso.
- (4) El receptor de un pase en la acción durante e inmediatamente después una intercepción o posible intercepción. Si el jugador es capaz de evitar o controlar el contacto inminente de un oponente, deja de ser un jugador indefenso.

Nota: las infracciones a esta estipulación serán cobradas después de la intercepción, y el equipo que interceptó mantendrá la posesión.

- (5) Un corredor que ya está bajo control de un tackleador y cuyo máximo avance ha sido frenado.
- (6) Un regresador de patada de salida o de despeje que intenta atrapar una patada en el aire quien no ha tenido tiempo para claramente convertirse en corredor. Si el jugador es capaz de evitar o resguardarse del contacto inminente de un oponente, ya no es un jugador indefenso (para vobro, vea 10-1-1 y AR 12.72).
- (7) Un jugador en el suelo.
- (8) Un pateador o despejador durante la patada o durante el regreso de la patada (también vea Artículo 8-h) para leer restricciones adicionales contra un pateador o despejador).
- (9) Un mariscal (quarterback) en cualquier momento después de un cambio de posesión (también vea Artículo 11-e) para leer restricciones adicionales contra un mariscal (quarterback) después de un cambio de posesión).
- (10) Un jugador que recibe un bloqueo desde su lado ciego cuando el camino del bloqueador es hacia o paralelo a su propia línea final.
- (11) El jugador ofensivo que centra el balón durante un intento de gol de campo o una patada de conversión (try). Ya no es un jugador indefenso después de que haya tenido una oportunidad para defenderse a sí mismo o avanza campo abierto (downfield).

(b) El contacto prohibido contra un jugador en una postura indefensa es el siguiente:

- (1) pegarle contundentemente en la cabeza o área del cuello del jugador indefenso con el casco, máscara, antebrazo u hombro, aún si el contacto inicial es por debajo del cuello del jugador, y sin importar si el jugador defensivo también usó sus brazos para tacklear al jugador indefenso al abrazarlo a agarrarlo;
- (2) bajar la cabeza y efectuar contacto contundente con cualquier parte del casco contra cualquier parte del cuerpo del jugador indefenso; o
- (3) lanzarse ilegalmente hacia un oponente indefenso. Es un lanzamiento ilegal si un jugador (i) salta de ambos pies antes del contacto para saltar hacia al frente y en ascenso contra su oponente y (ii) usa cualquier parte de su casco para iniciar contacto contundente contra cualquier parte del cuerpo de su oponente. (Esto no aplica al contacto contra un corredor, a menos que el corredor se le considere todavía un jugador indefenso, como lo define el Artículo 9).

Nota:

- (1) *Las estipulaciones de (b) no prohíben el contacto incidental por la máscara o el casco en el proceso de completar una tackleada convencional o un bloqueo a un oponente.*
- (2) *Un jugador que inicia contacto contra un oponente indefenso es responsable por evitar cometer un acto ilegal. Esto incluye contacto ilegal que pueda ocurrir durante el proceso de intentar desprender el balón a un oponente. Una norma de responsabilidad estricta aplica a cualquier contacto contra un oponente indefenso, aún si el oponente es un jugador en el aire que desciende al suelo o cuya posición esté en movimiento, y sin tomar en consideración cualquier acto del oponente indefenso, como agachar su cabeza o acercar sus extremidades a su pecho en anticipación del contacto.*

Castigo: por rudeza innecesaria, pérdida de 15 yardas, y un primero y 10 automático. El jugador puede ser expulsado si a juicio del oficial el acto es flagrante.

ARTÍCULO 10. USO NO PERMITIDO DEL CASCO. Es una falta si un jugador:

- (a) **baja la cabeza y hace contacto forzado con su casco contra un oponente; o**
- (b) **usa cualquier parte de su casco o mascarilla para golpear o hacer contacto forzado con el área de la cabeza o el cuello de un oponente.**

Estas disposiciones no prohíben el contacto incidental de la máscara o el casco en el transcurso de un tackle o bloqueo convencional sobre un oponente.

Castigo: pérdida de 15 yardas. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático. El jugador puede ser expulsado.

ARTÍCULO 11. RUDEZA CONTRA EL PASADOR. Dado que el acto de pasar muchas veces coloca al mariscal (o cualquier otro jugador que intente un pase) en una posición donde es particularmente vulnerable a ser lesionado, aplican reglas especiales contra rudeza contra el pasador. El réferi tiene la responsabilidad principal de hacer cumplir estas reglas. Cualquier acto físico contra un jugador que está en postura de pase (esto es antes, durante o después de un pase) que, a juicio del réferi, no son

justificadas por las circunstancias de la jugada, serán cobradas como infracciones. El réferi se dejará guiar por los siguientes principios:

- (a) Se cobrará rudeza contra el pasador si, a juicio del réferi, un jugador que presiona al pasador claramente tenía que saber que el balón había abandonado la mano del pasador antes de dar el golpe; los jugadores que presionan al mariscal (quarterback) son responsables de seguir siempre la posición del balón en situaciones de pase; el réferi usará el momento en que el balón se desprende de la mano del pasador como señal de que el pasador está ahora totalmente protegido; una vez un pase sale de la mano de un pasador, un defensa que presiona puede efectuar contacto directo con el pasador solo durante y hasta el primer paso del defensa que presiona después de que el mariscal suelte el pase (antes de que el segundo paso del defensa toque el suelo); de ahí en adelante el defensa que presiona debe efectuar un intento de evitar contacto y no puede continuar su progreso “a través” del pasador, o de cualquier manera hacer contacto contundente con el pasador; el contacto incidental o involuntario por un jugador que intenta esquivar o frenar o está siendo bloqueado hacia el pasador no se considerará como importante.
- (b) Se prohíbe que un defensa que presiona cometa tales actos intimidantes o hirientes como clavar a un pasador al suelo o innecesariamente forzar o empujarlo al suelo después de que el pasador haya lanzado el balón, aún si el defensa que presiona efectúa su contacto inicial con el pasador dentro el límite de un paso explicado en la cláusula (a) anteriormente. Cuando tacklea a un pasador que se halla en una postura indefensa (esto es durante o justo después de lanzar un pase), un jugador defensivo no puede lanzarlo al suelo violentamente o lanzarse sobre él con todo o casi todo su peso innecesariamente. En vez, el jugador defensivo debe buscar caer por el costado del cuerpo del mariscal (quarterback), o asegurar su caída con sus brazos para evitar caer sobre el mariscal (quarterback) con todo o casi todo el peso de su cuerpo.
- (c) Al cubrir la posición de pasador, los réferis observarán de cerca en particular infracciones en los que los defensas inadmisiblemente usan el casco y/o la máscara para pegarle al pasador, o usan las manos, brazos, u otras partes del cuerpo para pegarle al pasador contundentemente en la cabeza o el área del cuello (vea también la explicación de otros ejemplos de rudeza innecesaria que toca estos temas). Un jugador defensivo no puede usar su casco contra un pasador que está en una postura indefensa—por ejemplo, (1) golpear la cabeza o área del cuello del pasador contundentemente con el casco o la máscara, aún si el contacto inicial del casco o máscara del defensa comience bajo el cuello del pasador, y sin importar si el jugador defensivo también usa sus brazos para tacklear al pasador al abrazarlo o sujetarlo; o bajar la cabeza y efectuar un contacto contundente con cualquier parte del casco contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esto no prohíbe contacto incidental por la máscara o el casco en el proceso de completar un tackle convencional contra un pasador.
- (d) Se prohíbe que un defensa que presiona golpee contundentemente en el área de la rodilla, o más abajo, de un pasador que tiene uno o dos pies sobre el suelo, aún si el contacto inicial comienza sobre la rodilla. No es una infracción si bloquean al defensa (o le cometen una infracción) causando que se dirija hacia el pasador y no tenga oportunidad de evitarlo.

Notas:

- (1) *un defensa no puede iniciar un acto de rodar y golpear contundentemente al pasador en el área de la rodilla o más abajo, aún si éste es golpeado por otro jugador.*
 - (2) *No es infracción si el defensa abraza o sujeta a un pasador en el área de la rodilla o más abajo en un intento de tacklearlo, siempre y cuando no haga contacto contundente con el casco, hombro, pecho o antebrazo.*
- (e) Un pasador estático o que retrocede después que el balón abandona su mano está obviamente fuera de la jugada y no debe ser golpeado innecesariamente por un oponente hasta que termine el down o hasta que el pasador se convierta en un bloqueador, o en un corredor, o, en caso de un cambio de posesión durante el down, hasta que él asuma una posición claramente defensiva. Sin embargo, en cualquier momento después del cambio de posesión, es una infracción si:
 - (1) un oponente golpea contundentemente la cabeza, o área del cuello del mariscal (quarterback) con su casco, máscara, antebrazo u hombro
 - (2) si un oponente baja su cabeza y efectúa contacto contundente con cualquier parte de su casco contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esta estipulación no prohíbe contacto incidental con la máscara o el casco en el transcurso de un bloqueo convencional.
 - (f) Cuando el pasador sale del área de la bolsa de protección y o continua moviéndose con el balón (sin intentar avanzar el balón como un corredor) o lanza mientras corre, pierde la protección de un paso provista en (a) anteriormente, y la protección contra un golpe bajo provista por (d) anteriormente, pero sigue protegido por todas las otras protecciones especiales que se le conceden a un pasador en la bolsa de protección (b, c, y e), así como las reglas regulares de rudeza innecesaria que aplican a todas las posiciones. Si el pasador se detiene detrás de la línea de golpeo y claramente establece una postura de pase, entonces estará protegido por todas las protecciones especiales de los pasadores.
 - (g) El réferi debe sonar el silbato y declarar el balón muerto tan pronto el pasador esté agarrado y en control claramente de cualquier tackleador detrás de la línea de golpeo, y la seguridad del pasador esté en peligro.

Nota: *un jugador que inicia contacto contra un pasador es responsable por evitar cometer un acto ilegal. Esto incluye contacto ilegal que pueda ocurrir durante el proceso de intentar desprender el balón de un oponente. Una norma de responsabilidad estricta aplica a cualquier contacto contra un pasador, sin tomar en consideración cualquier acto del pasador, como agachar su cabeza o acercar sus extremidades a su pecho en anticipación de un golpe.*

Castigo: por rudeza contra el pasador, pérdida de 15 yardas, y un primero y 10 automático; expulsión de ser flagrante.

Notas:

- (1) *Si existe alguna duda sobre si un acto amerita el cobro de rudeza contra el pasador o una táctica potencialmente peligrosa contra el mariscal (quarterback), el réferi debe siempre cobrar rudeza contra el pasador.*
- (2) *Vea 8-6-1-Exc.c-d para faltas personales previas a un pase completo o intercepción.*

ARTÍCULO 12. RUDEZA/CONTACTO CON EL PATEADOR. Ningún jugador defensivo puede hacer contacto con, o cometer una rudeza contra un pateador que pateo detrás de la línea a menos que ese contacto:

- (a) sea secundario y ocurra después que el defensa haya tocado la patada en el aire, u ocurre simultáneamente cuando el pateador pateo el balón;
- (b) sea causado por los movimientos mismos del pateador;

- (c) ocurra durante una patada rápida o una patada estilo rugby;
- (d) ocurra durante o después de un acarreo detrás de la línea de golpeo;
- (e) ocurra después que el pateador recupere un balón libre en el suelo;
- (f) ocurra porque un defensa es empujado o bloqueado (causando un cambio de dirección) hacia el pateador; o
- (g) sea el resultado de una infracción por un oponente

Tema 1. Rudeza contra el pateador. Es una infracción por rudeza contra el pateador si un jugador defensivo:

- (a) toca la pierna que planta el pateador mientras su pierna que patea está todavía en el aire; o
- (b) se desliza o toca al pateador cuando ambos pies del pateador están en el suelo. No es una infracción si el contacto no es severo, o si el pateador vuelve a colocar ambos pies sobre el campo de juego previo al contacto y cae sobre un defensa que está en el suelo

Nota: en caso de duda, es una infracción por rudeza contra el pateador.

Tema 2. Contacto con el pateador. Es una infracción por contacto con el pateador si un jugador defensivo:

- (a) toca la pierna o pie de patear del pateador, aún si el pateador está en el aire cuando el contacto ocurre; o
- (b) se desliza bajo el pateador, previniendo que toque el suelo con ambos pies

Castigos:

- (1) **Por rudeza contra el pateador: pérdida de 15 yardas desde el punto previo (falta personal) y un primero y 10 automático. El jugador puede ser expulsado si el acto es flagrante.**
- (2) **Por contacto con el pateador: pérdida de cinco yardas desde el punto previo (no es una falta personal). No hay un primer down automático.**

ARTÍCULO 13. RUDEZA CONTRA EL SUJETADOR. Es una infracción por rudeza contra el sujetador si un jugador defensivo toca contundentemente al sujetador de una patada de lugar, a menos que el contacto:

- (a) sea incidental y ocurre después que el defensa ha tocado la patada en vuelo;
- (b) sea causado porque un defensa fue bloqueado hacia el sujetador; o
- (c) ocurre después que el sujetador recupera un balón que ha tocado el suelo

Castigo: por rudeza contra el sujetador, pérdida de 15 yardas desde el punto previo (falta personal) y un primero y 10 automático. El jugador puede ser expulsado si el acto es flagrante.

Notas:

- (1) *Cualquier rudeza innecesaria cometida por jugadores defensivos es una rudeza contra el sujetador. Se debe tomar en cuenta la severidad del golpe y el potencial de lesión.*
- (2) *Cuando dos jugadores defensivos efectúan un intento de buena fe por bloquear una patada desde la línea de golpeo (despeje, patada de bote pronto, y/o patada de lugar), y uno de ellos tropieza con el pateador o el sujetador después de que el balón abandona el pie del pateador en el mismo instante en que el segundo jugador bloquea la patada, no se cobrará infracción por contacto con el pateador o el sujetador, a menos que, a juicio del réferi, el jugador que contactó al sujetador fue claramente la razón por la cual la patada fue bloqueada.*

ARTÍCULO 14. GOLPEAR, PATEAR, HACER TROPEZAR O DAR RODILLAZOS A LOS Oponentes. Todos los jugadores tienen prohibido:

- (a) peguen a un oponente con sus puños;
- (b) pateen o den un rodillazo a un oponente;
- (c) **hacer tropezar a un oponente, incluido el corredor;**
- (d) golpear, intentar golpear la cabeza o el cuello de un oponente con la(s) muñeca(s), brazo(s), codo(s) o mano(s); o

Excepciones: se permite el contacto a la cabeza, cuello o cara de un oponente con la palma de la mano:

- (1) por un jugador defensivo que intenta mantener ocupado a un jugador ofensivo en la línea de golpeo, siempre y cuando no sea un acto repetitivo contra el mismo oponente durante cualquier incidente individual de contacto; o
 - (2) por cualquier jugador en un intento personal por recuperar un balón libre.
- (e) golpear a un oponente bajo de los hombros con su antebrazo o codos, girando el tronco de su cuerpo por la cintura, o hacerle pivotar o en cualquier otra manera que sea claramente innecesaria.

Castigo: pérdida de 15 yardas. Si los oficiales juzgan que cualquiera de las infracciones es flagrante, el infractor puede ser expulsado siempre y cuando el acto entero fue observado por los oficiales. Si la infracción fue cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 15. TIRAR O JALAR/HALAR LA MÁSCARA O LA APERTURA DEL CASCO. Ningún jugador podrá tirar, controlar, empujar o jalar/halar la máscara o la apertura del casco de un oponente en cualquier dirección.

Nota: si un jugador sujeta la máscara o la apertura del casco de un oponente, debe inmediatamente soltarla. Si no lo hace de inmediato y al no hacerlo controla a su oponente, es una infracción.

Castigo: por tirar, empujar, girar, jalar/halar o controlar la máscara o la apertura del casco, pérdida de 15 yardas. El jugador puede ser expulsado si el acto es flagrante. Si la infracción fue cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 16. TACKLEADA POR EL CUELLO (HORSE-COLLAR). Ningún jugador podrá agarrar el cuello por la parte posterior o los costados de las hombreras o protectores dentro del jersey o del cuello del jersey, o sujetar el jersey por la zona del apellido del jugador o más arriba, y jalar/halar al corredor hacia el suelo. Esto no aplica a un corredor que está en la caja de tackleo o a un mariscal (quarterback) que está dentro de la bolsa de protección.

Nota: no es necesario que un jugador jale/hale totalmente al corredor al suelo para que el acto sea ilegal. Si sus rodillas se doblan por la acción, es una infracción, aún si el corredor no es jalado/halado completamente al suelo.

Castigo: por una tackleada por el cuello (horse-collar), pérdida de 15 yardas y un primero y 10 automático.

ARTÍCULO 17. USO DEL CASCO COMO ARMA. Un jugador no puede usar un casco que no esté en uso como un arma para golpear, hacer intento de pegar o lanzarle a un oponente.

Castigo: por uso ilegal de un casco como arma, pérdida de 15 yardas y expulsión automática. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 18. OTRAS FALTAS PERSONALES. Las infracciones que incluyen un castigo de 15 yardas, pero que no están listadas en esta sección o en la sección 3, son consideradas faltas personales a los efectos de cobro de castigo.

SECCIÓN 3 CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

ARTÍCULO 1. ACTOS PROHIBIDOS. No se permitirá conducta antideportiva. Esto aplica a cualquier acto contrario a los principios generalmente compartidos de deportividad. Entre otros, estos actos específicamente incluyen los siguientes, entre otros:

- (a) Lanzar un puño, o un antebrazo, o una patada a un oponente, aún si no hubiere contacto.
- (b) Usar lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u ofensivos en contra de oponentes, compañeros de equipo, oficiales o representantes de la liga.
- (c) Usar actos o palabras provocadoras o burlonas que engendran mala voluntad entre equipos.
- (d) Cualquier gesto violento, o un acto que es sexualmente sugestivo u ofensivo.
- (e) Contacto físico innecesario con un oficial. Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un jugador empujar o pegarle a un oficial de una manera ofensiva, irrespetuosa o antideportiva. El jugador deberá ser expulsado del partido, y cualquier acto de este tipo debe ser informado al Comisionado.
- (f) Celebraciones o demostraciones prolongadas o excesivas por un jugador individual o múltiples jugadores.
- (g) Usar cualquier objeto como utilería, o posesión de objetos extraños que no son parte del uniforme en el campo de juego o en la línea lateral durante el partido, a menos que sea el balón luego de una jugada de anotación o cambio de posesión. Si los oficiales estiman que cualquier objeto extraño es peligroso, además de perder yardas en el castigo, el jugador se someterá a ser expulsado del partido, use el objeto o no lo haga.

Nota: violaciones de (a), (b), (c), (d) y (e) se castigarán si ocurren en cualquier lugar del estadio en el que los oficiales tengan jurisdicción.

- (h) Si un jugador se quita el casco en el campo de juego o en la zona de anotación durante una celebración o demostración, o durante una confrontación con un oficial o cualquier otro jugador.

Notas:

- (1) *Dos violaciones de (a), (b) o (c) (anteriormente) por el mismo jugador, las que ocurran antes o durante el partido, resultarán en la expulsión además del castigo de yardas. Cualquier violación en la sede del mismo durante el día del partido, incluyendo después de finalizado el mismo, puede resultar en medidas disciplinarias por parte del Comisionado. Cualquier violación de (g) consignado anteriormente puede resultar en la expulsión y también incluirá medidas disciplinarias por parte del Comisionado. Para que un jugador sea expulsado, un oficial debe ver la acción completa.*
- (2) *Violaciones de (f) y (g) se castigarán si ocurren en cualquier lugar del campo de juego que no sea el área de las bancas.*

Castigo: (para (a) hasta (h)) pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente o cualquier punto que el réferi, tras consultar con sus colegas oficiales, considere justo. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

- (i) Utilizar actos o palabras de parte del equipo defensivo diseñadas a desconcertar al equipo ofensivo en el momento que centra el balón. Un oficial debe sonar su silbato inmediatamente para detener el juego
- (j) Esconder el balón bajo el uniforme o usar cualquier equipo para simular un balón.
- (k) Usar sustitutos que ingresan al juego, jugadores que retornan al juego legalmente, sustitutos en las líneas laterales, o jugadores retirados para confundir a los oponentes, incluyendo jugadores que abandonan el campo de juego prolongadamente después de ser reemplazados por un sustituto. Vea 5-2.
- (l) Un jugador ofensivo alineándose o entrando en movimiento a menos de cinco yardas de la línea lateral frente al área de banca designada para su equipo. Sin embargo, un jugador ofensivo puede alinearse a menos de cinco yardas de las líneas laterales en el mismo costado de las bancas de su equipo, siempre y cuando no esté en frente del área de banca designada.
- (m) Intentar conservar tiempo luego de la pausa de los dos minutos en cada mitad al repetidamente violar las reglas de sustitución mientras el balón esté declarado muerto y reste tiempo dentro. Vea 4-7-2.
- (n) Dos castigos consecutivos por retraso de juego durante el mismo down.
- (o) Saltar o pararse sobre un compañero de equipo u oponente para bloquear o intentar bloquear una patada del oponente o una patada aparente.
- (p) Colocar una mano o ambas manos en un compañero de equipo u oponente para alcanzar una altura mayor para: (1) bloquear o intentar bloquear una patada del oponente o una patada aparente, o (2) intentar saltar a través de un hueco en la línea para bloquear una patada del oponente o una patada aparente.
- (q) Levantar a un compañero de equipo para bloquear o intentar bloquear una patada del oponente o una patada aparente.
- (r) Correr hacia el frente y saltar a través de la línea de golpeo en un intento obvio de bloquear un gol de campo o una patada de intento de conversión (try), o una patada aparente, a menos que el jugador que salta estuviere en una posición estacionaria a una yarda de la línea de golpeo cuando el balón fue centrado. Un jugador que está a más de una yarda detrás de la línea de golpeo antes o en el momento del centro, puede correr hacia el frente y saltar, siempre y cuando éste no cruce la línea de golpeo o caiga sobre jugadores. No aplica la regla 3-19-3.
- (s) Jalar/halar a un oponente de un amontonamiento de jugadores en una manera agresiva o a la fuerza.
- (t) Interferencia ilegal de una patada (goaltending) por un jugador defensivo que salta para desviar una patada justo cuando pasa sobre el travesaño de los postes de gol. El réferi puede otorgar tres puntos por un acto evidentemente desleal (12-3-4).

- (u) Un despejador, pateador de lugar o sujetador que simula haber sido víctima de rudeza contra su persona o un contacto de parte de un jugador defensivo.
- (v) Si un miembro del equipo pateador es forzado fuera del campo de juego, o sale del campo por su cuenta, y no retorna dentro del campo en un plazo de tiempo razonable.
- (w) Intentar pedir un tiempo fuera de más o ilegal para “congelar” o desconcentrar a un pateador justo antes de que el pateador intente un gol de campo o una patada de conversión (try) cuando:
 - (1) un equipo ya ha pedido un tiempo fuera durante ese mismo período de balón muerto
 - (2) un equipo ha usado sus tres tiempos fuera permitidos en una mitad

Si se hace un intento por pedir un tiempo fuera en estas situaciones, los oficiales no otorgarán un tiempo fuera, el juego continuará, y un castigo por conducta antideportiva se cobrará después de que se complete el down. El castigo también será cobrado como una infracción de balón declarado muerto si un tiempo fuera es otorgado involuntariamente.

Nota: el réferi (u otro oficial) notificará al entrenador en jefe (i) que dos tiempos fuera por un mismo equipo en un mismo periodo de balón declarado muerto no se permiten, y (ii) cuando ha consumido sus tres tiempos fuera en una mitad.

Castigo: por conducta antideportiva (desde (j) hasta (w)), pérdida de 15 yardas desde:

- (a) el punto siguiente si el balón es declarado muerto; o
- (b) el punto previo si el balón estaba en juego.

Si la infracción es flagrante, el jugador es también expulsado. Si la infracción es cometida por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO 2. INFRACCIONES PARA PREVENIR UNA ANOTACIÓN. La defensiva no cometerá infracciones repetidas o consecutivas para prevenir una anotación.

Castigo: por infracciones repetidas o consecutivas para prevenir una anotación, si la infracción es repetida después de una advertencia, la anotación en cuestión se otorgará al equipo ofensivo.

ARTÍCULO 3. INFRACCIONES INTENCIONALES PARA MANIPULAR EL RELOJ DE JUEGO. Un equipo no puede cometer múltiples infracciones durante el mismo down con la intención de manipular el reloj de juego.

Castigo: por múltiples infracciones para descontar tiempo del reloj de juego, pérdida de 15 yardas, y el reloj de juego será restablecido al tiempo que quedaba en el momento del centro. Luego del cobro de la infracción, el reloj de juego volverá a arrancar con el siguiente centro.

ARTÍCULO 4. ACTO EVIDENTEMENTE DESLEAL. Un jugador o un sustituto no puede interferir en una jugada con cualquier acto que es evidentemente desleal.

Castigo: por un acto evidentemente desleal, el infractor puede ser expulsado. El réferi, tras consultar con sus colegas, puede dictar un castigo de cualquier distancia que ellos consideren justo y sin tener en cuenta cualquier otro castigo especificado por estos códigos. El réferi puede otorgar una anotación. Vea 19-1-3.

SECCIÓN 4 EXPULSIÓN AUTOMÁTICA

ARTÍCULO 1. INFRACCIONES MÚLTIPLES DE CONDUCTA ANTIDEPORATIVA. Además de cualquier castigo referenciado en cualquier apartado de las Reglas de Juego Oficiales, un jugador será automáticamente expulsado si a ese jugador se le cobran dos veces en el mismo partido violaciones por cometer algunas de las infracciones de conducta antideportiva listadas a continuación, o una combinación de las infracciones que siguen:

- (a) Lanzar un puño, o un antebrazo, o una patada a un oponente, aún si no hubiere contacto.
- (b) Usar lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u ofensivos en contra de oponentes, compañeros de equipo, oficiales o representantes de la liga.
- (c) Usar actos o palabras provocadoras o burlonas que engendran mala voluntad entre equipos.

El jugador será automáticamente expulsado sin importar si el castigo es aceptado o declinado por el oponente. Las infracciones no tienen que ser necesariamente juzgadas por el oficial como flagrantes para que se determine una expulsión automática, y cualquier infracción que ocurra durante el periodo de calentamiento previo al partido será trasladada al partido en sí. Nada de lo que se exprese en esta sección sustituye el juicio de los oficiales del partido de juzgar una infracción como flagrante y expulsar al jugador basados en una ocurrencia.

Nota: esta regla también aplica al personal que no sean jugadores (esto es, personal de gerencia, entrenadores, preparadores, personal de equipo).

SECCIÓN 5 BATEO ILEGAL DEL BALÓN Y PATADAS

ARTÍCULO 1. BATEO ILEGAL. Es un bateo ilegal de balón si:

- (a) un jugador batea o golpea con su puño un balón libre en el campo de juego hacia la línea de gol de su oponente
- (b) un jugador batea o golpea con su puño un balón libre (que ha tocado el suelo) en cualquier dirección, si está en una u otra zona de anotación
- (c) un jugador ofensivo batea un pase atrás en el aire hacia la línea de gol del oponente

Excepción: un pase hacia el frente en el aire puede ser tocado, bateado o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento.

Nota: si un pase hacia el frente controlado por un jugador antes de completar la recepción es lanzado hacia el frente, es un bateo ilegal de balón. Si es atrapado por un compañero de equipo o interceptado por un oponente, el balón sigue en juego. Si no es atrapado, el balón será declarado muerto cuando toque el suelo.

Castigo: por batear o golpear con el puño ilegalmente el balón, pérdida de 10 yardas. Si la infracción es cometida por el

Equipo A antes de un cambio de posesión durante un down desde la línea de golpeo, es pérdida de down y de 10 yardas, excepto si la infracción es cometida por el Equipo A más allá de la línea de golpeo durante una patada desde la línea de golpeo, en cuyo caso no habrá pérdida de down.

ARTÍCULO 2. PATEAR ILEGALMENTE UN BALÓN. Ningún jugador puede patear con toda intención un balón libre o un balón en posesión de un jugador.

Castigo: por patear ilegalmente un balón, es pérdida de 10 yardas. Si lo comete el Equipo A antes de un cambio de posesión durante un down desde la línea de golpeo, es pérdida de down y de 10 yardas, excepto si la infracción es cometida por el Equipo A más allá de la línea de golpeo durante una patada desde la línea de golpeo, en cuyo caso no habrá pérdida de down.

Notas:

- (1) *Si un balón libre es tocado sin querer por cualquier parte de la pierna de un jugador (incluyendo la rodilla), no se considera una patada y se trata como si fuese un toque de balón.*
- (2) *Si el castigo por un bateo o patada ilegal es declinado, el procedimiento es el mismo como si el balón hubiese sido tocado pero no atrapado (muff). Sin embargo, si el acto (ímpetu) envía el balón detrás de una línea de gol, entonces aplica 3-17.*
- (3) *El castigo por las infracciones descritas en los Artículos 1 y 3 no excluye un castigo aparte por un acto evidentemente desleal. Vea Acto evidentemente desleal (12-3-4).*
- (4) *El balón no es declarado muerto cuando se recupera una patada ilegal, a menos que otra regla prescriba lo contrario.*

REGLA 13 CONDUCTA DEL PERSONAL QUE NO JUEGA

SECCIÓN 1 CONDUCTA DEL PERSONAL QUE NO JUEGA

ARTÍCULO 1. INFRACCIONES DE PERSONAL QUE NO JUEGA. No se permitirá conducta antideportiva de parte de un sustituto, entrenador, asistente o cualquier otro personal que no juegue (y que tenga derecho a sentarse en la banca de un equipo) durante cualquier período o tiempo fuera (incluyendo entre mitades de juego).

Notas:

- (1) *No se permiten altavoces para entrenar o dirigir al equipo desde las líneas laterales.*
- (2) *Un jugador puede comunicarse con un entrenador siempre y cuando el entrenador esté localizado en su área prescrita durante momentos cuando el balón sea declarado muerto.*
- (3) *No se permite que personal a lo largo del campo u otro personal de un equipo limpie el área de nieve para un intento de conversión mediante patada (de un punto), gol de campo, despeje o patada de salida.*

ARTÍCULO 2. ASISTENTES DE EQUIPOS PUEDEN ENTRAR AL CAMPO DURANTE TIEMPOS FUERA. Durante un tiempo fuera pedido por un equipo, solo los asistentes y ayudantes de cada equipo pueden entrar al campo para asistir a sus respectivos equipos. Ningún otro personal que no juega puede entrar al campo sin el permiso del réferi, a menos que sea un sustituto que ingresa al juego (5-2-2).

Durante un tiempo fuera pedido por un equipo u otro, todas las reglas del juego siguen vigentes. Se prohíbe que representantes de cada equipo entren al campo a menos que sean sustitutos que ingresan al partido, o son asistentes del equipo o miembros del equipo médico (trainer) que entran a asegurar el bienestar de un jugador, y se prohíbe toda actividad típica del juego sobre el campo. El entrenador en jefe puede entrar al campo para revisar el bienestar de un jugador lesionado, pero no podrá hacerlo ningún asistente del entrenador.

ARTÍCULO 3. ACREDITACIONES EN LA BANCA. Con la excepción de jugadores uniformados y elegibles para participar en el partido, todas las personas en el área de la banca deben portar una acreditación visiblemente marcada con la palabra “BANCA” (“BENCH”). Para cada uno de los partidos de NFL —pretemporada, temporada regular y posttemporada—, el equipo local recibirá un máximo de 27 acreditaciones y el equipo visitante un máximo de 25 acreditaciones para ser usadas por su personal en el área de la banca. Estas acreditaciones tienen que ser portadas por entrenadores, jugadores bajo contrato con el equipo pero inelegibles para participar en el partido, y personal de apoyo del equipo (trainers, doctores, utileros). De vez en cuando, personas con acreditaciones de servicios del día de partido (esto es, técnicos de máquinas de oxígeno, personal responsable de los balones) y personal del equipo autorizado normalmente no asignado al área de la banca pueden estar en el área de la banca de un equipo por un período breve sin acreditaciones de banca. Se prohíbe que los equipos permitan en su área de las bancas cualquier persona que no esté afiliada oficialmente al equipo o que de otra manera funja una función necesaria del día de juego.

ARTÍCULO 4. ÁREAS RESTRINGIDAS. Todo el personal de un equipo debe acatar las restricciones de zona aplicable al área de la banca y el borde que rodea el campo. Las únicas personas permitidas dentro de la franja de seis pies (1.83 m) de color blanco sólido (1-1-2) mientras el partido transcurre sobre el campo son los oficiales del partido. Por razones relacionadas con la seguridad de los jugadores participantes, cuyas acciones pueden llevarlos fuera del campo, a la cobertura sin obstrucción de los oficiales del partido, y a la vista de los espectadores hacia el campo, las reglas que rigen los bordes tienen que ser respetadas por todos los entrenadores y jugadores en el área de la banca. Los que violen estas reglas se someterán a castigos impuestos por los oficiales.

ARTÍCULO 5. MOVIMIENTO EN LAS LÍNEAS LATERALES. Se prohíbe que los entrenadores y otro personal que no juegue (incluyendo jugadores uniformados que no participan en el partido en ese momento) se muevan lateralmente a lo largo de las líneas laterales más allá que los puntos que están a 18 yardas (16.5 m) del medio del área de la banca (esto es, las líneas de yarda 25 a la izquierda y derecha de las bancas cuando las bancas están ubicadas en costados opuestos del campo). El movimiento lateral dentro del área de la banca debe llevarse a cabo detrás del borde de franja color blanco sólida de seis pies (1.83 m).

Excepción: cuando el balón está colocado cerca de alguna de las líneas de gol, un entrenador en jefe se puede mover a través de la línea lateral saliendo de las áreas de las bancas para pedir un tiempo fuera o un desafío de un cobro de los oficiales.

ARTÍCULO 6. ÁREAS QUE NO SON PARTE DEL CAMPO Y DE LAS BANCAS. Se prohíbe que los equipos permitan en el área que no es parte del campo y de las bancas la presencia de cualquier persona que no tenga acreditación otorgada por la oficina de relaciones públicas del equipo local a esas áreas con el propósito de cobertura de prensa, operaciones del estadio o entretenimiento previo al partido o durante el medio tiempo. El equipo local es responsable por mantener el nivel del campo libre de personas no autorizadas. Los fotógrafos y otro personal con acreditación no pueden trabajar en las zonas de anotaciones o cualquier otra parte del campo de juego mientras se juega el partido.

Castigo: por actos ilegales bajo los Artículos 1 a 6 previamente mencionados, pérdida de 15 yardas contra el equipo en cuyo supuesto beneficio se cometió la infracción (conducta antideportiva).

Cobro desde:

- (a) el punto siguiente si el balón es declarado muerto.
- (b) cualquier punto que el réferi, tras consultar con sus compañeros, considere justo, si el balón estaba en juego.

Por una violación flagrante, el réferi puede excluir al/a los infractor/es de los alrededores del campo por el resto del partido.

ARTÍCULO 7. ACTOS EVIDENTEMENTE DESLEALES (DEL PERSONAL QUE NO JUEGA). Un miembro del personal que no juega no puede cometer cualquier acto que sea evidentemente desleal.

Castigo: Por un acto evidentemente desleal, vea 12-3-4. El réferi, tras consultar con su cuadrilla, tomará una decisión

que considere justa (19-1-3) (conducta antideportiva).

Nota: varios actos involucrando un acto evidentemente desleal pueden suscitarse durante un partido. En esos casos, los oficiales pueden otorgar un castigo con yardas según 12-3-4, aún si no resulta en la expulsión de un jugador o un sustituto. 17-1.

ARTÍCULO 8. PERSONAL QUE NO JUEGA. Se prohíbe que el personal de un equipo que no juega (esto es, administradores, entrenadores, asistentes médicos, utileros) hagan contacto físico innecesario con, o dirijan gestos o lenguaje abusivo, amenazante o insultante, a oponentes, oficiales o representantes de la liga.

Castigo: pérdida de 15 yardas (conducta antideportiva). Se cobra desde:

- (a) el lugar siguiente si el balón es declarado muerto;**
- (b) el lugar previo si el balón estaba en juego; o**
- (c) cualquier lugar que el réferi, tras consultar con su cuadrilla, considere justo (acto evidentemente injusto).**

Nota: las violaciones que ocurren antes o durante el partido pueden resultar en expulsión además de un castigo de yardas. Cualquier violación en la sede del partido en el día del partido, incluyendo después del partido, puede resultar en medidas disciplinarias por el Comisionado.

REGLA 14 COBRO DE CASTIGOS (gobiernan todos los casos que no sean especificados aparte)

SECCIÓN 1 REGLAS GENERALES

ARTÍCULO 1. DECLINACIÓN DE CASTIGOS. A menos que sea prohibido explícitamente, el castigo por cualquier infracción puede ser declinado por el equipo ofendido, y el juego continúa como si no se hubiese cometido una infracción. El cobro de yardas de cualquier castigo puede ser declinado aún si el castigo en sí es aceptado.

Nota: si el equipo a la defensiva comete una infracción durante un intento de conversión (try) fallado, el equipo a la ofensiva puede declinar el castigo de yardas, y el down se repite desde el punto previo.

Excepción: si hay una doble infracción, el cobro se efectúa según la Sección 5 más adelante.

Nota: en todas las situaciones, un jugador expulsado o suspendido debe abandonar el campo de juego, incluyendo cuando la infracción que resultó con la expulsión o suspensión es declinada, un castigo por otra infracción es seleccionado (infracciones múltiples), o se cancelan infracciones cometidas por ambos equipos (infracción doble).

ARTÍCULO 2. NÚMERO DEL DOWN DESPUÉS DEL CASTIGO.

Tema 1. Infracción por el Equipo A. Si el balón está detrás de la yarda por alcanzar después del cobro de un castigo con yardas por una infracción cometida por el Equipo A que ocurre previo a (entre downs), o durante una jugada desde la línea de golpeo, el número del down siguiente sigue siendo el mismo, a menos que sea una combinación de castigos que involucre una pérdida de down (vea Tema 2).

Tema 2. Combinación de castigos. Se cobrará una combinación de castigos que involucren pérdida de yardas y de down por las infracciones siguientes:

- (a) Un pase hacia el frente desde adelante de la línea de golpeo (8-1-2-Castigo a)
- (b) Un pase hacia el frente que es lanzado intencional e ilegalmente al suelo (8-2-1)
- (c) Entregar el balón al frente más allá de la línea de golpeo (8-7-4)
- (d) Batear un balón libre (Vea 12-5-1-Castigo)
- (e) Patear un balón libre (Vea 12-5-2-Castigo)

Si un castigo con pérdida de down se cobra previo al cuarto down, el número del down siguiente es uno más que el del down previo. Si se cobra en un cuarto down, el balón es otorgado al Equipo B; si hay una combinación de castigos en cuarto down, se cobra también el castigo de yardas.

Tema 3. Yarda por alcanzar y cambio de posesión. Si un cambio (o cambios múltiples) de posesión es/son invalidado(s) por el cobro de un castigo contra el Equipo A durante una jugada desde la línea de golpeo, la yarda por alcanzar para el Equipo A sigue siendo la misma.

Tema 4. Balón al frente de la yarda por alcanzar. Si el balón está al frente de la yarda por alcanzar después del cobro con yardas de un castigo por una infracción cometida por el Equipo A durante una jugada desde la línea de golpeo, es un primero y 10 para el Equipo A. También es primero y 10 después del cobro de una infracción con el balón declarado muerto (Sección 4, Artículo 9) por el Equipo A al final de una jugada desde la línea de golpeo cuando no ha habido un cambio de posesión.

Excepción: una infracción contra un oficial, sin importar cuándo ocurra, se considera siempre como una infracción entre downs. 12-3-1-e.

Tema 5. Infracción por el Equipo B. Después de un castigo cobrado contra el Equipo B previo a (entre downs) o durante una jugada desde la línea de golpeo, el down siguiente es un primero y 10 para el Equipo A.

Excepciones:

- (1) Fuera de lugar (offside).
- (2) Invasión (encroachment).
- (3) Infracción de la zona neutral.
- (4) Retraso de juego.
- (5) Sustitución ilegal.
- (6) Tiempo muerto de más.
- (7) Contacto con el pateador.
- (8) Más de 11 jugadores sobre el campo de juego en el momento del centro.
- (9) Más de 11 jugadores en la formación previo al centro.
- (10) Formación ilegal por la defensiva durante una jugada de patada desde la línea de golpeo.

Para las excepciones indicadas previamente, el número del down y la yarda por alcanzar siguen siendo los mismos a menos que un castigo de yardas coloque el balón en o frente de la yarda por alcanzar, en cuyo caso es un primero y 10 para el Equipo A.

Tema 6. Infracción después de un cambio de posesión. Si hay una infracción, incluyendo una infracción con el balón declarado muerto, después de que la posesión del balón haya cambiado entre equipos durante un down, tras el cobro de un castigo con yardas, es primero y 10 para el equipo que tenía la posesión del balón en el momento de la infracción.

Tema 7. Infracción entre downs. Si hay una infracción entre downs, el down sigue siendo el mismo, a menos que el cobro de la infracción resulte en un primer down.

Tema 8. Doble infracción. De haber doble infracción durante el down, y las infracciones se cancelan, el down se vuelve a jugar y el número del down permanece igual.

ARTÍCULO 3. ELECCIÓN DE CASTIGOS (INFRACCIONES MÚLTIPLES). Si hay infracciones múltiples (3-14-1-d) durante el

down, solo se cobra un castigo después que el réferi le explique las alternativas al equipo afectado.

Excepciones:

- (1) Una infracción contra un oficial no se considera parte de una infracción múltiple y se cobra en adición a cualquier otra infracción.
- (2) Si hay una falta personal que además es una interferencia de pase defensiva, se pueden cobrar ambas infracciones.

SECCIÓN 2 COBROS ESPECIALES PARA CASTIGOS

ARTÍCULO 1. CASTIGO DE MEDIA DISTANCIA. Si el cobro de un castigo con yardas movería el balón más de la mitad de la distancia del punto del cobro a la línea de gol del infractor, el cobro del castigo colocará el ovoide a media distancia desde el punto del cobro a su propia línea de gol. Esta regla general reemplaza cualquier otro cobro específico o general de un castigo con yardas.

Excepciones:

- (1) Vea Regla 8-2-1 para el cobro de un pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo.
- (2) Vea Regla 12-3-4 para el cobro de un acto evidentemente desleal.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN DETRÁS DE UNA LÍNEA DE GOL.

- (a) Cuando el punto del cobro de una infracción por la defensiva se encuentra detrás de la línea de gol del equipo a la ofensiva, un castigo con yardas se cobra desde la línea de gol. Sin embargo, si la jugada resulta en un touchback, el castigo se cobra desde la yarda 20, o desde la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre. Vea Sección 4, Artículo 6 para infracciones durante un pase hacia atrás o balón suelto (fumble) y Sección 4, Artículo 4 (b), Nota, para una excepción cuando el ímpetu de un jugador lo lleva a la zona de anotación.
- (b) Cuando el punto del cobro de una infracción por la ofensiva está detrás de la línea de gol de la ofensiva, es un safety.
- (c) Cuando el punto del cobro de una infracción por la ofensiva está detrás de la línea de gol de la defensiva, un castigo con yardas se cobra desde la línea de gol.

ARTÍCULO 3. INFRACCIÓN DURANTE UNA ANOTACIÓN. Si un equipo comete una falta personal o infracción por conducta antideportiva, o un acto evidentemente desleal, durante un down en el que anota su oponente, el castigo se cobra en la patada libre siguiente (a menos que la anotación fue un resultado directo del cobro). En un touchdown, el castigo, ya sea por una infracción de balón en juego o de balón declarado muerto, o bien por una infracción entre downs, puede ser cobrado en la patada inicial o intento de conversión (try) posteriores. En una patada de conversión (try) exitosa, cualquier infracción por el Equipo B que no resulte en una repetición o impida una anotación puede ser cobrada en la patada libre siguiente.

Excepción: si una falta personal, infracción de conducta antideportiva, o un acto evidentemente desleal ocurre en un touchdown o gol de campo exitoso, el equipo que anotó tiene la opción de comenzar una nueva serie o repetir el down después del cobro del castigo desde el punto previo, y la anotación no cuenta. En una patada de conversión (try) exitosa, el equipo que anotó tiene la opción de repetir el down después del cobro del castigo desde el punto previo o del otro punto de intento de conversión (try).

ARTÍCULO 4. INFRACCIONES DE FALTA PERSONAL Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA. Si cualquier equipo comete una falta personal o una infracción de conducta antideportiva que no es parte de una infracción doble, y el oponente tiene posesión al final del down, el cobro puede ser desde el punto de balón declarado muerto sumadas a cualquiera opción de cobro hubiere por regla.

SECCIÓN 3 PUNTO DESDE EL CUAL SE COBRA EL CASTIGO

ARTÍCULO 1. ESTIPULACIONES REINANTES. Las estipulaciones generales de la Regla 14 gobiernan todos los puntos de cobro, excepto por cobros específicos designados en otras partes de estas reglas.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN POR EL PERSONAL QUE NO JUEGA. Los castigos por infracciones cometidas por personal que no juega se cobrarán como lo describe la Regla 13.

ARTÍCULO 3. PUNTO DE COBRO NO ESTIPULADO. Cuando el punto del cobro no es estipulado por una regla general o específica, se cobra en el punto de la infracción.

ARTÍCULO 4. PUNTOS DE COBRO. El punto de cobro es el punto en el cual se cobra un castigo. Hay seis puntos que se usan comúnmente:

- (a) El punto previo: el punto en el cual el balón fue puesto en juego por última vez y.
- (b) El punto de la infracción: el punto en el cual una infracción fue cometida o, por regla, se considera que ha sido cometida.
- (c) El punto de un pase hacia atrás o un balón suelto (fumble): el punto en el cual el pase hacia atrás o balón suelto (fumble) ocurrió durante el down en el cual hubo una infracción.
- (d) El punto donde el balón fue declarado muerto.
- (e) El punto siguiente: el punto en el cual el balón será puesto en juego a continuación (esto es, el punto del balón después del cobro de una infracción, o, si no ha habido infracción, el punto en el que el balón fue declarado muerto).
- (f) **El otro lugar de Try: La línea de yarda de la otra opción de Try, según lo determinen las sanciones aplicadas anteriormente, si corresponde.**
- (g) El punto de un cambio de posesión: el punto en el cual la posesión es obtenida u otorgada al oponente.

ARTÍCULO 5. PUNTO BÁSICO. El punto básico es un punto de referencia usado para determinar el punto de cobro para infracciones cometidas de conformidad con el método de cobro de "Tres y uno". Es aplicable a infracciones cometidas durante (i) una jugada de acarreo o (ii) un pase hacia atrás o balón suelto (fumble).

- (a) Para infracciones cometidas durante un acarreo que no es seguida por un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde el balón es declarado muerto.
- (b) Para infracciones cometidas durante un acarreo que sí es seguida por un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde se perdió la posesión.

- (c) Para infracciones cometidas durante un pase hacia atrás o balón suelto (fumble), el punto básico es el punto del pase hacia atrás o el punto del balón suelto (fumble).

ARTÍCULO 6. MÉTODO DE COBRO “TRES Y UNO”. Para infracciones cometidas durante un acarreo, un balón suelto (fumble) o un pase hacia atrás, el castigo se cobra desde el punto básico si:

- (a) la defensiva comete infracción al frente del punto básico;
- (b) la defensiva comete infracción detrás el punto básico; o
- (c) la ofensiva comete infracción al frente del punto básico.

Si la ofensiva comete infracción detrás del punto básico, se cobra desde el punto de la infracción (método de cobro “tres y uno”).

Excepciones para infracciones cometidas por la ofensiva:

- (1) Las infracciones cometidas por la ofensiva detrás de la línea de golpeo, excepto aquellas cometidas en la zona de anotación, se cobran desde el punto previo. Vea Regla 8-2-1 para cobro de un pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo.
- (2) Si la ofensiva comete una infracción en su propia zona de anotación que es aceptada, es un safety.
- (3) Si la ofensiva comete una infracción más allá de la línea de golpeo y el punto básico está detrás de la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo. Si el punto donde el balón fue declarado muerto está localizado en la zona de anotación ofensiva, es un safety, sin importar dónde ocurre la infracción.
- (4) Si la ofensiva comete una infracción en la zona de anotación de la defensiva antes de anotar un touchdown, se cobra desde la línea de gol.

Excepciones para infracciones cometidas por la defensiva:

- (1) Cuando el punto básico está detrás de la línea de golpeo, y la defensiva ha cometido una infracción ya sea detrás o más allá de la línea de golpeo, el castigo se cobra desde el punto previo.

SECCIÓN 4 PUNTOS DE COBRO

ARTÍCULO 1. INFRACCIÓN ANTES O EN EL MOMENTO DEL CENTRO.

Tema 1. Antes del centro. Una infracción que ocurre previo al centro se cobra del punto siguiente, y el down sigue siendo el mismo, a menos que el cobro de la infracción resulte en un primer down.

Tema 2. En el momento del centro. Una infracción que ocurre en el momento del centro se cobra desde el punto previo, y el down se repite, a menos que el cobro de la infracción resulte en un primer down.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN COMETIDA DURANTE UN ACARREO. Para una infracción cometida durante un acarreo cuando no hay cambio de posesión subsiguiente durante el down, el punto básico es el punto donde el balón es declarado muerto. Se usa el método de cobro “tres y uno” (vea Sección 3, Artículo 6).

Nota: una infracción durante un acarreo previo a un pase hacia el frente o patada desde atrás de la línea de golpeo se cobra como una infracción durante una jugada de pase o durante una patada desde la línea de golpeo.

ARTÍCULO 3. INFRACCIÓN COMETIDA DURANTE UN ACARREO ANTES DEL CAMBIO DE POSESIÓN. Cuando una infracción ocurre durante un acarreo, y el acarreo en el cual la infracción ocurre es seguido por un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde se perdió la posesión. Se usa el método de cobro “tres y uno” (vea Sección 3, Artículo 6).

Notas:

- (1) Si la infracción es cometida por el equipo a la defensiva, el balón es otorgado al equipo que estaba a la ofensiva previo al cobro de la infracción.
- (2) Si la infracción es cometida por el equipo a la ofensiva, el equipo a la defensiva debe declinar el castigo para retener la posesión. Sin embargo, si la infracción de la ofensiva fue una falta personal por conducta antideportiva, la defensiva retiene la posesión, y el cobro se efectúa desde el punto donde el balón fue declarado muerto. Si luego la defensiva pierde la posesión, el castigo se cobra desde el punto donde sucedió el cambio de posesión, y la defensiva retiene la posesión.
- (3) Si hay infracciones múltiples por parte de la defensiva, el cobro deberá ser según lo que beneficie más a la ofensiva.

ARTÍCULO 4. INFRACCIÓN COMETIDA DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSESIÓN (COBRO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN). Si hay una infracción por un equipo u otro después un cambio de posesión, y el punto donde el balón es declarado muerto está localizado en la zona de anotación, se cobrará de la manera siguiente:

(a) Infracciones por el Equipo A:

- (1) Si el ímpetu que envió el balón fue provisto por el Equipo B, se cobra desde la línea de gol. Vea la Nota a continuación acerca de una excepción cuando el ímpetu de un jugador lo lleva dentro de la zona de anotación.
- (2) Si el ímpetu que envió el balón fue provisto por el Equipo A, se cobra desde la yarda 20, o desde la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre.

(b) Infracciones por Equipo B (ímpetu del Equipo A):

- (1) Si el Equipo B intenta avanzar el balón, y el punto de su infracción está localizado en la zona de anotación, el resultado es un safety.
- (2) Si el Equipo B no intenta avanzar el balón, y su infracción ocurre en la zona de anotación, el cobro es desde la yarda 20, o desde la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre.
- (3) Si el punto de su infracción es en campo, el castigo es cobrado ya sea desde el punto de la infracción o desde el punto de touchback (yarda 20 o 25), el que beneficie menos al Equipo B, sin importar si el Equipo B intenta avanzar el balón o no.

Nota: si el ímpetu original del jugador del Equipo B lo lleva dentro de su propia zona de anotación, donde el balón es declarado muerto en posesión de su equipo, el punto donde el balón es declarado muerto es considerado ser el punto en que el jugador estableció posesión. Vea 11-5-1- Excepción 2.

(c) Infracciones por Equipo B (ímpetu del Equipo B):

(1) Sin importar si la infracción se comete en el campo de juego o en la zona de anotación, el resultado es un safety.

Nota: infracciones con el balón declarado muerto por un equipo u otro se cobran desde el punto siguiente.

ARTÍCULO 5. INFRACCIÓN COMETIDA DURANTE UNA JUGADA DE PASE. Si hay una infracción por un equipo u otro desde el momento del centro hasta que termine un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo, el castigo se cobra desde el punto previo. Una jugada de pase termina y una carrera comienza en el instante en el que el pase es atrapado.

Excepciones:

- (1) El castigo por un pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo es la pérdida del down en el punto de la infracción, o la pérdida del down y un castigo de 10 yardas desde el punto previo, lo que menos beneficie a la ofensiva. Si la infracción ocurre menos de 10 yardas detrás de línea de golpeo, pero a más de media distancia hacia la línea de gol, el balón se colocará en el punto del pase. (Si el pase es lanzado desde la zona de anotación, es un safety).
- (2) La interferencia de pase por la defensiva se cobra en el punto de la infracción. Si ocurre en la zona de anotación del equipo infractor, el balón se colocará en la yarda uno, o a media distancia hacia la línea de gol desde el punto previo, lo que beneficie más a la ofensiva.
- (3) Es un safety cuando el equipo a la ofensiva comete una infracción detrás de su propia línea de gol.
- (4) Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por la defensiva previa a que se complete un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo o desde el punto donde el balón es declarado muerto, lo que beneficie más a la ofensiva. Si el equipo que pasa sufre una infracción y después pierde la posesión después de un pase completo, el equipo que pasa retiene la posesión del balón, y se cobra desde el punto previo.
- (5) Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por la ofensiva antes de que ésta pierda posesión durante una jugada de pase o una jugada de acarreo subsiguiente, se cobra desde el punto donde el balón es declarado muerto. Sin embargo, se la defensiva subsecuentemente pierde la posesión, el castigo se cobra desde el punto de la recepción o recuperación de la defensiva, y la defensiva retiene posesión. Esto también aplica para una falta personal o infracción de conducta antideportiva por parte de la ofensiva previo a un pase hacia el frente lanzado detrás de la línea cuando la ofensiva no logra avanzar hasta la yarda por alcanzar.

Notas:

- (1) *El castigo para un pase hacia el frente lanzado atrás de la línea de golpeo después de que el balón rebasó la línea de golpeo, o por un segundo pase hacia el frente lanzado detrás de la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo, a menos que el punto del pase esté detrás de la línea de gol del pasador, en cuyo caso es un safety.*
- (2) *Si un pase hacia el frente es lanzado más allá de la línea de golpeo, o cuando no haya línea de golpeo, es una infracción durante una carrera.*

ARTÍCULO 6. INFRACCIÓN DURANTE UN PASE HACIA ATRÁS O UN BALÓN SUELTO (FUMBLE). Si hay una infracción por cualquiera de los dos equipos durante un pase hacia atrás o un balón suelto (fumble), el punto básico es el punto donde sucedió el pase hacia atrás o el balón suelto (fumble). Se usa el método de cobro "tres y uno" (vea Sección 3, Artículo 6).

Notas:

- (1) *Si el Equipo B obtiene posesión en su propia zona de anotación, y el ímpetu fue provisto por el Equipo A, si el Equipo B suelta el balón (fumble) o lanza un pase hacia atrás en la zona de anotación y comete una infracción mientras el balón está libre, se considera que el punto del balón suelto (fumble) o del pase es la yarda 20 del Equipo B, o la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre.*
- (2) *Si el ímpetu original de un jugador del Equipo B lo lleva dentro de su propia zona de anotación, donde suelta el balón (fumble), se considera que el punto del balón suelto (fumble) es el punto en el que el jugador aseguró la posesión del balón. Vea 11-5-1-Excepción 2.*
- (3) *Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por la ofensiva durante un balón suelto (fumble) o pase hacia atrás que es recuperado por la defensiva, el cobro es desde el punto de balón muerto. Si el equipo que recupera subsecuentemente pierde la posesión, el castigo es cobrado desde el punto en que fue recuperado, y retiene la posesión. Esto también aplica para una falta personal o infracción de conducta antideportiva por parte de la ofensiva durante un balón suelto (fumble) o pase hacia atrás que es recuperado por la ofensiva, y la ofensiva no logra avanzar a la yarda por alcanzar.*

ARTÍCULO 7. INFRACCIÓN DURANTE UNA JUGADA DE PATADA LIBRE. Si hay una infracción durante una patada libre, se cobra desde el punto previo, y la patada libre se repite. Sin embargo, si el equipo que patea comete una infracción antes de terminar la patada, y el equipo que recibe retiene la posesión a través del down, tendrá la opción de cobrar el castigo en el punto previo y repetir el down o añadir las yardas del castigo al punto donde el balón es declarado muerto.

Excepciones:

- (1) Una falta personal (bloqueando) después de una señal de recepción libre se cobra desde el punto de la infracción.
- (2) Una infracción por interferencia con una recepción libre se cobra desde el punto de la infracción.
- (3) Una infracción por interferencia con la oportunidad de completar una atrapada se cobra desde el punto de la infracción.
- (4) Una infracción por una señal inválida de recepción libre se cobra desde el punto de la infracción.
- (5) Una infracción por formar una cuña ilegal intencionalmente durante la patada libre, se cobra desde el punto de la infracción, o el punto previo si la infracción ocurre en la zona de anotación durante la patada.
- (6) Por una patada libre fuera del campo, vea 6-2-3.
- (7) Por una patada libre tocada ilegalmente, vea 6-2-4.
- (8) Infracciones dobles se cobran según las reglas usuales.

Notas:

- (1) *El punto donde el balón fue declarado muerto para patadas libres que resultan en un touchback es la yarda 25.*
- (2) *En (1), (2), (3) y (5) arriba, si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down,*

la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto. Vea 14-2-4

Una patada libre termina cuando el Equipo B establece posesión. Las infracciones cometidas por el Equipo A previo al momento que el Equipo B establece posesión son infracciones de la ofensiva. Si el Equipo A legalmente recupera una patada libre, no hay cambio de posesión. Después de que el Equipo B establece posesión, comienza una carrera, y las infracciones que ocurren desde ese momento en adelante son cobradas desde el punto donde el balón es declarado muerto o el punto de la infracción (método “tres y uno”).

ARTÍCULO 8. INFRACCIÓN DURANTE UNA PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO. Si hay una infracción desde el momento del centro hasta a que termina una patada legal desde la línea de golpeo, se cobra desde el punto previo. Esto incluye una infracción durante una corrida previo a una patada legal, y una infracción por parte del equipo que pateo durante un intento de gol de campo fallado.

Excepciones:

- (1) Si el equipo ofensivo comete una infracción en su propia zona de anotación, es un safety.
- (2) A menos que la patada sea un intento fallado de gol de campo, si hay una infracción cometida por el equipo que pateo, el equipo que recibe tendrá la opción de aplicar el castigo en el punto previo y repetir el down, o añadir las yardas del castigo al punto donde el balón es declarado muerto.

Notas:

- (a) *El punto donde el balón fue declarado muerto para las patadas desde la línea de golpeo que resultan en un touchback es la yarda 20.*
 - (b) *Si hay una infracción por toque ilegal dentro de la yarda cinco, el equipo que recibe también tiene la opción de aceptar un touchback.*
 - (c) *Si hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por el equipo que pateo durante un intento de gol de campo fallado donde al equipo que recibe se le concede el balón (vea 11-4-2), el cobro es desde el punto sucesivo.*
- (3) La interferencia con una recepción libre, la interferencia con la oportunidad de atrapar una patada, una señal inválida de recepción libre o una falta personal (bloqueando) después de una señal de recepción libre, se cobran desde el punto de la infracción.

Nota: *si la infracción no es parte de una doble infracción y el oponente tiene posesión al final del down, la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto. Vea 14-2-4.*

- (4) Excepto para infracciones cometidas en un intento por bloquear una patada (tales como contacto o rudeza contra el pateador, sujetar por la defensiva [jala/hala y avanza], jalar/halar, saltar, y empujar compañeros de equipo hacia la formación ofensiva), si el equipo que recibe comete una infracción luego de que la patada que cruza la línea de golpeo, el castigo por su infracción será cobrado como si hubiese tenido posesión del balón en el momento en que la infracción ocurrió (una infracción post-posesión), siempre y cuando el equipo que recibe no pierda posesión del balón en ningún momento durante el down. El castigo se cobrará desde cualquiera de los puntos siguientes que beneficien menos al equipo que recibe:
- (a) el final de la patada; o
 - (b) el punto de la infracción.

Si la infracción sucede en la zona de anotación, se considera que ocurrió en la yarda 20, a menos que el cobro resulte en un safety (14-4-4).

- (5) Para el cobro de una falta personal o infracción de conducta antideportiva en una jugada que resulta en una anotación, vea 14-2-3; por patear ilegalmente un balón libre, vea 12-5-2; y para un bateo ilegal, vea 12-5-1.

Cuando el Equipo B establece posesión del balón, una patada desde la línea de golpeo termina, y una carrera comienza, y las infracciones que ocurren después son cobradas desde el punto donde el balón es declarado muerto o el punto de la infracción (método “tres y uno”, 14-3-6).

ARTÍCULO 9. INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO E INFRACCIÓN ENTRE DOWNS. Una infracción de balón declarado muerto es una infracción que ocurre en la acción que continúa después de que termina un down, o una infracción por burlarse (taunting) que ocurra en cualquier momento. El castigo por una infracción de balón declarado muerto se cobra desde el punto siguiente, y el down cuenta.

Una infracción entre downs es una infracción que ocurre después de que termina el down y después de cualquier acción continua resultante del down, pero previa al próximo centro o patada libre. El castigo por una infracción entre downs se cobra en el punto siguiente, y el down cuenta, pero no puede ser combinado con una infracción de balón vivo o una infracción de balón declarado muerto para crear una infracción doble o una infracción múltiple. Una infracción entre downs se cobra siempre por separado de cualquier otra infracción. Una infracción contra un oficial, sin importar cuando ocurra, siempre se considera una infracción entre downs. Vea 12-3-1-e-Castigo.

Excepción: Si hay una falta personal, una infracción de conducta antideportiva, o una infracción por burlarse (taunting) por un equipo u otro después del fin del segundo o último periodo, las yardas del castigo se cobrarán en la patada de salida de la segunda mitad o del tiempo extra, a menos que sea parte de una infracción doble (Vea Sección 5).

Tema 1. Infracción del Equipo A con balón declarado muerto. Si hay una infracción de balón declarado muerto por el Equipo A después un down en el cual el Equipo A ha logrado un primer down, después el cobro del castigo será primero y 10 para el Equipo A. Si hay una infracción entre downs después de un down en el cual el Equipo A ha logrado un primer down, después del cobro del castigo será primero y 25 para el Equipo A.

Tema 2. Infracciones cometidas por ambos equipos con balón declarado muerto. Las infracciones de balón declarado muerto cometidas por ambos equipos se cancelan en el punto siguiente, y el down cuenta, pero cualquier jugador o jugadores

expulsados tienen que ser desalojados según la Regla 5, Sección 2, Artículo 7.

Tema 3. Infracciones de balón en juego y de balón declarado muerto. Las infracciones de balón en juego y de balón declarado muerto se combinan para crear infracciones dobles o infracciones múltiples, y todas las reglas de cobro usuales aplican.

Excepciones:

- (1) Si hay una infracción doble de 5 yardas contra una de 15 yardas en la última jugada de una mitad, y el castigo de 15 yardas es por una infracción de falta personal, de conducta antideportiva, o por burlarse (taunting) por parte de un equipo u otro cuando el balón ha sido declarado muerto, las yardas del castigo se cobrarán en la patada de salida que da inicio a la segunda mitad o al tiempo extra. No habrá extensión del periodo.
- (2) Si el equipo que anota comete una infracción con el balón declarado muerto después de anotar, y la infracción de balón en juego de su oponente no es por conducta antideportiva o rudeza innecesaria, la infracción del oponente es descartada, la anotación cuenta, y la infracción con el balón declarado muerto del equipo a la ofensiva se cobra en la patada de salida sucesiva o en el intento de conversión (try). Si la infracción del oponente es por conducta antideportiva o rudeza innecesaria, la anotación cuenta, y ambas infracciones se cancelan en la patada de salida.

Notas:

- (1) *Cuando una infracción ocurre simultáneamente que el balón es declarado muerto, se considera una infracción de balón declarado muerto.*
- (2) *El punto siguiente para una infracción que ocurre después de un touchdown y antes del silbato de una conversión (try) es la próxima patada de salida.*
- (3) *El tiempo entre downs incluye los intervalos durante todos los tiempos fuera (incluyendo medio tiempo y entre tiempos). Vea 3-37-1.*

SECCIÓN 5 INFRACCIONES POR AMBOS EQUIPOS (INFRACCIONES DOBLES)

ARTÍCULO 1. INFRACCIÓN DOBLE SIN CAMBIO DE POSESIÓN. Si hay una infracción doble (3-14-1-e) durante un down en el cual no hay un cambio de posesión, los castigos se cancelan, y el down se repite desde el punto previo. Si es un down desde la línea de golpeo, el número del próximo down y la yarda por alcanzar son las mismas que en el down en que ocurrieron las infracciones.

Excepciones:

- (1) Si una o más infracciones incluye un castigo de 15 yardas, y el castigo por la infracción o infracciones cometidas por el otro equipo es por un castigo de cinco yardas sin un primer down automático, una pérdida de down, o un descuento de 10 segundos (15 yardas o cinco yardas), o que no sea una infracción de punto, el castigo de 15 yardas se cobra desde el punto previo, y el castigo de cinco yardas se descarta. El cobro de cinco o 15 yardas no puede ser declinado por el equipo que comete la infracción menor, excepto como es descrito en la cláusula (2) a continuación. Vea 4-8-2-h y 14-4-9-Tema 3-Excepción 1 para infracciones de balón declarado muerto al terminar una mitad.
- (2) Si una de las faltas es una infracción de balón declarado muerto por retraso de partido o por clavar el balón y la infracción del oponente es de balón en juego, el equipo que cometió la infracción por retrasar el partido, además del Artículo 1 anteriormente, tendrá la opción de declinar la infracción cometida por su oponente y que le cobren su castigo por retraso desde el punto donde el balón fue declarado muerto.
- (3) Si ambas infracciones son de balón declarado muerto o son tratadas como tal (14-4-9), los castigos se cancelan, y el balón se coloca para jugar en el punto siguiente, a menos que las infracciones de balón declarado muerto ocurran después de que el balón haya sido colocado listo para jugar, en cuyo caso aplica el método de cobro "cinco vs. 15".

Nota: *las expulsiones de uno o más jugadores se cobran, aún si los castigos se cancelan.*

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN DOBLE CON UN CAMBIO DE POSESIÓN. Si hay una infracción doble durante un down en el cual hay un cambio o varios cambios de posesión, incluyendo si una de las infracciones es una infracción post-posesión por el Equipo B durante la patada desde la línea de golpeo, el equipo que tuvo la posesión al final retiene el balón después del cobro por su infracción, siempre y cuando no haya cometido la infracción antes de obtener la posesión al final ("manos limpias").

Excepciones:

- (1) Si el Equipo A comete infracción durante un intento de patada de salida, despeje, patada después del safety, patada de recepción libre, o gol de campo previo al cambio de posesión, el Equipo B puede optar por repetir el down en el punto previo.
- (2) Si un safety resulta del cobro de una infracción por el Equipo B, el down se repite desde el punto previo.
- (3) Si ambos equipos cometen infracciones después del último cambio de posesión (infracción doble después de un cambio de posesión), los castigos se cancelan, y el equipo que tuvo posesión al final retendrá el balón en el punto donde su infracción sería cobrada como si hubiese sido la única infracción. Si el punto es normalmente un touchback, el balón será colocado en la yarda 20 o en la yarda 25 si el ímpetu provino de una patada libre. Si es normalmente un safety, el balón será situado en la yarda uno. En jugadas de patada, si el Equipo A también comete infracción antes del cambio de posesión, el equipo B también tendrá la opción descrita en (1) previamente.

Si el equipo que tuvo la posesión al final no tiene "manos limpias" cuando establece posesión, los castigos se cancelan, y el down se repite desde el punto previo.

REGLA 15 REPETICIÓN INSTANTÁNEA

SECCIÓN 1 INICIO DE UNA REPETICIÓN INSTANTÁNEA

ARTÍCULO 1. DESAFÍOS DEL ENTRENADOR EN JEFE. A cada equipo se le permiten dos desafíos que iniciarán revisiones de repeticiones instantáneas:

- (a) El entrenador en jefe puede iniciar un desafío al lanzar un pañuelo rojo al campo antes del siguiente centro o patada legal.
- (b) Un equipo que comete una infracción que previene el siguiente centro ya no puede desafiar la jugada anterior. El equipo que no cometió infracción puede todavía desafiar la jugada anterior, y ambos equipos se pueden beneficiar con la revisión.
- (c) El entrenador en jefe puede desafiar las decisiones en el campo enumeradas en la Sección 3, excepto aquellas jugadas que solamente puede desafiar el oficial de repeticiones (Artículo 2).
- (d) Cada desafío requiere un tiempo fuera de equipo disponible. Un equipo que no disponga de tiempo fuera alguno, o que haya utilizado todos sus desafíos disponibles, no puede intentar iniciar un desafío.

A un equipo que inicia un desafío cuando el equipo no lo tiene permitido se le cobrará un tiempo fuera de equipo.

Castigo: por iniciar un desafío cuando un equipo ha usado sus tiempos fuera, pérdida de 15 yardas cobrado como una infracción entre downs.

- (e) Si un desafío no es exitoso, se le cobrará un tiempo fuera al equipo.
- (f) Se le permitirá a un equipo un tercer desafío si fueron exitosos sus dos anteriores. No se permitirá un cuarto desafío.

ARTÍCULO 2. PEDIDO OFICIAL DE REPETICIÓN PARA REVISIÓN. Solamente el oficial de repeticiones o el Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a puede iniciar una revisión de una jugada:

- (a) que comienza después de la pausa de los dos minutos de cada mitad;
- (b) a lo largo de cualquier periodo de tiempo extra;
- (c) cuando cualquier equipo anota puntos;
- (d) que es un intento de conversión (try) (exitoso o no); y
- (e) cuando el cobro de los oficiales en el campo es:
 - (1) una intercepción por parte del oponente;
 - (2) un balón suelto (fumble) o pase hacia atrás recuperado por un oponente o que sale del campo de juego a través de la zona de anotación del oponente;
 - (3) posesión por parte del equipo que pateo al final de cualquier patada libre o patada desde la línea de golpeo; o
 - (4) una expulsión de un jugador.

Tales jugadas pueden ser revisadas sin importar si en esa jugada se comete una infracción que, si fuera aceptada, anularía el cobro en el campo de juego.

El oficial de repeticiones puede desafiar solamente una jugada hasta el siguiente centro o patada legal. El oficial de repeticiones puede consultar con un miembro designado del departamento de arbitraje en las oficinas centrales de la liga para decidir si desafiar o no la jugada.

SECCIÓN 2 REVISIONES DE REPETICIÓN

Todas las revisiones de repeticiones serán llevadas a cabo por el Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a. Las revisiones son llevadas a cabo en consulta con el oficial de repeticiones y el réferi, quien tendrá acceso a un monitor de vídeo ubicado a nivel del campo.

ARTÍCULO 1. CAMBIAR UNA DECISIÓN. Una decisión en el campo será cambiada solamente cuando el Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a halle evidencia en el video clara, obvia e incontrovertible que garantice un cambio.

ARTÍCULO 2. DURACIÓN DE LA REVISIÓN. Una decisión debe ser tomada dentro de los 60 segundos a partir del momento en que el video es compartido con el réferi en el campo.

ARTÍCULO 3. ALCANCE DE LA REVISIÓN. Una vez que se inicia una revisión, todos los aspectos revisables de una jugada (Sección 3) deben ser examinados y son sujetos a cambio, aún si no fuesen la razón específica del desafío.

ARTÍCULO 4. OTORGAMIENTO DE LA POSESIÓN. Cuando el cobro en el campo resulta en un balón declarado muerto (por ejemplo, anotación, derribado por contacto, pase incompleto, etcétera), y después de una revisión de repetición, queda determinado que se perdió posesión antes de que el balón fuera declarado muerto, la posesión puede ser otorgada a un jugador quien claramente recupera un balón libre en la acción continua inmediata. Se considera que un balón libre que toca fuera de los límites del campo es una recuperación clara por parte del jugador que tuvo posesión en última instancia.

Nota: si los oficiales en el campo de juego realizan un cobro preliminar de qué equipo recuperó el balón, ese cobro preliminar constituye una recuperación clara.

ARTÍCULO 5. CADA COBRO SE REvisa POR SEPARADO. Cualquier aspecto de un cobro que no es cambiado será considerado un cobro correcto para los propósitos de revisión de la jugada.

SECCIÓN 3 COBROS REVISABLES

ARTÍCULO 1. SITUACIONES DE JUEGO. El sistema de repeticiones cubrirá las siguientes situaciones de juego:

- (a) Jugadas que involucren la posesión (vea Sección 3, Artículo 2).
- (b) Jugadas que involucren toque tanto del balón como del suelo (vea Sección 3, Artículo 3).
- (c) Jugadas que involucren la línea de gol (vea Sección 3, Artículo 4).
- (d) Jugadas que involucren las líneas limitantes (vea Sección 3, Artículo 5).
- (e) Jugadas que involucren la línea de golpeo (vea Sección 3, Artículo 6).
- (f) Jugadas que involucren la yarda por alcanzar (vea Sección 3, Artículo 7).

- (g) Número de jugadores en el campo en el momento del centro (vea Sección 3, Artículo 8).
- (h) Administración del partido (vea Sección 3, Artículo 9).
 - (1) Cobro de un castigo.
 - (2) Down correcto.
 - (3) Punto de una infracción.
 - (4) Indicación del reloj de juego.
- (i) Expulsión de un jugador (vea Sección 3, Artículo 10).
- (j) Otras jugadas revisables (vea Sección 3, Artículo 11).

ARTÍCULO 2. JUGADAS QUE INVOLUCRAN POSESIÓN.

Tema 1. Pase completado o no. Si un pase fue completo o incompleto.

Notas:

- (1) **Incompleto cambiado a recepción.** Si un cobro de incompleto es cambiado a una recepción, el balón será colocado en el punto donde estaba cuando el segundo pie o alguna parte del cuerpo del receptor tocó el suelo con control del ovoide. No se otorga avance alguno.
- (2) **Incompleto cambiado a recepción y balón suelto (fumble).** Cuando un cobro de incompleto es cambiado a una recepción y balón suelto (fumble), el ovoide será otorgado en el punto donde el equipo recupera el balón en la acción subsecuente inmediata. Si no hay recuperación clara, el balón será otorgado al equipo que tuvo posesión en última instancia en el punto donde se perdió la posesión.

Tema 2. Recuperación de un balón libre. Si un jugador recuperó legalmente un balón libre en el campo, en la línea lateral, en línea de gol o en la zona de anotación.

Tema 3. Pase hacia el frente o balón suelto (fumble). Si la mano de un pasador empezó a moverse hacia adelante con control del balón, o si el balón fue soltado (fumble).

Notas:

- (1) Cuando en el campo se cobra pase incompleto, y el pasador claramente soltó el ovoide, el balón será otorgado en el punto de la recuperación al equipo que lo recuperó en la acción continua inmediata. Si no hubiere recuperación clara, el balón será otorgado al equipo que tuvo posesión en última instancia en el punto donde se perdió la posesión, excepto si la posesión fue perdida en la propia zona de anotación del equipo, y el balón no fue claramente recuperado en la zona de anotación, el balón será ubicado en la yarda uno.
- (2) Cuando un cobro de balón suelto (fumble) es cambiado a un pase hacia el frente incompleto, puede crearse una infracción por pase lanzado intencional e ilegalmente al suelo por una repetición solamente si hubo un anuncio previo a la revisión de que un cobro cambiado crearía la infracción.
- (3) Este tema aplica a un cobro en que el pasador tocó pero no atrapó (muffed) un centro o clavó el balón para detener el reloj en funcionamiento.

Tema 4. Balón suelto (fumble). Si un corredor perdió posesión antes de estar derribado por contacto, o de haberse dado por vencido.

Notas:

- (1) Cuando en el campo se cobra estar derribado por contacto, y el corredor claramente soltó el balón (fumble), el ovoide será otorgado en el punto de recuperación al equipo que recupera el balón en la acción continua inmediata. Si no hay recuperación clara, el cobro en el campo se mantiene.
- (2) El punto de un balón suelto hacia adelante (fumble) que sale del campo, o un balón suelto (fumble) que ocurre en cuarto down, o después de la pausa de los dos minutos, o durante un intento de conversión (try), es revisable más allá de si los oficiales en el campo regresan el balón al punto del balón suelto (fumble), sin importar si incluye una anotación, una anotación potencial, un cambio de posesión, o la yarda por alcanzar.

ARTÍCULO 3. JUGADAS QUE INVOLUCRAN EL TOQUE DEL BALÓN O DEL SUELO.

Tema 1. Derribado por contacto. Si un jugador fue derribado por contacto estando en posesión del balón.

Tema 2. Toque de un pase hacia el frente. Si un jugador tocó un pase hacia el frente.

Notas:

- (1) Es revisable solamente el hecho del toque, no la intención o no por tocarlo.
- (2) Un jugador que toca un pase anulará una infracción de interferencia de pase ofensiva o defensiva si el toque ocurre lejos de y notablemente antes de la interferencia.

Tema 3. Toque de una patada. Si un jugador tocó una patada y el punto del toque.

Nota: una infracción de contacto o de rudeza contra el pateador o el sujetador (holder) puede ser anulada si el balón pateado fue tocado antes del contacto. Si hubo anuncio previo a la revisión de que no hubo infracción porque se cobró que el balón fue tocado, una infracción de contacto o de rudeza contra el pateador o el sujetador puede ser creada en la repetición si el balón no fue tocado antes del contacto.

Tema 4. Tocando un balón libre. Si un jugador toca o no un balón libre.

Tema 5. Balón que toca el suelo en una patada libre. Si un balón toca el suelo luego de ser pateado.

Tema 6. Balón que toca el suelo en una patada desde la línea de golpeo. Si un balón tocó el suelo antes de ser atrapado o recuperado por un despejador o sujetador (holder).

ARTÍCULO 4. JUGADAS GOBERNADAS POR LA LÍNEA DE GOL.

Tema 1. Balón que rompe el plano de la línea de gol. Si cualquier parte del balón rompió el plano de la línea de gol

estando en posesión del jugador y antes de que el balón hubiera sido declarado muerto.

Notas:

- (1) *Un cobro de un touchdown puede ser revisado para determinar si el corredor soltó el balón (fumble) antes de que el balón rompiera el plano de la línea de gol. Si no hay recuperación clara en la acción continua inmediata, el balón es otorgado al equipo que soltó el balón (fumble) en el punto del balón suelto (fumble).*
- (2) *El punto de balón declarado muerto no se puede revisar para determinar solamente si debería estar más cerca o más lejos de la línea de gol.*

Tema 2. Ímpetu. Si el punto del ímpetu de un jugador estaba en el campo o en la zona de anotación (Regla 11-5-1-b, excepción 2). Un fallo de si el ímpetu causó que un jugador ingresara en su zona de anotación no es revisable.

Nota: A los efectos de una revisión de repetición, el punto del ímpetu es el punto donde del segundo pie (u otra parte del cuerpo distinta a las manos) tocó el suelo. Si ese punto está en la línea de gol o en la zona de anotación, es un touchback.

ARTÍCULO 5. JUGADAS GOBERNADAS POR LAS LÍNEAS LIMITANTES.

Tema 1. Corredor dentro del campo. Un cobro de que un corredor estaba fuera del campo de juego es revisable solamente para determinar: (a) el punto del balón en relación con la yarda por alcanzar o la línea de gol en el punto donde el corredor tocó fuera del campo; (b) si el corredor soltó el balón (fumble) antes de dar dos pasos adicionales más allá del punto donde se cobró que estaba fuera del campo; o (c) si el balón rompió el plano de la línea de gol en posesión del corredor antes de tomar dos pasos adicionales más allá del punto donde de cobró que estaba fuera del campo.

Tema 2. Receptor fuera del campo. Es revisable si un receptor salió del campo para determinar si era elegible para tocar el balón y si un defensa pudo contactarlo legalmente.

Tema 3. Pasador fuera del campo antes de lanzar un pase. No es revisable un cobro de un jugador que salió del campo antes de lanzar un pase para determinar si estaba dentro del campo cuando lanzó el pase.

Tema 4. Jugador fuera del campo en una patada desde la línea de golpeo. Es revisable si un jugador salió del campo de juego durante una patada desde la línea de golpeo para determinar el punto del balón y si el balón fue tocado ilegalmente.

Tema 5. Balón libre. Si un balón libre tocó una línea limitante, cualquier cosa en la línea limitante, un cono (pylon) o un objeto.

Nota: balón que no toca una línea limitante. Si un fallo en el campo de que un balón libre tocó una línea limitante es cambiado, la posesión puede ser otorgada al equipo que recupera el balón libre en la acción subsiguiente inmediata.

ARTÍCULO 6. JUGADAS GOBERNADAS POR LA LÍNEA DE GOLPEO.

Tema 1. Pases ilegales. Si un pase hacia el frente fue lanzado cuando el pasador estaba más allá de la línea de golpeo, o después de que el balón cruzó la línea de golpeo y regresó detrás de ella. Regla 8-1-2, Tema 1.

Tema 2. Patada ilegal. Si una patada desde la línea de golpeo fue efectuada desde más allá de la línea de golpeo, o de realizó una segunda patada después de que el balón cruzó la línea de golpeo. Regla 9-1-1.

ARTÍCULO 7. JUGADAS GOBERNADAS POR LA YARDA POR ALCANZAR. El punto de balón declarado muerto es revisable para determinar si quedó corto de, alcanzó, o rebasó la yarda por alcanzar.

Notas:

- (1) *A los efectos de una revisión de repetición, el máximo avance es determinado cuando un jugador con control del balón es contactado por un oponente y obligado a retroceder.*
- (2) *Un desafío es exitoso solamente si se cambia el fallo de si una serie nueva fue otorgada, más allá de si el balón fue acercado a la yarda por alcanzar.*
- (3) *Tras una revisión, el balón será ubicado en el punto correcto de balón declarado muerto, pero el desafío será exitoso solamente si se cambia el cobro de la línea a ganar es cambiado.*

ARTÍCULO 8. NÚMERO DE JUGADORES EN EL CAMPO DE JUEGO. Determinar si un jugador está en el campo en el momento en que se centre el balón o cuando los oficiales cobran una infracción de balón muerto por demasiados jugadores en una formación. Para que un jugador esté fuera del campo, debe tocar el suelo fuera del campo. Para que un jugador esté en el campo de juego, ambos pies o una parte del cuerpo debe tocar el suelo en el campo.

ARTÍCULO 9. ADMINISTRACIÓN Y CONSULTA DEL PARTIDO. El oficial de repeticiones y los miembros designados del departamento de arbitraje pueden consultar con oficiales dentro del campo, o llevar a cabo una revisión de repetición, o asesorar a los oficiales del partido sobre aspectos específicos y objetivos de una jugada cuando haya evidencia en vídeo clara y obvia, y/o atender asuntos sobre la administración del partido, incluyendo, pero no limitado a:

- (a) cobro de castigo;
- (b) el down correcto;
- (c) punto de una infracción;
- (d) el reloj de juego;
- (e) posesión;
- (f) pase completo o interceptado;
- (g) toque de un balón libre, línea limitante, línea de gol, o línea final;
- (h) ubicación del balón o de un jugador en relación con una línea delimitante, la línea de golpeo, la línea a ganar, o la línea de gol; o
- (i) derribado por contacto (cuando en el campo no se declaró a un jugador derribado por contacto).

Nada en este Artículo impide que un entrenador en jefe o un oficial de repetición inicie un desafío o revisión de otra manera

permitidos bajo la Regla 15, Sección 1.

Tema 1. Reloj de juego. El reloj de juego es revisable para propósitos de restaurar tiempo al reloj pero no para propósitos de descontar tiempo del reloj.

Notas:

- (1) *El tiempo puede ser restaurado al reloj de juego si el operador del reloj lo activa incorrectamente cuando éste debería permanecer detenido, siempre y cuando la corrección ocurra antes del siguiente centro o patada legal.*
- (2) *Un cobro en el campo de que el tiempo expiró durante o después de la última jugada de cualquier mitad, o de un periodo de tiempo extra en la pretemporada o en la temporada regular, o de una mitad de tiempo extra en la posttemporada, es revisable por el oficial de repeticiones solamente cuando la evidencia visual demuestre que el reloj debería haberse detenido con dos o más segundos por jugar. En la primera mitad, el tiempo deberá ser restaurado solamente si la jugada adicional será un centro desde la línea de golpeo. En la segunda mitad, el tiempo será restaurado solamente si la jugada siguiente será un centro desde la línea de golpeo por un equipo que esté en desventaja en el marcador por ocho puntos o menos, o por cualquier equipo si el marcador está empatado.*
- (3) *El reloj de juego es revisable para determinar si llegó a ceros apropiadamente cuando los oficiales en el campo restituyeron tiempo después de la última jugada de cualquier mitad, o de un periodo de tiempo extra en la pretemporada o en la temporada regular, o de una mitad de tiempo extra en la posttemporada. La evidencia visual de que un reloj debería haberse detenido incluye cualquier situación cuando el reloj se detiene por regla después de que el balón es declarado muerto. La evidencia visual de que el reloj debió haberse detenido para un tiempo fuera de un equipo ocurre cuando un oficial empieza a levantar su brazo para señalar un reloj detenido.*

ARTÍCULO 10. EXPULSIÓN DE UN JUGADOR. El Primer vicepresidente de arbitraje o su designado/a puede revisar una decisión tomada por los oficiales en el campo de expulsar a un jugador. Al revisar una expulsión bajo este artículo, no se revisarán otros aspectos revisables de la jugada a menos que el oficial de repeticiones tuviera, de otra forma, la autoridad para desafiar la jugada, o bien sea un desafío de un entrenador en jefe.

ARTÍCULO 11. OTRAS JUGADAS REVISABLES.

Tema 1. Dirección de un pase. Si un pase fue hacia el frente o hacia atrás.

Nota: cuando un cobro en el campo es un pase incompleto, y el pase fue claramente hacia atrás, el balón será otorgado en el punto de la recuperación al equipo que lo recuperó en la acción continua inmediata. Si no hay recuperación clara, El balón será otorgado al último equipo en tener posesión en el punto donde se perdió la posesión.

Tema 2. Pase hacia el frente ilegal. Si un pase fue lanzado ilegalmente.

Tema 3. Intento de gol de campo o de conversión (try). Si un intento de gol de campo o de conversión (try) cruzó por encima del travesaño y por dentro de los postes es revisable, pero solamente si el balón cruza el plano del poste por debajo de la parte superior de los postes, o si el balón toca alguna cosa.

Tema 4. Entrega de balón hacia adelante ilegal. Si un jugador recibió una entrega de balón estando claramente adelante del jugador que le hace la entrega en mano.

Tema 5. Balón que toca un objeto extraño. Si un balón libre tocó un marcador, cable de guía o cualquier otro objeto.

Notas:

- (1) *El oficial de repeticiones puede iniciar un desafío por este tema en cualquier momento durante el partido.*
- (2) *Si se determina que el balón tocó algún objeto, el down se repetirá desde el punto previo, y el reloj de juego será restablecido al tiempo que había cuando el balón fue centrado y arrancará en el centro.*

SECCIÓN 4 JUGADAS NO REVISABLES

Los siguientes aspectos de jugadas no son revisables:

- (a) Si hay un silbato erróneo;
- (b) Si un balón fue bateado o pateado ilegalmente;
- (c) Si un pasador lanza un pase al suelo intencional e ilegalmente;
- (d) Si un receptor inelegible rebasa la línea de golpeo (downfield) antes de un pase;
- (e) Si un receptor fue contactado ilegalmente;
- (f) El punto de un balón libre cruzando la línea lateral;
- (g) Si un bloqueo fue ilegal; y
- (h) Cualquier aspecto de una jugada no incluida como revisable en la Sección 3 de esta Regla.

SECCIÓN 5 ADMINISTRACIÓN DEL RELOJ DE JUEGO

ARTÍCULO 1. RESTABLECIENDO EL RELOJ DE JUEGO. Cuando un cobro es cambiado en una repetición, la indicación del reloj luego de una revisión es determinado por la Regla 4-3, y el reloj de juego será restablecido al tiempo que había cuando el balón debió haberse declarado muerto. El reloj de juego no será restablecido si el cobro en el campo no se cambia con la repetición.

ARTÍCULO 2. DESCUENTO DE 10 SEGUNDOS. Cuando un cobro cambiado resulta en un reloj en funcionamiento para jugadas que comienzan después de la pausa de los dos minutos, el reloj es restablecido al tiempo que había cuando la jugada debió haber terminado, y el reloj correrá durante 10 segundos desde el tiempo de restablecido. Si quedan menos de 10 segundos en la mitad o en el partido, la mitad o el partido se dan por terminado.

Nota: ningún equipo puede declinar un descuento de 10 segundos bajo este artículo, pero cualquier equipo puede evitar el descuento de 10 segundos si solicita un tiempo fuera de equipo. Si se evita el descuento de 10 segundos, el reloj de juego será restablecido al tiempo que había cuando la jugada debió haber terminado y arrancará con el centro.

SECCIÓN 6 TIEMPOS FUERA DESPUÉS DE UN DESAFÍO

ARTÍCULO 1. DESAFÍO FALLADO. Un equipo que realiza un desafío sin éxito pierde un tiempo fuera. Si un equipo toma un tiempo fuera y entonces desafía una jugada sin éxito, se le otorga un segundo tiempo fuera. Se considera que un desafío es exitoso si cualquier aspecto revisable de la jugada es cambiado.

ARTÍCULO 2. DEVOLUCIÓN DE UN TIEMPO FUERA OTORGADO. Se devolverá un tiempo fuera otorgado tomado después de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad con el reloj en funcionamiento si una revisión cambia el cobro y el nuevo cobro resulta en un reloj detenido. Un tiempo fuera otorgado por lesión puede ser otorgado o devuelto si un cobro cambiado en una repetición hubiera afectado si un tiempo fuera otorgado por lesión es efectivamente otorgado.

SECCIÓN 7 INFRACCIONES

ARTÍCULO 1. ADMINISTRACIÓN DE CASTIGOS. Son revisables la administración de castigos, incluyendo el número del down, yardas, el número del jugador que cometió la infracción y el punto de una infracción.

ARTÍCULO 2. INFRACCIÓN ANULADA POR UN COBRO CAMBIADO. Una infracción será anulada cuando un aspecto necesario de la infracción es cambiado en una repetición. Una infracción puede ser creada luego de una revisión si el aspecto revisable crea la infracción, o si el réferi anunció antes de la revisión que no había infracción en la jugada por un cobro específico que es cambiado en la revisión.

ARTÍCULO 3. COBRO DE INFRACCIONES LUEGO DE UN COBRO CAMBIADO

Tema 1. Infracción mayor. Cuando un cobro es cambiado en una repetición, cualquier infracción que ocurra luego de que el balón debió haber sido declarado muerto es descartada, excepto para las infracciones de falta personal y conducta antideportiva. Las infracciones de balón en juego que ocurrieron en la jugada del desafío pueden ser cobradas si ocurrieron antes de que el balón hubiera sido declarado muerto.

Tema 2. Infracciones previas al centro antes del desafío. Las infracciones previas al centro (excluyendo infracciones de falta personal y conducta antideportiva) que ocurran antes de una revisión de repetición serán ignoradas si el cobro en la jugada previa es cambiado.

Tema 3. Capacidad del entrenador en jefe para cambiar una decisión de infracción. Si un cobro es cambiado en la repetición, un entrenador en jefe puede cambiar una decisión de si aceptar o declinar una infracción cometida antes de la revisión.

SECCIÓN 8 PÉRDIDA DE COMUNICACIÓN

Si se interrumpen las comunicaciones entre los oficiales y las oficinas de la liga, el réferi permanecerá ante el monitor a nivel de campo de juego durante un minuto mientras las comunicaciones son restablecidas. Si las comunicaciones no son restablecidas dentro del minuto, el réferi conducirá la revisión de repetición en consulta con el oficial de repeticiones. Si las comunicaciones son restablecidas durante la revisión, las oficinas de la liga revisarán la jugada como se acostumbra.

REGLA 16 PROCEDIMIENTOS DURANTE TIEMPOS EXTRA

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTOS DURANTE TIEMPOS EXTRA

ARTÍCULO 1. MARCADOR EMPATADO. Si el marcador está empatado al terminar el tiempo reglamentario de todos los partidos de NFL en temporada regular y posttemporada, entrará en vigor un sistema de tiempo extra de muerte súbita modificado, de acuerdo con lo siguiente.

ARTÍCULO 2. FIN DEL TIEMPO REGLAMENTARIO. Al terminar el tiempo reglamentario, el réferi lanzará una moneda en el centro del campo, según las reglas que conciernen el volado (lanzamiento de una moneda) usual previo a los partidos (4-2-2). El capitán del equipo visitante pedirá una vez más “águila o sol” (“cara o cruz”).

ARTÍCULO 3. TIEMPO EXTRA EN TEMPORADA REGULAR. Después de un receso de no más de tres minutos después de que termine el tiempo reglamentario, comenzará un tiempo extra de 10 minutos. Aplicará lo siguiente:

- (a) Ambos equipos tendrán la oportunidad de poseer el balón una vez durante el tiempo extra, a menos que el equipo que reciba la patada de salida inicial anote un touchdown en su posesión inicial, en cuyo caso es el ganador, o si el equipo que tiene posesión del balón al inicio del tiempo extra anota un safety en la posesión inicial del equipo que recibe, el equipo que pateó es el ganador. Si se anota un touchdown, se termina el partido, y no se realiza el intento de conversión (try).
- (b) Si el equipo tiene la primera posesión no anota en su posesión inicial, el próximo equipo en anotar por cualquier método será el ganador.
- (c) Si el equipo que posee el balón primero anota un gol de campo en su posesión inicial, el otro equipo tendrá la oportunidad de poseer el balón.
 - (1) Si el segundo equipo anota un touchdown en su posesión, es el ganador.
 - (2) Si el segundo equipo anota un gol de campo en su posesión, el próximo equipo en anotar por cualquier método será el ganador.
 - (3) Si el segundo equipo no anota en su posesión, el partido termina, y el primer equipo es el ganador, sujeto al Artículo 5(a) a continuación.
- (d) Habrá un máximo de un periodo de 10 minutos, aún si el segundo equipo no hubiere tenido la oportunidad de poseer el balón o si su posesión inicial no hubiere terminado. Si el marcador estuviese empatado al final del periodo, el partido resultará en un empate.
- (e) Cada equipo podrá pedir dos tiempos fuera, y si hay un tiempo fuera de más, las reglas usuales aplicarán (vea 4-5). Aplicarán las estipulaciones generales que rigen los cuartos períodos, incluyendo su cronometraje.

ARTÍCULO 4. TIEMPO EXTRA EN POSTEMPORADA. Después de un receso de no más de tres minutos después de que termine el tiempo reglamentario, comenzará un tiempo extra de 15 minutos. Aplicará lo siguiente:

- (a) Ambos equipos tendrán la oportunidad de poseer el balón una vez durante el tiempo extra, a menos que el equipo que tiene posesión del balón al inicio del tiempo extra anota un safety en la posesión inicial del equipo que recibe, en cuyo caso el equipo que pateó es el ganador.
- (b) Luego de que cada equipo haya tenido la oportunidad de tener posesión del balón, si un equipo tiene más puntos que su oponente, será el ganador, sujeto al Artículo 5(a) a continuación.
- (c) Si el equipo que tiene primero la posesión del balón no anota en su posesión inicial, o si el marcador está empatado luego de que cada equipo haya tenido su oportunidad de tener posesión del balón, el ganador será el primer equipo que anote por cualquier método.
- (d) Si el marcador está empatado al finalizar el tiempo extra de 15 minutos, o si la posesión inicial del segundo equipo no ha terminado, comenzará otro tiempo extra, y el partido continuará, no importa cuántos tiempos extras de 15 minutos sean necesarios.
- (e) Entre cada tiempo extra, habrá un descanso de dos minutos, pero no habrá un medio tiempo después del segundo tiempo extra. Al inicio del tercer tiempo extra, el capitán del equipo que perdió el volado (lanzamiento de la moneda) antes del primer tiempo extra, tendrá la primera opción de los dos privilegios en 4-2-2, a menos que el equipo que ganó el volado (lanzamiento de la moneda) haya diferido.
- (f) Al finalizar el primer y el tercer tiempo extra, etcétera, los equipos intercambiarán la dirección en el campo, según 4-2-3.
- (g) Cada equipo tendrá tres tiempos durante una mitad. Si hay un tiempo fuera de más, aplicarán las reglas usuales (ver 4-5).
- (h) Al finalizar el segundo tiempo extra, las reglas de cronometraje aplicarán al igual que al finalizar la primera mitad del tiempo reglamentario. Al finalizar el cuarto tiempo extra, las reglas de cronometraje aplicarán al igual que al finalizar el último periodo.
- (i) Al finalizar el cuarto tiempo extra, habrá otro volado (lanzamiento de la moneda) según la Sección 1, Artículo 2, y se continuará jugando hasta que se declare un ganador.

ARTÍCULO 5. REGLAS GENERALES APLICABLES AL TIEMPO EXTRA. Aplica lo siguiente tanto en temporada regular como en posttemporada.

- (a) Si el primer equipo en tener posesión del balón anota un gol de campo o un touchdown, tras lo cual el segundo equipo pierde posesión por una interceptación o balón suelto (fumble), se permitirá que el down prodiga hasta su finalización, y se aplicarán todas las reglas de juego usuales, incluyendo el otorgamiento de puntos anotados por cualquiera de los equipos durante el down. Solamente se cobrarán las infracciones que requieran que se repita el down, infracciones que invaliden una anotación, o actos evidentemente desleales.

Notas:

- (1) *En ese tipo de situaciones, si el jugador que interceptó el pase o recuperó el balón suelto (fumble) cae al campo y no hace esfuerzo alguno por avanzar, el oficial que cubre sonará su silbato para finalizar el partido.*
- (2) *Si el segundo equipo pierde posesión por una interceptación o balón suelto (fumble), pero el oponente cometió una infracción previa al cambio de posesión, la posesión del segundo equipo no ha terminado legalmente, y el partido no puede terminar en ese down. Sin embargo, en ciertas situaciones, el segundo equipo no puede declinar el castigo y aceptar el resultado de la jugada, o aceptar el cobro de una infracción, si eso crea una segunda posesión para sí*

mismo. En esa situación, puede solamente aceptar un cobro que extiende su posesión inicial.

- (3) *La situación descrita en (2) puede afectar también al equipo que recibe la patada de salida inicial durante su primera posesión. Si hay una infracción por el segundo equipo seguida por un doble cambio de posesión, y el primer equipo declina el castigo y acepta el resultado de la jugada, el segundo equipo habrá tenido su posesión requerida, y el primer equipo tendrá el balón por segunda ocasión. Sin embargo, si acepta el castigo, extenderá su posesión inicial.*
- (b) Un jugador está en posesión cuando tiene control absoluto y firme del balón dentro del campo (3-2-7). La defensiva obtiene posesión cuando atrapa, intercepta o recupera un balón libre.
 - (c) La oportunidad de tener esa posesión aplica solo durante jugadas de patadas. Una patada de salida da la oportunidad de poseer al equipo que recibe. Si el equipo que patea recupera legalmente la patada, se considera que el equipo que recibe tuvo su oportunidad de poseer. Un intento de despeje o de gol de campo que cruce la línea de golpeo y sea tocado pero no atrapado (muff) por el equipo que recibe es considerado como una oportunidad de poseer por el equipo que recibe. Aplican las reglas normales de toques por el equipo que patea.
 - (d) Todas las revisiones por repetición serán iniciadas por el oficial de repeticiones. No se permiten desafíos de entrenadores en jefe.
 - (e) No podrán regresar al juego durante los eventuales tiempos extra el/los jugador/es expulsados.
 - (f) Excepto como es descrito anteriormente, aplicarán todas las otras reglas generales y específicas.

REGLA 17 EMERGENCIAS, ACTOS DESLEALES

SECCIÓN 1 EMERGENCIAS

ARTÍCULO 1. PERSONAL QUE NO JUEGA EN LA CERCANÍA DEL CAMPO. Si cualquier personal que no juega y esté en el campo, incluyendo fotógrafos, periodistas, empleados, agentes de la policía o espectadores, entra al campo de juego o a las zonas de anotación, y a juicio de un oficial esta persona o personas interfieren con el juego, el réferi, tras consultar con su cuadrilla de árbitros (13-1-7 y 19-1-3), impondrá cualquier castigo o anotación que la interferencia justifique.

ARTÍCULO 2. CONTROL DEL CAMPO DE JUEGO. Si espectadores entran al campo de juego y/o interfieren con el avance del partido de tal manera que en la opinión del réferi el partido no puede continuar, declarará tiempo fuera. En ese caso, marcará el número del down, la distancia a ganar y la posición del balón sobre el campo. El réferi también tomará del juez de línea el tiempo de juego restante y lo registrará. El réferi entonces ordenará al equipo local a través de sus administradores, que evacúe el campo, y cuando el campo sea evacuado, el orden se haya impuesto y la seguridad de espectadores, jugadores y oficiales quede asegurada en la opinión del réferi, el partido podrá continuar aún si es necesario encender luces en caso que oscurezca.

ARTÍCULO 3. PARTIDO SUSPENDIDO. Si el partido debe ser suspendido dada una ley estatal o municipal, o por oscuridad si no hay un sistema de alumbrado que funcione, el equipo local enviará un reporte inmediato al Comisionado, al equipo visitante y a los oficiales. Tan pronto se hayan recibido todos los informes, el Comisionado tomará una decisión que será irrevocable.

ARTÍCULO 4. SITUACIONES DE EMERGENCIA. La NFL ratifica la posición que en la mayoría de las circunstancias todos los partidos de temporada regular y posttemporada se deben jugar hasta su conclusión. Si, en la opinión de las autoridades calificadas de la liga, es imposible comenzar o continuar un partido debido a una emergencia, o se estime que un partido esté amenazado inminentemente por una emergencia de ese tipo (por ejemplo, clima severamente inclemente, relámpagos, inundaciones, fallas eléctricas), los procedimientos siguientes (Artículos 5 a 11) fungirán como guías al Comisionado y/o sus representantes designados. El Comisionado tiene la autoridad de revisar las circunstancias de cada emergencia y ajustar los procedimientos siguientes de cualquier manera que considere apropiado. Si, en la opinión del Comisionado, es razonable proyectar que la reanudación de un partido que fue interrumpido no alterará su resultado final o afectará adversamente otro tema competitivo entre equipos, el Comisionado tendrá la potestad de terminar el partido.

ARTÍCULO 5. AUTORIDAD DE LA LIGA. Los empleados de la liga con autoridad para resolver emergencias bajo estos procedimientos son el Comisionado, representantes designados del personal de las oficinas centrales de la liga, y el réferi del partido. En esos casos donde ni el Comisionado ni su representante designado estén presentes en el partido, el réferi tendrá autoridad única; si el réferi retrasa el inicio de o interrumpe un partido por un período de tiempo importante debido una emergencia, el réferi tiene que esforzarse en contactar al Comisionado o el representante designado por el Comisionado para consultar todos los casos. En todo caso de retraso importante, las autoridades de la liga consultarán con la administración de los equipos participantes e intentarán obtener información apropiada, si aplica, de fuentes externas (como por ejemplo, meteorólogos o la policía).

ARTÍCULO 6. FECHA POSTERIOR. Si, dada una emergencia, un partido de temporada regular o posttemporada no inicia en la hora pautada y no puede jugarse más adelante ese mismo día, el partido deberá celebrarse en una fecha posterior decidida por el Comisionado.

ARTÍCULO 7. AMENAZA ANTES DEL PARTIDO. Si se estima una amenaza de emergencia que pueda ocurrir durante el transcurso de un partido (por ejemplo, una tormenta tropical que se avecine), la hora de inicio de ese partido no se adelantará a menos que haya claramente tiempo suficiente para efectuar un cambio de hora bien organizado.

ARTÍCULO 8. PARTIDO INTERRUMPIDO. Si, bajo circunstancias de emergencia, un partido interrumpido de temporada regular o posttemporada no se puede completar ese mismo día, ese partido será reprogramado por el Comisionado y reanudado en ese punto.

ARTÍCULO 9. FECHAS Y SEDES ALTERNAS. En instancias bajo estos procedimientos de emergencia que requieren que el Comisionado re programe un partido de temporada regular, el Comisionado se esforzará por reprogramar el partido no más de dos días más tarde que su fecha original, e intentará programar el partido en su sede original. Si no es capaz de lograrlo, el Comisionado lo programará en la instalación disponible más cercana. Si es imposible programar el partido a dos días de su fecha original, el Comisionado se atenderá a las estipulaciones Emergencias y actos desleales en el Manual de políticas para Clubes miembros: Operaciones de juego.

ARTÍCULO 10. INTERRUPCIÓN EN POSTEMPORADA. Si una emergencia interrumpe un partido de posttemporada y ese partido no puede continuar en esa misma fecha, el Comisionado se esforzará por planificar su conclusión tan pronto como sea posible. Si le es imposible programar el partido en la misma sede, el Comisionado seleccionará una sede alterna apropiada. El Comisionado dará por terminado el partido antes de completarse solo si, a su juicio, no se espera que el hecho de continuar el partido cambiase el resultado final.

ARTÍCULO 11. REANUDACIÓN DEL PARTIDO. En todos los casos en los que se reanude un partido después de una interrupción, ya sea en la misma fecha o en una fecha subsecuente, la reanudación comenzará en el punto en el que el partido fue interrumpido. En el momento de la interrupción, el réferi pedirá tiempo fuera y tomará en cuenta lo siguiente: el equipo que posee el balón, la dirección en la que se dirigía su ofensiva, la posición del balón en el campo de juego, el down, la distancia por avanzar, el periodo, el tiempo restante en el periodo, y cualquier otra información pertinente que se requiera para una reanudación eficiente y justa del juego.

SECCIÓN 2 ACTOS EXTRAORDINARIAMENTE DESLEALES

ARTÍCULO 1. AUTORIDAD DEL COMISIONADO. El Comisionado tiene la autoridad única de investigar e implantar medidas disciplinarias apropiadas y/o correctivas si un acto de un club, una interferencia de personas que no participan en el partido, o una situación ocurre en un partido de NFL que el Comisionado evalúe sea tan extraordinariamente desleal o al margen de las tácticas aceptadas en el fútbol americano profesional que ese acto tenga un gran impacto en el resultado del partido.

ARTÍCULO 2. EQUIPOS NO PUEDEN PROTESTAR. La autoridad y las medidas provistas en toda esta Sección 2 no constituye un mecanismo de protesta para el uso por equipos de NFL en caso que surja una disputa acerca del resultado de un partido. La investigación que pide esta Sección 2 será llevada a cabo solamente a iniciativa del Comisionado para revisar un acto o un caso que el Comisionado considere tan extraordinario o desleal que el resultado del partido en disputa sería injusto para uno de los equipos participantes. El Comisionado no aplicará su autoridad en casos de querellas por parte de los equipos con respecto a errores de juicio o errores rutinarios de omisión de parte de los oficiales de un partido. Los partidos que involucren ese tipo de querellas seguirán vigentes como partidos completados.

ARTÍCULO 3. CASTIGOS POR ACTOS DESLEALES. La autoridad del Comisionado bajo esta Sección 2 incluyen la imposición de multas monetarias y confiscación de selecciones en el sorteo (draft), suspensión de personas involucradas en los actos desleales, y, si es apropiado, la revocación del resultado o la reprogramación de un partido, ya sea desde sus inicios o desde el punto donde ocurrió el acto extraordinario. En caso de reprogramación de un partido, el Comisionado se dejará guiar por los procedimientos especificados en 17-1-5-11, mencionados anteriormente. En todos los casos, el Comisionado llevará a cabo una investigación completa, incluyendo la oportunidad de audiencias, uso de vídeo del partido, y cualquier otro procedimiento que él considere apropiado.

REGLA 18 INDICACIONES PARA LOS CAPITANES

SECCIÓN 1 INDICACIONES PARA LOS CAPITANES

ARTÍCULO 1. NÚMERO DE CAPITANES. Una hora y 30 minutos antes de la patada de salida inicial: cada entrenador en jefe designa hasta un máximo de seis capitanes por equipo.

ARTÍCULO 2. VOLADO (LANZAMIENTO DE LA MONEDA):

- (a) Hasta seis capitanes por equipo (jugadores activos, inactivos o capitanes honorarios) pueden participar de la ceremonia del volado (lanzamiento de la moneda); solo un capitán del equipo visitante (o un capitán designado por el réferi si no hay un equipo local) puede anunciar su selección del volado.
- (b) El equipo que ganó el volado puede tener solo un capitán anunciando su opción.
- (c) El equipo que perdió el volado puede tener solo un capitán anunciando su opción.

ARTÍCULO 3. SELECCIÓN DE OPCIÓN EN CASTIGOS: se permite a solo un capitán indicar la opción que el equipo prefiere de un castigo.

ARTÍCULO 4. CAMBIO DE CAPITANES:

- (a) El entrenador en jefe tiene el derecho de informar al réferi cuando desea efectuar un cambio en el elenco de capitanes de su equipo.
- (b) Un capitán que abandona el terreno puede informar al réferi qué jugador fungirá como capitán en su lugar cuando es sustituido.
- (c) Cuando un capitán abandona el partido, se permite que el sustituto entrante informe al réferi a qué jugador su entrenador en jefe ha designado como capitán.

Nota: un capitán en el terreno no tiene autoridad para pedir un cambio de capitanes en su equipo cuando ese capitán permanece en el terreno de juego.

REGLA 19 OFICIALES

SECCIÓN 1 OFICIALES

ARTÍCULO 1. OFICIALES DEL PARTIDO. El partido será jugado bajo la supervisión de siete oficiales: réferi (referee), umpire (umpire), juez de down (down judge), juez de línea (line judge), juez de campo (field judge), juez lateral (side judge) y juez de fondo (back judge). Ante la ausencia de algún/os oficial(es), la cuadrilla debe ser reacomodada de acuerdo con el número de miembros de la misma que quedan.

ARTÍCULO 2. JURISDICCIÓN. La jurisdicción de los oficiales comienza 100 minutos antes de la hora prevista para la patada inicial y finaliza cuando el réferi declara el resultado final.

ARTÍCULO 3. AUTORIDAD DEL RÉFERI. El réferi tendrá supervisión general y control de un partido. El réferi es la autoridad definitiva en cuanto al marcador y resultado. Si hay desacuerdo entre miembros de la cuadrilla respecto del número de down, de cualquier decisión, o de la aplicación, cobro o interpretación de una regla, la decisión del réferi será la definitiva. Las decisiones del réferi en cuanto a todos los temas que no se coloquen específicamente bajo la jurisdicción de otros oficiales, por regla serán definitivas.

ARTÍCULO 4. RESPONSABILIDADES Y MECÁNICAS. Las responsabilidades y procedimientos del arbitraje están especificadas en el "Manual de procedimientos", publicado anualmente por la National Football League.

SECCIÓN 2 APOYO A LA ADMINISTRACIÓN DEL PARTIDO DEL DEPARTAMENTO DE ARBITRAJE DE LA NFL

El oficial de repeticiones y los miembros designados del departamento de arbitraje situados en las oficinas de la liga pueden consultar con los oficiales en el campo para dar información objetiva relacionada con los cobros en el campo y sobre la aplicación correcta de las reglas de juego, incluyendo la evaluación apropiada de las yardas de un castigo, down correcto y el tiempo restante en el reloj de juego. Además, si los miembros designados del departamento de arbitraje determinan que una infracción por un acto típico del fútbol americano o por otro tipo de acto no relacionado al deporte cobrado en el campo es flagrante, entonces pueden instruir a la cuadrilla de oficiales en el campo a que expulsen al/a los jugador/es que haya/n cometido la infracción. Esos jugadores que no fueron castigados, pero que se involucraron en actos típicos del fútbol americano o por otro tipo de actos no relacionados al deporte que se consideren flagrantes y relacionados directamente con la infracción cobrada en el campo, pueden también ser expulsados por los miembros designados del departamento de arbitraje. Un castigo será impuesto cuando un jugador no fue castigado por los oficiales en el campo de juego pero fue subsiguientemente expulsado conforme a esta Sección. La determinación de si una infracción es flagrante debe estar basada en las imágenes de video provistas por la transmisión televisiva, y los miembros designados del departamento de arbitraje deben instruir a la cuadrilla de oficiales que expulsen al jugador o a los jugadores identificados antes de que el balón sea legalmente puesto en juego nuevamente. El departamento de arbitraje no tiene la autoridad de dar instrucciones a los oficiales en el campo para que cobren un castigo contra un jugador.

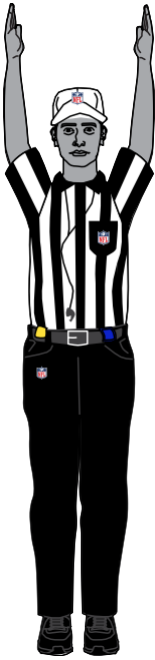
Castigos de yardas	
Pérdida de cinco yardas	
Centro ilegal.....	7-6-3, 7-6-4
Demasiados jugadores en el campo de juego.....	5-1-1
Entregar el balón al frente ilegal.....	8-7-4
Formación ilegal (down desde línea de golpeo).....	7-5-1
Formación ilegal (patada desde línea de golpeo).....	9-1-3
Formación ilegal (patada libre).....	6-1-3
Fuera de lugar.....	7-4-5
Infracción de zona neutral.....	7-4-4
Invasión (encroachment).....	7-4-3
Jugador equipo que patea voluntariamente fuera de campo ..	9-1-5
Jugador inelegible sobre línea de golpeo durante la patada ..	9-1-2
Jugador inelegible sobre línea de golpeo durante un pase....	8-3-1
Movimiento ilegal (illegal motion).....	7-4-8
Movimientos ilegales (illegal shift).....	7-4-7
Pase al frente ilegal.....	8-1-2
Patada ilegal.....	6-1-1
Retraso de juego.....	4-6-1, 2
Rudeza/contacto con el pateador.....	12-2-12
Salida en falso.....	7-4-2
Segundo tiempo fuera de más tras pausa de dos minutos	4-5-4
Señal inválida de recepción libre.....	10-2-2
Sustitución ilegal.....	4-7-2, 5-2-8, 5-3-2
Toque ilegal de un pase al frente.....	8-1-8
Toque ilegal de una patada libre.....	6-2-4
Uso ilegal de manos por la defensiva.....	12-1-5
Pérdida de 10 yardas	
Asistir al corredor.....	12-1-4
Bateo ilegal.....	12-5-1
Bloqueo ilegal por la espalda.....	12-1-3
Interferencia de pase ofensiva.....	8-5-2, 8-5-4
Sujetar (ofensiva).....	12-1-3
Uso ilegal de manos (ofensiva).....	12-1-3
Zancadilla (tripping).....	12-1-8
Pérdida de 15 yardas	
Actos o señas desconcertantes.....	12-3-1(i)
Azote de pierna (leg whip).....	12-2-8(a)
Bloquear a un jugador del equipo que patea fuera del campo de juego.....	12-2-8(c)
Bloqueo de corte ilegal (illegal cut block).....	8-4-5, 12-2-3
Bloqueo doble ilegal (double-team).....	6-2-1, Tema 2(d)
Bloqueo doble o bajo ilegal (chop block).....	12-2-5
Bloqueo ilegal avanzando hacia su línea de gol (peel back block).....	12-2-2
Bloqueo ilegal paralelo a la línea de golpeo (crackback).....	12-2-6
Bloqueo por el lado ciego.....	12-2-7
Bloqueo por la espalda (clipping).....	12-2-1
Bloqueo ilegal tras señal de recepción libre.....	10-2-2
Bloqueo ilegal debajo de la cintura.....	12-2-4
Celebración prolongada o excesiva.....	12-3-1(f)
Colocar mano en un compañero u oponente para alcanzar una altura mayor para intentar bloquear una patada (leverage).....	12-3-1(p)
Conducta antideportiva por persona que no es jugador.....	13-1

Contacto físico innecesario con un oficial.....	12-3-1(e)
Contacto ilegal tras recepción libre.....	10-2-3
Contacto innecesario contra jugador fuera de jugada.....	12-2-8(g)
Contacto innecesario contra pateador fuera de jugada....	12-2-8(h)
Contactar con contundencia a jugador fuera del campo...	12-2-8(b)
Contacto innecesario contra un corredor.....	12-2-8(d), (f)
Contacto innecesario contra un jugador en el suelo.....	12-2-8(e)
Contacto prohibido con un jugador indefenso.....	12-2-9
Cometer actos o decir palabras hostiles, o burlarse.....	12-3-1(c)
Cuña ilegal (illegal wedge) en patada libre.....	6-2-1, Tema 2(e)
Gestos violentos, ofensivos o sexualmente sugerentes ...	12-3-1(d)
Golpear, patear o dar rodillazos a oponente.....	12-2-14
Intentar pedir tiempo fuera de más o ilegal para "congelar" al pateador.....	12-3-1(w)
Interferencia con la oportunidad de realizar recepción.....	10-1-1
Interferencia con la recepción libre.....	10-1-1
Interferencia ilegal de una patada (goaltending).....	12-3-1(t)
Jalar/halar a un oponente de un amontonamiento.....	12-3-1(s)
Jugador de equipo que patea no intenta regresar al campo de juego.....	12-3-1(v)
Jugador en movimiento frente a la zona de bancas.....	12-3-1(l)
Lanzar puño, antebrazo o patada a un oponente.....	12-3-1(a)
Levantar a un compañero para bloquear una patada.....	12-3-1(q)
No comenzar a tiempo cada mitad.....	4-2-1
Pateador o sujetador simulando ser golpeado.....	12-3-1(u)
Quitarse el casco en el campo de juego.....	12-3-1(h)
Rudeza contra el pasador.....	12-2-11
Rudeza contra el pateador.....	12-2-12
Rudeza contra el sujetador.....	12-2-13
Rudeza innecesaria.....	12-2-8
Saltar o pararse sobre un compañero u oponente para bloquear o intentar bloquear una patada (leaping).....	12-3-1(o), (r)
Sucesivos castigos de retraso de juego con tiempo dentro.....	12-3-1(n)
Sustituciones ilegales reiteradas con tiempo dentro.....	12-3-1(m)
Tackleada por el cuello (horse-collar tackle).....	12-2-16
Tirar-jalar la máscara de un oponente.....	12-2-15
Usar sustitutos o jugadores que regresan para engañar...	12-3-1(k)
Uso del casco como arma.....	12-2-17
Uso del casco como ariete.....	12-2-8(i)
Uso del casco para iniciar y hacer contacto.....	12-2-10
Uso de lenguaje soez, amenazante o insultante.....	12-3-1(b)
Usar un objeto como arma.....	12-3-1(g)
Pérdida de down sin yardas	
Toque ilegal de un pase hacia el frente por un receptor elegible que salió del campo y se restableció.....	8-1-8
Pérdida de down con yardas	
Bateo ilegal detrás de la línea de golpeo.....	12-5-1
Pase al frente ilegal trascendiendo línea de golpeo.....	8-1-2
Pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding).....	8-2-1
Patada ilegal detrás de la línea de golpeo.....	12-5-2
Balón colocado en la yarda uno	
Interferencia de pase del Equipo B en su propia zona de anotación y el lugar previo está fuera de su propia yarda dos ..	8-5

Castigo de tiempo	
Actos para conservar tiempo	4-7-1
Infracciones por la defensiva, toque ilegal o interferencia con la recepción libre por la ofensiva o infracciones de parte de ambos equipos al finalizar cada mitad en una jugada en la cual termina el tiempo de juego (se extiende el cuarto).....	4-8-2
Castigos de repeticiones	
Infracción defensiva en una conversión (try) que falla	11-3-3
Infracciones dobles sin cambio de posesión	14-5-1
Castigos de anotaciones	
Conversión (try) otorgado	
Equipo B comete una infracción durante una conversión (try) que hubiese normalmente resultado en un safety.....	11-3-3
Touchdown otorgado	
Acto evidentemente desleal	12-3-4, 13-1-7
Infracciones repetidas por la defensiva para evitar la anotación.....	12-3-2
Safety	
Lugar de cobro para infracción de ofensiva detrás de la línea de gol.....	11-5-1, 14-2-2
Pase intencional e ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding) en la propia zona de anotación	8-2-1
Anotación no permitida	
Equipo infractor anota después de una infracción durante un down en el que el tiempo terminó en una mitad (sin extensión de tiempo).....	4-8-2(b)
Conversión (try) fallada	
Equipo A comete una infracción durante una conversión (try) que normalmente hubiese resultado:	
en la pérdida de un down o en un touchback	11-3-3
en pérdida del balón en el campo (no durante una patada).	11-3-3
en que el Equipo B recupere el balón	11-3-3
Castigos de serie nueva	
Equipo B comete una infracción durante una jugada desde la línea de golpeo.....	14-1-2, Tema 5
Castigos combinados	
Pérdida de balón y 15 yardas	
Contacto prohibido contra un devolvedor de patada....	12-2-9(a)(6)
Interferencia con una posible recepción libre	10-1-1
Touchback	
Interferencia con una recepción libre en la zona de anotación del equipo que recibe	10-1-1
Toque ilegal de una patada desde línea de golpeo dentro de la yarda cinco	9-2-3
Situaciones varias	
Safety	
Balón en posesión del equipo detrás o fuera del campo detrás de su propia línea de gol, si el ímpetu que envió el balón vino de un jugador de ese equipo	11-5-1

Patada de salida fuera del campo entre las líneas de gol	
Balón del equipo que recibe a 25 yardas del lugar de la patada. ..	6-2-3
Balón del equipo que recibe en el lugar interno donde el balón fue tocado por ellos en última instancia.....	6-2-3
Balón permanece declarado muerto	
Actos que retrasan el partido	4-6-4
Centrar antes de que los oficiales se coloquen en sus posiciones normales.....	4-6-5(b)
Balón declarado muerto inmediatamente	
Cometer actos deliberados para consumir tiempo restante....	4-7-1
Cualquier patada que toque los postes o travesaño del equipo que recibe a menos que anote un gol de campo.....	6-1-5(c), 9-4-2, 11-6-2(d)
Jugadores del equipo que patean avanzan tras recuperar una patada desde la línea de golpeo a menos que estén detrás de la línea.....	9-3-1, 9-3-2
Jugadores del equipo que patean recuperan patada libre ...	6-1-4(d)
Oficiales suenan silbato	7-2-1(m)
Recepción tras señal de recepción libre	10-2-3
Castigo cobrado desde la línea de gol	
Corredor cruza la línea de gol del oponente y el lugar del cobro de la infracción del compañero durante la corrida está detrás de la línea de gol del equipo a la defensiva.....	14-2-2
Lugar de cobro detrás de la línea de gol del otro equipo.....	14-2-2
Castigo cobrado en la patada libre siguiente	
Falta personal, infracción de conducta antideportiva o acto evidentemente desleal cometido durante una jugada de anotación del oponente.....	14-2-3

Señales de los oficiales



1

TOUCHDOWN, GOL DE CAMPO, o PUNTO EXTRA/CONVERSIÓN EXITOSA

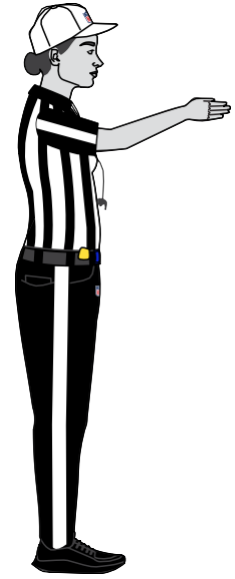
Ambos brazos extendidos sobre la cabeza.



2

SAFETY

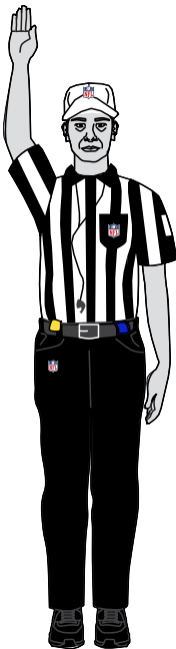
Palmas juntas sobre la cabeza.



3

PRIMERA OPORTUNIDAD (DOWN)

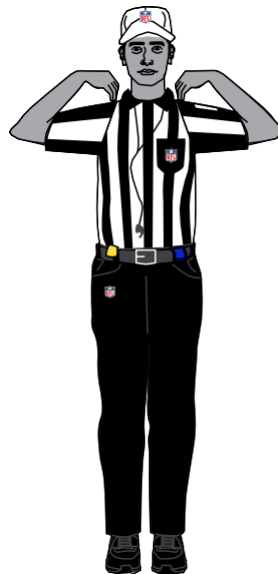
Un brazo apunta hacia línea de gol defensiva.



4

RUIDO DE LA AFICIÓN, BALÓN DECLARADO MUERTO, o ZONA NEUTRAL ESTABLECIDA

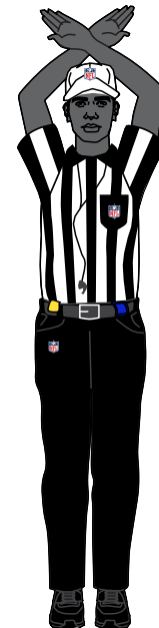
Un brazo sobre la cabeza con mano abierta. Con puño cerrado: **cuarta oportunidad (down)**.



5

BALÓN TOCADO/PATEADO/ BATEADO ILEGALMENTE

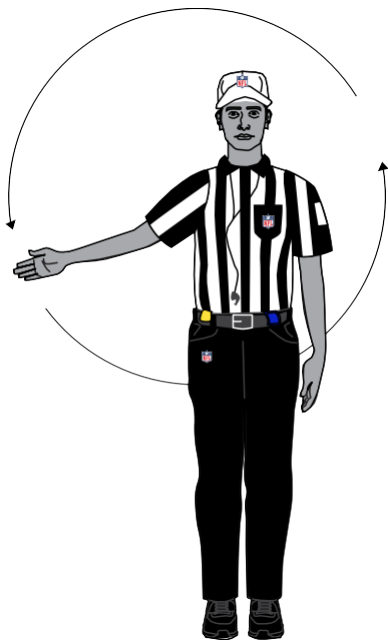
Toque de yemas de dedos en ambos hombros.



6

TIEMPO FUERA

Manos cruzadas sobre la cabeza. Misma señal seguida por el colocar una mano sobre la gorra: **tiempo fuera del oficial**. Misma señal seguida por un brazo girando al costado: **Touchback**.



7

NO HAY TIEMPO FUERA o TIEMPO DENTRO CON SILBATAZO

Brazo gira simulando manos del reloj.



8

RETRASO DE JUEGO OFENSIVA/DEFENSIVA o TIEMPO FUERA DE MÁS

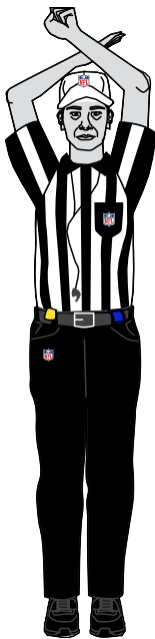
Brazos cruzados.



9

SALIDA EN FALSO, FORMACIÓN ILEGAL, PATADA INICIAL/TRAS UN SAFETY FUERA DEL CAMPO, o JUGADOR DE EQUIPO QUE PATEA FUERA DEL CAMPO VOLUNTARIAMENTE DURANTE DESPEJE

Antebrazos girando horizontalmente frente al cuerpo.



10

FALTA PERSONAL

Una muñeca pegándole a la otra sobre la cabeza. Misma señal seguida por vaivén de pierna: **rudeza al pateador**.

Misma señal seguida por vaivén de brazo extendido hacia arriba: **rudeza al pasador**.

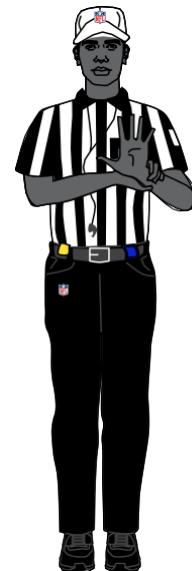
Misma señal seguida por gesto de sujetar máscara: **máscara**.



11

SUJETAR

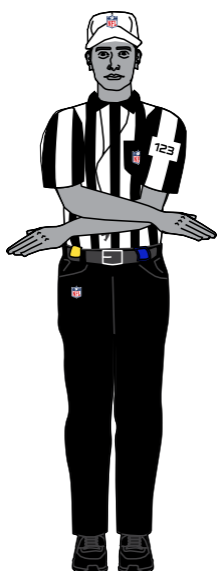
Tomar una muñeca, con mano abierta hacia el frente, a la altura del pecho.



12

USO ILEGAL DE MANOS, BRAZOS O CUERPO

Sujetar una muñeca, con mano abierta hacia el frente, a la altura del pecho.



13

CASTIGO DECLINADO, PASE INCOMPLETO, FIN DE LA JUGADA o GOL DE CAMPO FALLADO

Manos entrecruzadas en plano horizontal.



14

PASE MALABAREADO Y LUEGO ATRAPADO FUERA DEL CAMPO

Subir y bajar de manos frente al pecho (después de la señal de pase incompleto).



15

PASE HACIA EL FRENTE O ADELANTADO ILEGAL

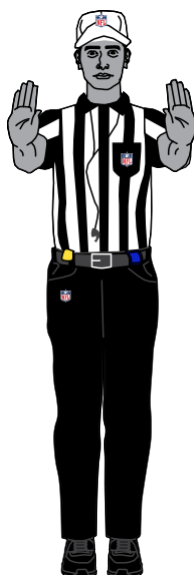
Una mano moviéndose tras espalda seguida por señal de pérdida de down (23), de ser apropiado.



16

PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO

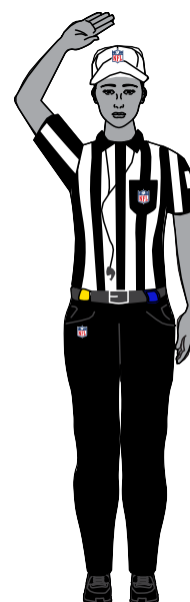
Brazos paralelos cruzan el cuerpo en plano diagonal. Seguido por señal de pérdida de down (23).



17

INTERFERENCIA DE UN PASE HACIA EL FRENTE o UNA RECEPCIÓN LIBRE

Manos abiertas y verticales que se extienden hacia adelante desde los hombros.



18

SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE INVÁLIDA

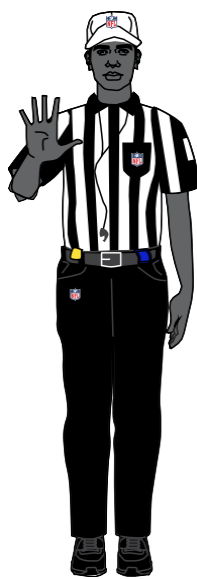
Una mano ondeada sobre la cabeza.



19

**RECEPTOR INELEGIBLE o
JUGADOR INELEGIBLE DEL
EQUIPO QUE PATEA MÁS
ALLÁ DE LA LÍNEA DE
GOLPEO**

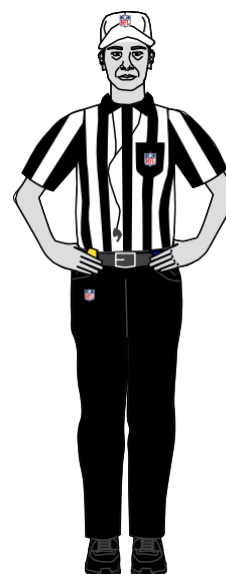
Mano derecha tocando el tope
de la gorra.



20

CONTACTO ILEGAL

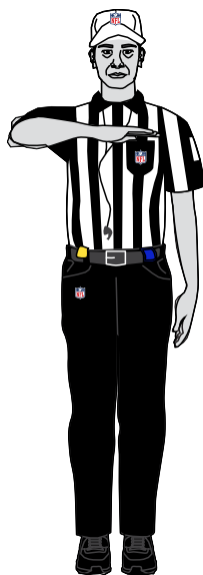
Una mano abierta extendida al
frente.



21

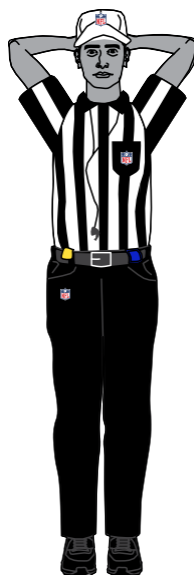
**FUERA DE LUGAR, INVASIÓN O
INFRACCIÓN DE ZONA
NEUTRAL**

Manos en las caderas.



22

**MOVIMIENTO ILEGAL
DURANTE EL CENTRO**
Arco horizontal con una
mano.



23

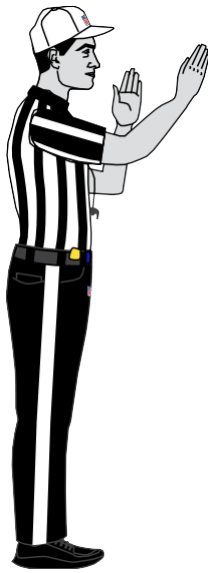
**PÉRDIDA DE
OPORTUNIDAD (DOWN)**
Ambas manos tras la
cabeza.



24

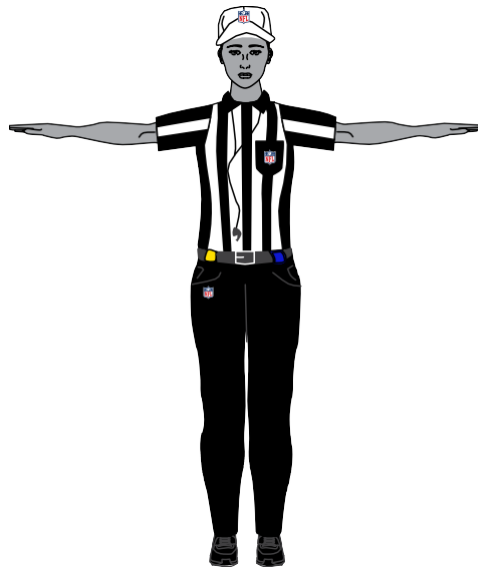
**INTERFERENCIA ENRELAZADA,
EMPUJANDO o AYUDANDO AL
CORREDOR**

Empujar manos hacia el frente con
brazos descendentes.



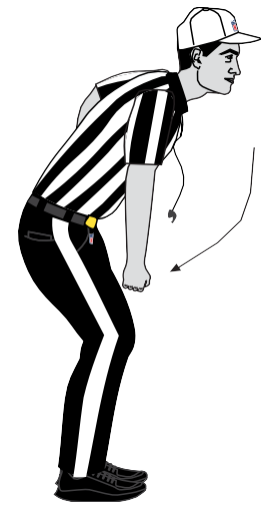
25

TOCANDO UN PASE HACIA EL FRENTE O UNA PATADA DE LÍNEA DE GOLPEO
Movimiento diagonal de una mano cruzando la otra.



26

CONDUCTA ANTIDeportiva
Brazos extendidos, palmas hacia el suelo.



27

BLOQUEO DE CORTE (ILLEGAL CUT BLOCK)

Ambas manos impactando el muslo.

BLOQUEO ILEGAL BAJO LA CINTURA (ILLEGAL BLOCK BELOW THE WAIST)

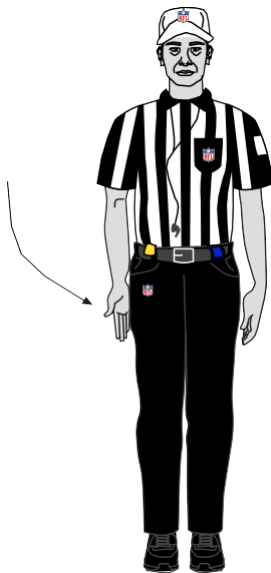
Ambas manos pegando los costados de los muslos precedido por la señal de falta personal (10).

BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK)

Ambas manos pegando los costados de los muslos precedido por la señal de falta personal (10).

BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING)

Una mano pegando pantorrilla precedido por la señal de falta personal (10).



28

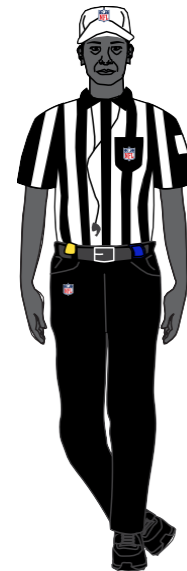
BLOQUEO ILEGAL PARALELO A LA LÍNEA DE GOLPEO (CRACKBACK)

Golpe de la mano derecha abierta contra el muslo precedido por la señal de falta personal (10)



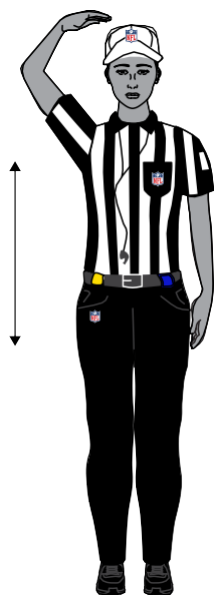
29

JUGADOR EXPULSADO
Señal de expulsión.



30

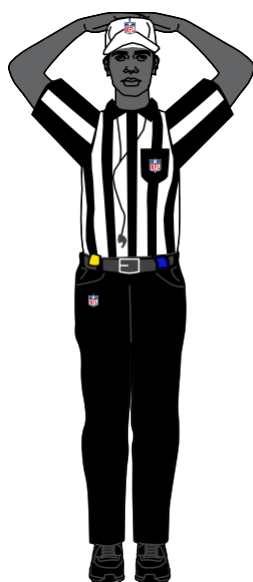
ZANCADILLA (TRIPPING)
Topes repetitivos del pie derecho en la parte trasera del talón izquierdo.



31

**PASE HACIA EL FRENTE
INATRAPABLE**

Palma derecha paralela al suelo sobre la cabeza, movida en vaivén.



32

**SUSTITUCIÓN ILEGAL, MÁS DE 11
JUGADORES EN LA REUNIÓN
OFENSIVA o DEMASIADOS
JUGADORES EN EL CAMPO**

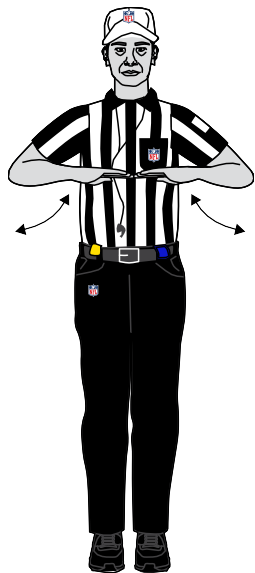
Ambas manos sobre la cabeza.



33

MÁSCARA

Sujetar la máscara con una o dos manos.



34

**CAMBIO DE POSICIÓN o
MOVIMIENTOS ILEGALES
(SHIFT)**

Arcos horizontales con ambas manos.



35

**RESTAURAR EL
RELOJ DE LA JUGADA
A 25 SEGUNDOS**

Subir y bajar un brazo verticalmente.



36

**RESTAURAR EL
RELOJ DE LA JUGADA
A 40 SEGUNDOS**

Subir y bajar ambos brazos verticalmente.

TABLA DE CÓDIGOS DE INFRACCIONES

CASTIGO	CÓDIGO DE INFRACCIÓN	CASTIGO	CÓDIGO DE INFRACCIÓN
Bateo ilegal (Illegal Bat)	BAT	Invasión (Encroachment)	ENC
Bloqueo bajo (Low Block)	LBL	Jalar por el cuello (Horse Collar)	HC
Bloqueo de corte ilegal (Illegal Cut)	ICU	Jugador fuera del campo en una patada (Player Out of Bounds on Kick)	POK
Bloqueo doble ilegal (Chop Block)	CHB	Máscara (Facemask)	FMM
Bloqueo ilegal arriba de la cintura (Illegal Block Above the Waist)	IBW	Movimiento ilegal (Illegal Motion)	ILM
Bloqueo ilegal entre dos jugadores (Illegal Double Team Block)	IDT	Movimientos ilegales (Illegal Shift)	ISH
Bloqueo ilegal hacia la línea (Illegal Peel Back)	IPB	Pase ilegal hacia el frente (Illegal Forward Pass)	IFP
Bloqueo ilegal paralelo a la línea (Illegal Crackback)	ICB	Pase ilegalmente lanzado al suelo (Intentional Grounding)	ING
Bloqueo ilegal por el lado ciego (Illegal Blindside Block)	BLI	Pase inelegible al frente (Ineligible Downfield Pass)	IDP
Bloqueo por la espalda (Clipping)	CLP	Patada de salida fuera del campo (Kickoff Out of Bounds)	KOB
Burlarse (Taunting)	TAU	Patada inelegible al frente (Ineligible Downfield Kick)	IDK
Conducta antideportiva (Unsportsmanlike Conduct)	UNS	Patear ilegalmente un balón libre (Illegal Kick/Kicking Loose Ball)	KIK
Contacto con el pateador (Running into the Kicker)	RNK	Retraso de juego (Delay of Game)	DOG
Contacto ilegal (Illegal Contact)	ICT	Retraso de juego defensivo (Defensive Delay of Game)	DOD
Cuña ilegal (Illegal Wedge)	WED	Retraso de patada de salida (Delay of Kickoff)	DOK
Demasiados jugadores en el campo por la defensiva (Defensive Too Many Men on Field)	DTM	Rudeza al pasador (Roughing the Passer)	RPS
Demasiados jugadores en el campo por la ofensiva (Offensive Too Many Men on Field)	OTM	Rudeza al pateador (Roughing the Kicker)	RRK
Empujar o jalar/halar (Leverage)	LEV	Rudeza innecesaria (Unnecessary Roughness)	UNR
Entrega en mano hacia adelante ilegal (Illegal Forward Handoff)	IFH	Salida en falso (False Start)	FST
Expulsión (Disqualification)	DSQ	Saltar (Leaping)	LEA
Formación ilegal (Illegal Formation)	ILF	Señal de recepción libre inválida (Invalid Fair Catch Signal)	IFC
Fuera de lugar en una patada libre (Offside on Free Kick)	OFK	Sujetar por la defensiva (Defensive Holding)	DH
Fuera de lugar por la defensiva (Defensive Offside)	DOF	Sujetar por la ofensiva (Offensive Holding)	OH
Fuera de lugar por la ofensiva (Offensive Offside)	OOF	Sustitución ilegal (Illegal Substitution)	ILS
Infracción de la zona neutral (Neutral Zone Infraction)	NZI	Toque ilegal - pase (Illegal Touch—pass)	ITP
Interferencia en recepción de una patada (Kick Catch Interference)	KCI	Toque ilegal - patada (Illegal Touch—Kick)	ITK
Interferencia en recepción libre (Fair Catch Interference)	FCI	Uso del casco (Use of Helmet)	UOH
Interferencia de pase defensiva (Defensive Pass Interference)	DPI	Uso ilegal de manos (Illegal Use of Hands)	ILH
Interferencia de pase ofensiva (Offensive Pass Interference)	OPI	Zancadilla (Tripping)	TRP

CÓDIGOS DE ABREVIATURAS DE EQUIPOS

Arizona Cardinals	ARZ	Kansas City Chiefs	KC
Atlanta Falcons	ATL	Los Angeles Chargers	LAC
Baltimore Ravens	BLT	Los Angeles Rams	LA
Buffalo Bills	BUF	Miami Dolphins	MIA
Carolina Panthers	CAR	Minnesota Vikings	MIN
Chicago Bears	CHI	New England Patriots	NE
Cincinnati Bengals	CIN	New Orleans Saints	NO
Cleveland Browns	CLV	New York Giants	NYG
Dallas Cowboys	DAL	New York Jets	NYJ
Denver Broncos	DEN	Philadelphia Eagles	PHI
Detroit Lions	DET	Pittsburgh Steelers	PIT
Green Bay Packers	GB	San Francisco 49ers	SF
Houston Texans	HST	Seattle Seahawks	SEA
Indianapolis Colts	IND	Tampa Bay Buccaneers	TB
Jacksonville Jaguars	JAX	Tennessee Titans	TEN
Las Vegas Raiders	LV	Washington Commanders	WAS

A	
Acreditaciones en la banca (Bench credentials)	58
Activando el reloj de juego (Starting the game clock)	13-14
Acto evidentemente desleal (Palpably unfair act)	57-59
Actos extraordinariamente desleales (Extraordinarily unfair acts)	73
Actos para hacer tiempo (Actions to conserve time)	17
Alto total (Complete stop)	31
Amenaza antes del partido (Pre-game threat)	73
Anotaciones (Scoring)	45
Apariencia (Appearance)	21-22, 24
Área de la bolsa de posesión (Pocket area)	10
Áreas fuera del campo y de las bancas (Non-bench areas)	1
Áreas restringidas (Restricted areas)	58
Artículos de color similar al balón (Colored like football)	23
Artículos desgarrados (Torn items)	23
Autoridad de la liga (League authority)	73
Autoridad del Comisionado (Commissioner authority)	73
Autoridad del réferi (Referee's authority)	76
Avance máximo (Forward progress)	6
B	
Bajo centro (Under center)	31
Balón (Ball)	3
Balón cruza la línea de gol (Ball crosses goal line)	41
Balón en juego (Ball in play)	4, 17
Balón en juego después de una recepción libre (Ball in play after fair catch)	44
Balón en juego tras un safety (Ball in play after safety)	47
Balón libre (Loose ball)	4, 8-9
Balón muerto (Dead Ball)	4, 29
Balón soltado (fumble) con toda intención (Intentional fumble)	4, 33
Balón suelto (Fumble)	4, 33, 37, 63, 67
Balón suelto (fumble) después de la pausa de los dos minutos (Fumble after two-minute warning)	38
Balón suelto (fumble) en cuarto down (Fourth-down fumble)	38
Balón toca a un oficial (Ball touches official)	30
Balón toca el suelo (Ball touches ground)	33, 67
Balón tocado pero no atrapado (Muff)	4, 43
Balón tocado pero no atrapado intencionalmente (Intentional muff)	43
Balón vivo (Live ball)	4
Bancas (Benches)	2
Base (Tee)	8, 47
Bateo (Bat)	5, 9, 40
Bateo ilegal (Illegal bat)	57
Bloqueado hacia la patada (Blocked into kick)	40
Bloquear (Blocking)	5, 49

Bloquear bajo la cintura (Blocking below the waist)	5, 36, 39, 51
Bloqueo bajo ilegal (Illegal low block)	51
Bloqueo de corte ilegal (Illegal cut block)	36, 51
Bloqueo doble (Double-team)	27
Bloqueo doble ilegal (Illegal chop block)	51
Bloqueo ilegal hacia la línea (Illegal peel back block)	51
Bloqueo ilegal paralelo a la línea (Illegal crackback)	51
Bloqueo ilegal por el lado ciego (Illegal blindside block)	52
Bloqueo ilegal por la espalda (Illegal block in the back)	5
Bloqueo por la espalda (Clipping)	5
Bloqueos durante las patadas (Blocking during kick)	39
Burlarse (Taunting)	7, 64
C	
Caja (Tackle box)	11
Cambio de cancha (Change of goals)	13
Campo de juego (Field of play)	6
Capitanes (Captains)	13, 75
Casco (Helmet)	21-24, 53
Casco como un arma (Helmet as a weapon)	55
Castigo (Penalty)	9
Centrador (Snapper)	9
Centro (Snap)	9
Centro ilegal (Illegal snap)	32
Chaleco protector de costillas (Rib protectors)	22
Cinta (Tape)	22
Cobro del castigo (Penalty enforcement)	60
Cobros especiales (Special enforcement)	61
Color de los guantes (Glove color)	23
Combinación de castigos (Combination penalty)	60
Conducta antideportiva (Unsportsmanlike conduct)	15, 20, 55, 57
Conducta de los jugadores (Player conduct)	49
Conducta del personal que no juega (Non-player conduct)	58
Contacto con el pateador (Running into the kicker)	54
Contacto con el casco (Contact with the helmet)	52-54
Contacto con el devolvedor de patada (Contact with kick returner)	51
Contacto en la zona de clipping (Close line play)	5
Contacto físico con un oficial del partido (Physical contact with game official)	55
Contacto ilegal (Illegal contact)	35-36
Contacto incidental (Incidental contact)	36
Contacto legal con receptor elegible (Legal contact with eligible receiver)	35
Control	4-5, 9, 30
Control del campo de juego (Field control)	73
Corredor (Runner)	10
Cuadrilla de cadeneros (Chain crew)	2

Cuña ilegal (Illegal wedge)	27, 28, 63
D	
Dar rodillazo al oponente (Kneeing opponent)	55
Decisión aprobada (Approved ruling)	4
Declinación de castigos (Refusal of penalties)	60
Defensiva (Defense)	11
Dentro del campo de juego (Inbounds)	8
Derecho de paso (Right of way)	43
Desafío de los entrenadores (Coaches' challenge)	66
Desafío de un cobro de los oficiales (Replay challenge)	16, 30, 69
Desconcentrar al pateador (Freezing the kicker)	15, 56
Descuento de 10 segundos en el reloj (10-second runoff)	14-17, 67
Deslizamiento (Sliding)	29
Despeje (Punt)	8, 36, 39
Dimensiones del campo de juego (Field dimensions)	1
Down (oportunidad) (down)	5, 6
Down de línea de golpeo (Scrimmage down)	6
Down de patada libre (Free kick down)	13
Duración de los tiempos fuera (Length of timeouts)	14
E	
Elección de castigos (Choice of penalties)	60
Emergencias (Emergencies)	73
Empellón (Chuck)	5
Entregando el balón al frente (Handing ball forward)	38
Entregar el balón en mano (Handing the ball)	9
Entrelazar extremidades (Interlocking)	32, 50
Equipo o equipamiento (Equipment)	16
Equipo opcional (Optional equipment)	23
Expulsado (Disqualified)	5, 72
Extensión de un período (Extension of a period)	44
F	
Falta personal (Personal Foul)	55, 61
Fechas y sedes alternas (Alternate dates, sites)	73
Fin de la patada (End of the kick)	27
Fin de un período (End of a quarter)	16, 21
Formación de patada libre (Free kick formation)	26
Formación del equipo defensivo-patada desde la línea de golpeo (Defensive team formation-scrimmage kick)	39
Formación escopeta (Shotgun)	31
Formación ilegal (Illegal formation)	26
Forzado fuera del campo de juego (Carried out of bounds)	34
Fuera de lugar (Offside)	8, 31
Fuera del campo de juego (Out of bounds)	32, 44
Fundas (Pants)	22
G	
Gol de campo (Field goal)	6, 46

Gol de campo exitoso (Successful field goal)	8, 16, 61
Goles de campo fallados (Missed field goals)	46
Golpear a un oponente (Striking opponent)	55
Guardar el balón hacia su cuerpo (Tuck)	9
H	
Hombreras (Pads)	22-23, 55
I	
Identificación comercial (Commercial identification)	24
Ímpetu (Impetus)	7
Informando un cambio de posición (Reporting change of position)	21
Infracción (Foul)	7, 15-16
Infracción cometida durante jugada de pase (Foul committed during passing play)	62
Infracción de balón declarado muerto (Dead ball foul)	64
Infracción de zona neutral (Neutral zone infraction)	8, 30, 31
Infracción después de un cambio de posesión (Foul after change of possession)	60
Infracción detrás de una línea de gol (Foul behind goal line)	61
Infracción doble (Double foul)	60, 64
Infracción doble con cambio de posesión (Double foul with change of possession)	65
Infracción doble sin cambio de posesión (Double foul without change of possession)	65
Infracción durante un balón suelto (fumble) (Foul during a fumble)	63
Infracción durante un pase hacia atrás (Foul during backward pass)	63
Infracción durante una anotación (Foul during a score)	61
Infracción durante una carrera previo a un cambio de posesión (Foul during run before change of possession)	62
Infracción durante una patada desde la línea de golpeo (Foul during scrimmage kick)	63
Infracción durante una patada libre (Foul during free kick)	63
Infracción entre downs (Foul between downs)	64
Infracción tras la posesión (Post-possession Foul)	10
Infracciones durante una conversión (try) (Fouls during a try)	46
Infracciones del personal que no juega (Non-player Fouls)	58
Infracciones múltiples (Multiple Fouls)	57, 60
Infracciones por ambos equipos (Fouls by both teams)	65
Intento de conversión (Try)	12, 45-46
Intento de provocar un fuera de lugar (Attempt to draw offside)	31
Intercepción (Interception)	5, 11
Interferencia con una recepción libre (Fair catch interference)	28, 43, 48
Interferencia de pase (Pass interference)	36-37
Interrupción en postemporada (Postseason interruption)	73
Intervalos (Intermission)	13, 65
Invasión (Encroachment)	8, 31
J	
Jersey (Camiseta)	19, 21-24

Juez de campo (Field Judge)	76
Juez de down (Down Judge)	76
Juez de fondo (Back Judge)	13, 76
Juez de línea (Line judge)	76
Juez lateral (Side Judge)	76
Jugada de carrera (Running Play)	10
Jugada de pase (Passing play)	9-10
Jugada de patada (Kick play)	10
Jugadas no revisables (Non-reviewable plays)	69
Jugadas revisables (Reviewable plays)	69
Jugador (Player)	10
Jugador fuera del campo de juego (Player out of bounds)	28, 68
Jugador inelegible avanzado (Ineligible player downfield)	35
Jugador suspendido (Suspended player)	11, 20
Jugadores en la reunión (Players in huddle)	19
Jurisdicción (Jurisdiction)	76
L	
Línea de golpeo (Line of scrimmage)	8
Líneas en el campo de juego (Field lines)	1
Líneas laterales (Sidelines)	6
Líneas restrictivas (Restraining lines)	8, 26
Liniero interior (Interior lineman)	30
Listo para jugar (Ready for play)	11, 30
Logos	22-24
M	
Marcas en el campo de juego (Field markings)	1
Máscara (Face protector)	22
Mecánicas (Mechanics)	76
Medias (Stockings)	22
Medio tiempo (Halftime)	13
Mensajes personales (Personal messages)	24
Método de cobro "tres y uno" (Three-and-one method)	61
Movimiento (Motion)	11, 31
Movimiento ilegal (Illegal motion)	32
Movimientos ilegales (Illegal shift)	31
Movimientos o cambio de formación (Shift)	11, 31
Muerte súbita (Sudden-death)	15, 18, 71
Muñequeras (Wristbands)	22, 24
N	
Numerados por posición (Numbered by position)	19
Numerales (Numerals)	19
Número de jugadores (Number of players)	19, 68
Número del down después del castigo (Number of down after penalty)	60
O	
Objetos duros (Hard objects)	23
Objetos protectores (Projecting objects)	23
Ofensiva (Offense)	11
Oficiales del partido (Game officials)	76
Oportunidad de atrapar una patada (Opportunity to catch a kick)	43

P	
Pañoletas o aditamentos para la cabeza (Headwear)	24
Parar el reloj (Stopping clock)	35
Parte frontal del balón (Forward part of ball)	30
Partido interrumpido (Interrupted game)	73
Pasador (Passer)	9, 33
Pase clavado retrasado (Delayed spike)	35
Pase completo (Completed pass)	33
Pase hacia atrás (Backward pass)	9, 37-38, 63
Pase hacia el frente (Forward pass)	9-11, 31-32
Pase ilegal e intencionalmente lanzado al suelo (Intentional grounding)	17, 27, 35, 43
Pase incompleto (Incomplete pass)	34
Pases ilegales (Illegal passes)	33, 68
Paso libre (Unimpeded)	31
Patada (Kick)	7
Patada de bote pronto (Drop kick)	7, 39, 44
Patada de lugar (Placekick)	8, 39
Patada de recepción libre (Fair catch kick)	8, 10, 14, 47
Patada de salida (Kickoff)	8, 13, 46
Patada desde la línea de golpeo (Kick from scrimmage)	29, 39-40, 63
Patada fuera del campo de juego (Kick out of bounds)	27
Patada ilegalmente tocada (Illegal touching of a kick)	28
Patada libre (Free kick)	27
Patear a oponentes (Kicking opponent)	55
Patear ilegalmente un balón (Illegally kicking ball)	57
Pausa de los dos minutos (Two-minute warning)	12
Pedido de repetición para revisión (Request for review)	66
Pérdida de down (Loss of down)	10
Periodo extendido (Period extended)	17
Personal que no juega en el campo (Non-player on field)	73
Posesión (Possession)	4
Posesión simultánea (Simultaneous possession)	5, 26
Posición de los jugadores en el momento del centro (Position of players at the snap)	32
Postes (Goal)	1-2
Postes de gol o verticales (Goal post)	1-2, 6, 41
Postura (Stance)	8, 30-31
Postura indefensa (Defenseless posture)	53
Primer toque (First touching)	17, 40-41, 48
Protestas de equipos (Club protests)	74
Punta desmontable para zapato de patear (Detachable kicking toe)	23
Punto básico (Basic spot)	7, 61
Punto de balón declarado muerto (Dead ball spot)	68
Punto de cobro (Enforcement Spot)	61
Punto del balón suelto (fumble) (Spot of the fumble)	38, 61, 63, 67-68
Punto siguiente (Succeeding spot)	7

Puntos de cobro (Spots of enforcement)	7, 41, 61
R	
Reanudación del partido (Game resumption)	73
Recepción de una patada libre (Catch of a free kick)	26
Recepción detrás de la línea (Catch behind line)	37-38
Recepción en la zona de anotación (End zone catch)	38-38
Recepción libre (Fair catch)	6, 44
Recepción simultánea (Simultaneous catch)	34, 41
Receptor elegible (Eligible receiver)	30
Receptor inelegible (Ineligible receiver)	32
Recuperación (Recovery)	4, 38-39
Recuperación detrás de la línea (Recover behind line)	38-39
Recuperación legal (Legal recovery)	38, 41
Regresando a la posición original (Returning to original position)	21
Reloj de juego (Game clock)	13-17, 57, 69
Reloj de jugada (Play clock)	4, 16
Repetición instantánea (Instant replay)	66
Responsabilidades (Responsibilities)	76
Resultados de un intento de conversión (try) (Results of a try)	45
Retirado (Withdrawn)	20
Retraso de juego (Delay of game)	16
Reunión (Huddle)	7, 19
Revisión por el réferi (Review by referee)	66
Rudeza al pasador (Roughing the passer)	53-54
Rudeza al pateador (Roughing the kicker)	54
Rudeza al sujetador (Roughing the holder)	55
Rudeza innecesaria (Unnecessary roughness)	52
S	
Safety	10
Salida en falso (False start)	30
Saltar (Leaping)	52
Señal de recepción libre inválida (Invalid fair catch signal)	43
Señal de recepción libre válida (Valid fair catch signal)	43
Serie de downs (Series of downs)	6, 30
Silbatazo erróneo (Erroneous whistle)	29
Situación de la defensiva (Defensive matchups)	20
Sujetador (Holder)	26, 55
Sujetar por la defensiva (Defensive holding)	36, 50
Sujetar por la ofensiva (Offensive holding)	48
Sustancias (Substances)	23
Sustitución ilegal (Illegal substitution)	17, 20

Substitute (Sustituto)	19
T	
Tackleada por el cuello (Horse-collar tackle)	55
Tacklear (Tackling)	37
Tacos de los zapatos (Cleats)	23
Tiempo (Timing)	13-18
Tiempo dentro (Time in)	11
Tiempo extra (Overtime)	71
Tiempo fuera (Timeout)	11
Tiempo fuera de más (Excess timeout)	14-15, 71
Tiempo fuera otorgado (Charged team timeout)	69
Tiempo oficial (Official time)	13
Tiempos fuera consecutivos por un equipo (Consecutive team timeouts)	14
Tiempos fuera permitidos (Timeouts allowed)	14
Tiempos fuera por lesión (Injury timeouts)	15
Toallas (Towels)	24
Toca los postes (Touches goal post)	41
Tocando detrás de la línea (Touching behind the line)	40
Toque ilegal de un pase hacia el frente (Illegal touching of a forward pass)	34
Toque legal (Legal touching)	34
Tornar la máscara (Turning facemask)	55
Touchback	11, 48
Touchdown	11, 45
U	
Umpire	20-21, 76
Uniforme (Uniform)	21
Uso de manos (Use of hands)	49
Uso ilegal de manos (Illegal use of hands)	49-50
Uso legal de manos (Legal use of hands)	50
V	
Vestimenta (Apparel)	22-24 (20-23)
Volado - lanzamiento de la moneda (Coin toss)	13, 75
Voluntariamente fuera del campo de juego (Voluntarily out of bounds)	40
Y	
Yarda por alcanzar (Line to gain)	6, 68
Z	
Zanadilla (Tripping)	11, 50
Zapatos (Shoes)	23
Zona de anotación (End zone)	6, 45
Zona neutral (Neutral zone)	8, 31

2023
LIBRO DE CASOS OFICIAL
DE LA
NATIONAL FOOTBALL LEAGUE



Diseñado, corregido y autenticado
por la
National Football League

Roger Goodell, Comisionado

ORDEN DE LAS REGLAS APROBADAS

Regla 3: Definiciones	3
Regla 4: Tiempos de juego	6
Regla 5: Jugadores, sustituciones y equipo	21
Regla 6: Patada libre.....	25
Regla 7: Balón en juego, balón muerto, línea de golpeo	34
Regla 8: Pase hacia el frente, pase hacia atrás, balón suelto	41
Regla 9: Patadas desde la línea de golpeo	58
Regla 10: Recepción libre	69
Regla 11: Anotaciones	73
Regla 12: Conducta de los jugadores	85
Regla 13: Conducta del personal que no juega	104
Regla 14: Cobro de castigos.....	107
Regla 16: Procedimientos en tiempos extras	129

REGLA 3 DEFINICIONES

D.A. 3.1 BALÓN SUELTO (FUMBLE) INTENCIONAL AL FRENTE

Segundo y 6 en la A40. A1 corre hasta la A47 y pretende soltar el balón (fumble) pero lo lanza hacia adelante y fuera del campo de juego. Siete minutos restan en el reloj de juego.

Decisión: balón del Equipo A, tercero y 4 en la A42. Pase hacia el frente ilegal. El reloj se activará con el siguiente centro. (3-22-4, 8-1-1)

D.A. 3.2 BALÓN SUELTO (FUMBLE) INTENCIONAL AL FRENTE—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Cuarto y 10 en la B35. Con 1:22 por jugar en el partido, y el Equipo B con la delantera 21-20, A1 se escapa hasta la B21 e intencionalmente suelta el balón (fumble) hacia adelante hasta la B20, donde es recuperado por B1 quien lo devuelve hasta la B22.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B26. Este es un pase hacia el frente ilegal lanzado desde más allá de la línea de golpeo y queda declarado muerto (incompleto) cuando toca el suelo. (3-2-5). El castigo de cinco yardas es cobrado desde el punto del pase, que retrocede el balón hasta un punto en el que quede corto de la yarda por alcanzar. La pérdida de down resulta en que el balón le corresponde al Equipo B por downs agotados. (3-22-4, 8-1-1). No hay un descuento de 10 segundos en el reloj, porque el resultado tras el cobro es un cambio de posesión.

D.A. 3.3 BALÓN SUELTO (FUMBLE)—FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Tercero y 4 en la A35. A1 corre hasta la A41, es tackleado cerca de la línea lateral, y suelta el balón (fumble). B1, de pie, obtiene control del balón en la línea lateral en la A39 con un pie dentro del campo de juego, y después su segundo pie toca fuera del campo de juego.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A39. B1 no tuvo posesión del balón con dos pies dentro del campo de juego. El balón es situado en el punto de fuera del campo de juego, ya que éste estaba detrás del punto del balón suelto (fumble), y el reloj de juego se reactiva a la señal del réferi de que un balón retornó al campo de juego. (3-2-5, 4-3-2).

D.A. 3.4 CUIDO AL DETALLE—RECEPCIÓN COMPLETA/INCOMPLETA

Segundo y 10 en la A35. A1 lanza un pase hacia el frente a A2 sobre la línea lateral en la A47. Mientras A2 se extiende al máximo sobre la línea lateral, controla el balón y “se cuelga” sobre la línea lateral con ambos pies contactando el suelo dentro del campo de juego: (a) lo primero que toca el suelo fuera del campo de juego es el punto del balón, pero el balón no se mueve en sus manos; o (b) al tiempo que cae sobre sus hombros fuera del campo de juego, pierde posesión del balón.

Decisiones:

(a) primero y 10 en la A47. Recepción completada. (3-2-7-Nota 2)

(b) tercero y 10 en la A35. Pase incompleto. (3-2-7-Nota 2)

D.A. 3.5 BALÓN LIBRE ENTRE LAS PIERNAS DE UN JUGADOR—SIN POSESIÓN

Segundo y 10 en la B40. A1 acarrea con el balón hasta la B30, donde lo suelta (fumble). En el esfuerzo por recuperar el balón libre, B1 termina en el suelo con el balón asegurado entre sus piernas, aunque sus manos/brazos no estén alrededor del balón. A2, estando de pie, alcanza el balón y hala/jala el balón de B2 y avanza hasta el touchdown.

Decisión: touchdown. Patada de salida en la A35. La posesión requiere control con las manos o brazos. (3-2-7-Tema 1)

D.A. 3.6 PASE CONTROLADO SOBRE LA LÍNEA LATERAL—JUGADOR EMPUJADO FUERA DEL CAMPO DE JUEGO ANTES DE APOYAR AMBOS PIES

Primero y 10 en la A30. A1 lanza un pase a A2 cerca de la línea lateral en la 50. B1 salta cerca de la línea lateral para interceptar, controla el balón, y cae con un pie dentro del campo de juego. Su segundo pie hubiera caído dentro del campo de juego, pero A2 lo empuja fuera del campo de juego.

Decisión: segundo y 10 en la A30. Pase incompleto. (3-2-7, 8-1-3)

D.A. 3.7 PATADA ILEGAL—INTENTO DE PATADA DE BOTE PRONTO

Desde una formación legal de patada libre, el pateador A1 deja caer al frente el balón a la línea A35, donde la patea tan pronto rebota del suelo. B1 señala una recepción libre y atrapa el balón en la yarda 50.

Decisión: balón de B, primero y 10 en la 50. Recepción libre legal. La señal de recepción libre de B1 es válida porque el balón no tocó el suelo después de haber sido pateado. Si el pateador intenta patear de bote pronto, pero no patea el balón mientras, o inmediatamente después que toque el suelo, la patada sería ilegal y los oficiales declararían la jugada muerta.

D.A. 3.8 CASTIGO POR JUGADOR EXPULSADO QUE NO ABANDONA LA ZONA DE LAS BANCAS

En el tercer período, A2 es expulsado del partido por golpear a un oponente. El réferi le aconseja adecuadamente al entrenador en jefe que el jugador debe ser removido de la zona de las bancas. Cerca del final del tercer período, el réferi nota al jugador en ropa de civil en la zona de las bancas luego de habersele ordenado a retirarse.

Decisión: castigo de 15 yardas por conducta antideportiva, y el jugador expulsado es retirado de la zona de juego. (3-8)

D.A. 3.9 SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE—DETRÁS DE LA LÍNEA

Cuarto y 7 en la A40. El despeje de A1 es bloqueado y el balón se eleva directamente en el aire detrás de la línea de

golpeo. B1 señala una recepción libre (válida o inválida) en la de A36 y es tackleado inmediatamente por A3.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A36. No hay infracción por parte de A3 o B1 ya que una recepción libre no puede ocurrir detrás de la línea de golpeo. (3-10)

D.A. 3.10 INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO—DESPUÉS DE CONSEGUIR EL PRIMER DOWN

Segundo y 6 en la A38. A1 corre hasta la 50 y es tackleado. Inmediatamente después de la jugada, A3 bloquea por la espalda (clip) a B4 en la A48.

Decisión: primero y 10 en la A35. Se cobra una infracción de balón declarado muerto desde el punto siguiente. Sin embargo, el Equipo A llegó a la yarda por alcanzar, por lo tanto, es un primer down y diez yardas por alcanzar después de un castigo de 15 yardas. (3-14-1, 14-4-9)

D.A. 3.11 PASE DEL EQUIPO A INTERCEPTADO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B—BALÓN SUELTO (FUMBLE)—ÍMPETU

Tercero y 6 en la B24. B1 intercepta un pase en su propia zona de anotación e intenta salir de ella. Es tackleado en la zona de anotación y suelta el balón (fumble) fuera del campo de juego a través de la línea final.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. (3-17)

D.A. 3.12 EQUIPO A BLOQUEA A UN JUGADOR DEL EQUIPO B HACIA EL DESPEJE—TOQUE / ÍMPETU

Cuarto y 5 en la A44. A1 despeja y el balón queda casi inerte cuando A2 bloquea a B3 (alto) hacia el balón (ímpetu nuevo). B3 no intentaba bloquear o recuperar el balón. El ovoide ingresa en la zona de anotación donde A3 se deja caer sobre él.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. Se ignora el toque de balón por parte de B3, así que el balón es declarado muerto y se declara un touchback cuando el balón despejado rebota en la zona de anotación, sin ser tocado por el Equipo B.

Nota: el ímpetu que sitúa el balón dentro de la zona de anotación es el bloqueo de A2 a un B3 pasivo (quien no está intentando bloquear o recuperar el balón). Si el oficial cree que el bloqueo de A2 fue innecesario, a A2 podría cobrarse una infracción por golpear a un jugador fuera de la jugada y ser castigado por rudeza innecesaria.

D.A. 3.13 DESPEJE BLOQUEADO HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—ÍMPETU

Cuarto y 10 en la A7. El despeje del Equipo A es parcialmente bloqueado por B1. B2 toca el balón pero no lo atrapa (muff) en la A10, y el balón regresa a la zona de anotación del Equipo A, donde: (a) A2 se deja caer sobre él; (b) A3 y B3 lo recuperan simultáneamente; o (c) el balón rueda a través de la línea final.

Decisiones:

(a) safety. (3-29, 3-17)

(b) touchdown. (11-2-1, 3-17)

(c) safety. (3-17, 11-5-1)

Nota: si el Equipo A hubiera recuperado en el campo de juego, habría sido balón del Equipo A, primero y 10, ya que el Equipo B tocó el balón más allá de la línea de golpeo.

D.A. 3.14 BALÓN BATEADO DEL EQUIPO B EN UN DESPEJE HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la 50. El despeje de A1 está rodando en la yarda B10 cuando B1 batea el balón hacia atrás y afuera del fondo de la zona de anotación. En el momento del bateo, el despeje en ruedo estaba: (a) casi inerte; o (b) aun rodando hacia la línea lateral (no casi inerte).

Decisiones: (a) y (b) safety en contra del Equipo B, patada después de un safety en B20.

Nota: el bateo es legal tanto en (a) como en (b), pero cualquier bateo de un balón libre crea un ímpetu nuevo.

D.A. 3.15 CORREDOR SE ZAMBULLE - GOLPEA EL CONO (PYLON) - BALÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B

Tercero y gol en la B3. A1 se zambulle en la B1, y su hombro golpea el cono (pylon) con el balón en su brazo derecho en la yarda B½. Éste continúa hasta dentro de la zona de anotación, donde su pecho es lo primero que toca el suelo, rebotando en la zona de anotación justo después de que el balón cruza la línea de gol extendida.

Decisión: touchdown. Patada de salida desde la A35. (3-21-1)

D.A. 3.16 CONO (PYLON) —LÍNEA DE GOL EXTENDIDA

Segundo y gol en la B5. A2, corriendo hacia su derecha, es contactado por B2, y al tiempo que cae hacia el suelo en la B1, se zambulle hacia el cono (pylon). El balón es sostenido en su mano derecha extendida sobre la zona de fuera del campo de juego pero más allá de la línea de gol extendida, cuando su pecho golpea: (a) el suelo, apenas corto de la línea de gol (el pecho de A2 es lo primero que toca el suelo); (b) el cono (pylon), después de lo que aterriza fuera del campo de juego más allá de la línea de gol extendida; o (c) el suelo en la zona de anotación. El balón cruzó la línea lateral en la yarda ½ del Equipo B, pero nunca pasó por encima de la parte superior del cono (pylon).

Decisiones:

(a) tercero y gol en la yarda media del Equipo B. Ya que el corredor fue derribado corto de la línea de gol, el balón debe romper el plano de la línea de gol, golpear el cono (pylon), o pasar por encima de la parte superior del cono (pylon) para un touchdown.

(b) tercero y gol en la yarda media del Equipo B. Ya que el corredor estaba fuera del campo de juego (más allá de la línea de gol), el balón debe romper el plano de la línea de gol entre los conos (pylon), golpear el cono (pylon), o

- pasar por encima de la parte superior del cono (pylon) para un touchdown.
- (c) touchdown, ya que el balón rompió el plano de la línea de gol extendida, y el corredor no estaba derribado hasta que hubo ingresado en la zona de anotación. (3-39, 11-2-1)

- D.A. 3.17 CORREDOR QUE TOCA A UN JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
Tercero y gol en la B7. El corredor A2 corre hacia la línea lateral y está dentro del campo de juego en la yarda uno del Equipo B cuando toca a A3 quien está fuera del campo de juego en ese momento. A2 después anota.
Decisión: touchdown. (3-21-1)
- D.A. 3.18 CORREDOR QUE TOCA A UN OFICIAL FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
En una patada de salida, B1 recibe el balón cerca de la línea lateral y después toca al juez de línea quien está parado sobre la línea lateral en la B10. B1 sale del campo de juego en la B18.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B18. (3-21-1)
- D.A. 3.19 JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO TOCA UN BALÓN LIBRE DENTRO DEL CAMPO DE JUEGO**
Tercero y 4 en la A43. A1 acarrea hasta la A49, donde B1, quien está parado fuera del campo de juego, le arrbata o golpea el balón del control de A1, haciendo contacto con el balón después de provocar el balón libre. B2 recupera en la B48.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A49. Se considera un balón libre que toca a un jugador fuera del campo de juego y el balón queda declarado muerto. Si el balón no queda libre o el jugador que está fuera del campo de juego no contacta el balón, la jugada no será declarada muerta. (3-21-3)
- D.A. 3.20 JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—BATEA UN BALÓN LIBRE**
En una patada de salida desde la A35, el balón está rodando cerca de la línea lateral en la B15. El pie derecho de B2 toca la línea lateral, luego su pie izquierdo toca dentro del campo de juego en la B15, y posteriormente B2 batea el balón hacia adelante y fuera del campo de juego en la B25.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Patada de salida fuera del campo de juego. B2 nunca restableció posesión dentro del campo de juego. El balón estaba fuera del campo de juego cuando B2 lo tocó, así que no hay infracción por un bateo ilegal. (3-21-3)
- D.A. 3.21 BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO A—RECUPERA EL EQUIPO B Y AVANZA HASTA EL TOUCHDOWN—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B**
Segundo y 7 en la B45. El mariscal de campo A1 en formación escopeta (despegado de la línea) entrega en mano el balón hacia el corredor A2 en la B48. A2 toca pero no atrapa (muff) el balón, y B3 lo recupera y avanza hasta el touchdown. Después del touchdown, B4 empuja a A3.
Decisión: touchdown del Equipo B. El Equipo A tiene la opción de que el castigo se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. Expulsión de B4. (3-2-6, 14-4-9)
- D.A. 3.22 PASE HACIA EL FRENTE O ADELANTADO ILEGAL**
Tercero y 5 en la A40. A2 acarrea con el balón en la B30, donde lo lanza a nivel de su cintura a A3, quien lo recibe en la B29. A3 continúa hacia adelante para un touchdown aparente.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Esto es un pase hacia el frente ilegal. (3-22-4)
- D.A. 3.23 EQUIPO B BATEA PASE HACIA ATRÁS FUERA DE LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO A**
Tercero y 5 en la A7. El mariscal de campo A1 intenta un pase hacia atrás a A3 desde la A4. B1 batea el pase sobre la línea final.
Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. (3-17, 3-22-5). No se crea un ímpetu nuevo a menos que el pase hacia atrás haya primero tocado el suelo (3-17-c)
- D.A. 3.24 PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO ILEGAL—MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—RECUPERADO POR EL EQUIPO A DETRÁS DE LA LÍNEA**
Cuarto y 6 en la A35. El despejador A1 corre hasta la A37 y despeja el balón. Es bloqueado por B1 y el balón rueda detrás de la línea hasta la A33. A2 recoge el balón y corre hasta la 50.
Decisión: cuarto y 14 en la A27. Una infracción de patada ilegal debe ser aceptada o sería balón del Equipo A, 1-10-50. (3-18 y 9- 1-1-Notas 1 y 2)
- D.A. 3.25 PATEAR/BATEAR ILEGALMENTE UN BALÓN LIBRE DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO**
Cuarto y 5 en la B30. El mariscal de campo A1 toca pero no atrapa (muff) el centro mano a mano, y mientras el balón está libre en el suelo en la B31, (a) A1 deliberadamente lo patea, causando que salga del campo de juego en la B24, o (b) A1 batea el balón, causando que salga del campo de juego en la B24.
Decisiones: en (a) y (b), balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Patear o batear ilegalmente un balón libre detrás de la línea de golpeo se cobra 10 yardas desde el punto previo, y una pérdida de down.
Nota: patear o patear ilegalmente el balón es un castigo de 10 yardas, y si es cometido por el Equipo A, también una pérdida de down. La única excepción es si la infracción es cometida por el Equipo A más allá de la línea de golpeo, durante una patada desde la línea de golpeo, en cuyo caso no hay pérdida de down. En todos los otros aspectos, y en toda ocasión, la infracción se cobra según los principios de cobro normales, basados en el tipo de jugada durante la cual ésta ocurrió. (12-5-1, 12-5-2)

- D.A. 3.26 BALÓN SUELTO (FUMBLE) HACIA DENTRO Y FUERA DE LA ZONA DE ANOTACIÓN**
Tercero y 7 en la A11. A1 suelta el balón (fumble) en la A8, donde B1 recupera el balón, lo avanza hasta la A2 donde es golpeado y suelta el balón (fumble) fuera del campo de juego a través de la zona de anotación.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A20. Touchback. (3-38, 8-7-3)
- D.A. 3.27 TOQUE ILEGAL Y DESPEJE TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN**
Cuarto y 5 en la 50. A1 despeja el balón hasta la B5, donde A2 toca el balón. B3 entonces toca el balón pero no lo atrapa (muff), y continúa su marcha hacia dentro y luego fuera de la zona de anotación.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. (3-38, 11-6-1)
- D.A. 3.28 CENTRO TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF)—CONVERSIÓN**
Durante un intento de conversión (try) de uno o dos puntos, el centro es tocado pero no atrapado (muff) por el sujetador A2 o mariscal de campo A1. En su intento por recuperarlo, A1 o A2 toca el balón pero no lo atrapa (muff) hacia la zona de anotación donde A5 recupera.
Decisión: la conversión es exitosa. Se le otorgan dos puntos al Equipo A. Patada de salida desde la A35. Debido a que es un pase hacia atrás tocado pero no atrapado (muff), es legal que A5 recupere el balón. De haber sido un balón suelto (fumble), solamente el jugador que soltó el ovoide podría recuperar. (3-32, 3-41, 8-7-1-Nota)
- D.A. 3.29 CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—CINCO VS. 15**
Antes de que el balón es centrado desde la B2 en un intento de conversión de dos puntos, A2 comete una salida en falso y B2 después comete una rudeza al mariscal de campo A1.
Decisión: se repite en B2 y patada de salida desde la 50; se repite en B1 y patada de salida desde la A35; se repite en B7 ½ para un intento de conversión (try) de patada de un punto y patada de salida desde la A35; o se repite en B15 para un intento de conversión (try) de patada de un punto y patada de salida desde la 50. (3-41)
- D.A. 3.30 CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—CINCO VS. 15**
Antes de que el balón sea centrado desde la yarda dos, B1 invade y A3 después golpea a B2.
Decisión: se repite en B17 para un intento de dos puntos; o se repite en B30 para un intento de conversión (try) de patada de un punto. En ningún caso hay opción alguna para cobrar la infracción previa al centro del Equipo A en la patada de salida. Expulsión de A3. (3-41)
- D.A. 3.31 BALÓN QUE GOLPEA EL MARCADOR O UNA SKYCAM EN UN ESTADIO CERRADO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A EN LA JUGADA**
Cuarto y 4 en la A30. El partido se disputa en un estadio con una pantalla de marcador colgando desde el techo o hay una Skycam. El jugador A2 está ilegalmente en movimiento hacia adelante en el centro. El despeje es una patada alta que golpea el marcador o la Skycam y cae en la B45, donde B1 recibe el balón y lo devuelve hasta la A15, donde es derribado.
Decisión: cuarto y 4 en la A30. Jugada anulada. La infracción por movimiento ilegal (illegal motion) es declinada por regla. El balón queda declarado muerto. (7-2-1-a) Se regresa el reloj de juego al tiempo que marcaba cuando el balón fue centrado para que reinicie con el centro. (Misma decisión en cualquier jugada. Si el balón golpea el marcador o una Skycam, se repite el down y se cobran solamente las faltas personales o las infracciones de conducta antideportiva, desde el punto previo.) Esto puede ser revisado por el oficial de repeticiones en cualquier momento o desafiada por cualquier entrenador fuera de los dos minutos de cualquier mitad.

REGLA 4 TIEMPO DE JUEGO

REGLAS GENERALES DE CRONOMETRAJE

- D.A. 4.1 ENTRE PERÍODOS—ENTRENADOR EN EL CAMPO**
Durante el intermedio entre los primero y segundo períodos, mientras el réferi y el umpire se preparan para mover el balón de uno a otro extremo del campo, el réferi de repente se encuentra con el entrenador en jefe del Equipo A en el medio del campo discutiendo la última jugada del período.
Decisión: se le cobran al Equipo A 15 yardas desde el punto siguiente por el entrenador haber ilegalmente ingresado en el campo. Esto es una infracción si ocurre en cualquier punto durante el partido. Ya que el entrenador recibe un castigo por estar en el campo, y no por lo que le está diciendo al oficial (o cómo lo está diciendo), este no es el tipo de infracción que se contabiliza para de una potencial expulsión.
- D.A. 4.2 LANZAMIENTO DE LA MONEDA (VOLADO)—CAPITANES**
En el momento del volado (lanzamiento de la moneda): (a) un entrenador se niega a enviar a algún capitán al medio del campo para participar de la ceremonia del volado; o (b) un entrenador en jefe envía a su equipo entero al medio del campo para participar en la ceremonia; o (c) un entrenador en jefe envía a sus seis capitanes de equipo al medio del campo para participar del volado. Dos de esos capitanes están lesionados y no están vestidos con el uniforme para jugar el partido.
Decisiones:
(a) Pérdida de la opción del volado para ambas mitades y pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida inicial. Se requiere que al menos un capitán de cada equipo esté presente para el sorteo con la moneda.
(b) Pérdida de la opción del volado para ambas mitades y pérdida de 15 yardas desde el punto de la patada de salida que inicia el partido. Los capitanes deben ser seis, máximo, por equipo.

(c) Legal. Un equipo puede tener hasta seis capitanes: activos, inactivos u honorarios.

D.A. 4.3 LANZAMIENTO DE LA MONEDA (VOLADO)—LANZAMIENTO INVÁLIDO

Luego de que el capitán del equipo visitante le diga su preferencia, el réferi lanza la moneda al aire, pero ésta no gira antes de tocar el suelo.

Decisión: se anula el volado (lanzamiento de la moneda) y se lleva a cabo otro. El capitán del equipo visitante no puede cambiar su preferencia original. Si la moneda no gira o, a juicio del réferi, el volado tuvo alguna interferencia de algún tipo, habrá otro volado.

D.A. 4.4 BALÓN SUELTO (FUMBLE)—FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Tercero y 7 en la A45. A2 corre hasta la 50 y suelta el balón (fumble) fuera del campo de juego en la A47.

Decisión: cuarto y 5 en la A47, y el reloj de juego se reactiva cuando un nuevo balón es traído hacia el campo de juego. (4-3-2)

D.A. 4.5 BALÓN SUELTO (FUMBLE)—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 10 en la B40 con 1:30 por jugar en el partido. A1 suelta el balón (fumble) en la B36 y éste es recuperado por A2 en la B34, donde recoge el balón y avanza con él.

Decisión: ya que un compañero de equipo distinto al jugador que soltó el balón (fumble) es el que lo recupera luego de la pausa de los dos minutos, se declara terminada la jugada cuando A2 recupera. A menos que haya una demora significativa en situar el balón en la B36, el reloj de juego continúa corriendo, y el reloj de jugada arranca inmediatamente, como es normal. Si el balón no se encuentra en las cercanías de la B36, y una demora a la hora de traer y situar el balón termine creando una desventaja de tiempo para un equipo u otro, el reloj de juego será detenido, lo mismo que el reloj de jugada. El réferi reactivará los relojes tan pronto como el balón es traído de vuelta a la B36, y velozmente le avisará al mariscal de campo que los relojes están arrancando.

D.A. 4.6 BALÓN SUELTO (FUMBLE) HACIA ADELANTE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 10 en la B40 con 1:30 por jugar en el partido. A1 suelta el balón (fumble) en la B36 y el balón suelto (fumble) rueda fuera del campo de juego en la B34.

Decisión: tercero y 6 en la B36. El reloj de juego se detendrá cuando el balón rueda fuera del campo de juego. Debería ser reactivado por el réferi cuando el balón es traído de regreso al campo, antes de ser situado en la marca interna de línea de yarda (hash mark). (El réferi debería avisarle al mariscal de campo que el reloj de juego se reactivará.) El reloj de jugada se reactiva cuando la jugada es declarada muerta y continúa funcionando.

D.A. 4.7 BALÓN SUELTO (FUMBLE) LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS—ZONA DE ANOTACIÓN INVOLUCRADA

Segundo y gol en la B6. Treinta segundos quedan en el reloj de juego. A2 toma una entrega de balón detrás de la línea. A2 es tackleado en la B4 y suelta el balón (fumble) y el balón se dirige hacia la zona de anotación. A3 recupera el balón en la zona de anotación.

Decisión: tercero y gol en la B4. El reloj se detendrá en el momento de la recuperación. Debe ser reactivado por el réferi al tiempo que el el ovoide es traído de regreso al campo de juego antes de que sea ubicado dentro de la marca interna de línea de yarda (hash mark). (El réferi debe avisarle al mariscal de campo que el reloj de juego se reactivará.) El reloj de jugada se reactiva cuando la jugada es declarada muerta y continúa en funcionamiento. Si sucede esto mismo, pero con el balón recuperado en la zona de anotación del Equipo A, la jugada debería ser declarada muerta inmediatamente con el resultado de un safety.

D.A. 4.8 PASE HACIA ATRÁS FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—ANTES DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 5 en la A35. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia atrás a A3 quien toca el balón pero no lo atrapa (muff) en la A32 y el ovoide sale del campo de juego allí. Cuatro minutos restan en la segunda mitad.

Decisión: tercero y 8 en la A32. El reloj de juego debería ser detenido cuando el balón salió del campo de juego, pero es reactivado por el réferi, antes de ser ubicado, cuando el nuevo balón es ubicado en el campo. (Se le avisa al mariscal de campo que el reloj es reactivado.)

D.A. 4.9 PASE HACIA ATRÁS FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 8 en la A30. A1 lanza un pase hacia atrás a A2 en la A25. A2 toca pero no atrapa (muff) el balón y éste sale del campo de juego en la A35 con 30 segundos por jugar en el segundo período.

Decisión: tercero y 13 en la A25 (Acciones ilegales para hacer tiempo [Illegal Action to Conserve Time]), o cuarto y 3 en la A35 (se declina el castigo). Si el castigo es aceptado, se descuentan 10 segundos (0:20) y se reactiva el reloj. El Equipo B puede aceptar el castigo de yardas y declinar el descuento de tiempo. Si el descuento de tiempo es declinado, o el Equipo A usa un tiempo fuera para evitar el descuento, el reloj se reactivará en el momento del centro. Si el Equipo B declina el castigo, entonces no hay descuento y el reloj se reactiva en el momento del centro.

D.A. 4.10 CORREDOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—CINCO MINUTOS O MÁS EN EL CUARTO PERÍODO

Tercero y 6 en la A21. El corredor A2 sale del campo de juego en la A31 con exactamente cinco minutos (o más) por jugarse en el cuarto período.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A31. El reloj de juego se reactiva cuando un oficial coloca el balón en el punto interno, y el réferi hace la señal que declara el balón listo para jugar. Si el reloj de juego estaba en 4:59 cuando el corredor salió del campo de juego, debería reactivarse en el momento del siguiente centro.

- D.A. 4.11 PATADA DE SALIDA/PATADA DESPUÉS DE UN SAFETY—ACTIVANDO EL RELOJ DE JUEGO**
Una patada de salida desde la A35, o una patada después de un safety desde la A20, ocurre en cualquier momento del partido.
Decisión: el reloj de juego se reactiva cuando el balón es legalmente tocado en el campo de juego, o cuando el equipo que recibe avanza el balón desde su zona de anotación hacia el campo de juego.
- D.A. 4.12 SUJETADOR PARA EL GOL DE CAMPO CAPTURADO—TERCER DOWN—ESTADO DEL RELOJ DE JUEGO**
Tercero y 2 en la B15 con el reloj detenido con 15 segundos por jugar en el partido. El Equipo A, sin tiempos fuera disponibles y con desventaja de dos puntos en el marcador, decide intentar un gol de campo en tercer down. El balón es centrado hacia el sujetador, pero éste es tackleado en la B23 antes de que pueda llevar a cabose la patada.
Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 10 en la B23. El reloj de juego continúa corriendo.
- D.A. 4.13 CORREDOR ES TACKLEADO DENTRO DEL CAMPO—RETRASO POR LA DEFENSIVA—EL TIEMPO SE AGOTA EN EL PERÍODO**
Tercero y 10 en la B15 con 13 segundos por jugar en el segundo período. A2 recibe un pase cerca de la línea lateral pero es tackleado dentro del campo de juego en la B8 con ocho segundos por jugar. B1 y B2 yacen sobre A2, no permitiéndole levantarse (0:05). El tiempo se agota en el período.
Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B4. Retraso de juego. Se establece el reloj en 0:05 y arranca con el centro subsiguiente.
- D.A. 4.14 RELOJ DE JUEGO Y DE JUGADA DETENIDOS—ENTRENADOR INTENTA UN DESAFÍO**
Segundo y 2 en la B30 con el reloj de juego corriendo. Al tiempo que el Equipo A rompe la reunión ofensiva, el entrenador en jefe del Equipo B lanza el pañuelo rojo para desafiar la jugada anterior. El réferi detiene ambos relojes con 14 segundos en el de jugada. Luego de discutirlo con el entrenador en jefe, se determina que la jugada no es revisable, de modo que no se otorga el desafío, ni tampoco se carga tiempo fuera alguno.
Decisión: segundo y 2 en la B30. Luego de informarles a ambos equipos que hay 14 segundos en el reloj de jugada y de otorgarles una oportunidad razonable para alistarse, el réferi establece el reloj de jugada en 14 segundos y se reactivan ambos relojes.
- D.A. 4.15 RELOJ DE JUEGO DETENIDO – RELOJ DE JUGADA CORRIENDO—CADENAS ENREDADAS**
Tercero y 10 en la A45. Con el reloj de juego detenido debido a un pase incompleto en la jugada anterior, y el reloj de jugada funcionando y en 28 segundos, el juez de down detiene el partido porque las cadenas están enredadas, y no listas.
Decisión: tercero y 10 en la A45. Luego de corregir las cadenas, de avisarles a ambos equipos y otorgarles una oportunidad razonable para alistarse, el réferi activa el reloj de jugada en 28 segundos. El reloj de juego se reactiva en el momento del centro.
- D.A. 4.16 RELOJ DE JUGADA DETENIDO DENTRO DE LOS 10 SEGUNDOS—JUGADOR LESIONADO**
Cuarto y 1 en la B35 con 3:33 por jugarse en el partido y el reloj de juego corriendo cuando el mariscal de campo A1 está bajo centro emitiendo señales, B2 de repente colapsa, aparentemente lesionado. El reloj de jugada está en siete segundos cuando el partido es detenido por el jugador lesionado.
Decisión: cuarto y 1 en la B35. B2 debe abandonar el partido (o solicitar un tiempo fuera). Luego de que B2 abandona el partido, y después de que el réferi les haya avisado a ambos equipos y otorgarles una oportunidad razonable para alistarse, el réferi restablece el reloj de jugada en 10 segundos y activa ambos relojes a la señal de “listos para jugar”. Si se hubiera solicitado un tiempo fuera, el reloj de jugada debería ser establecido en 25 segundos y activado a la señal de “listos para jugar”.
- D.A. 4.17 RELOJ DE JUGADA DETENIDO DENTRO DE LOS 10 SEGUNDOS—JUGADOR LESIONADO—A DISCRECIÓN DEL RÉFERI**
Segundo y 8 en la A35 con con 2:45 por jugarse en el cuarto periodo. El reloj de juego está corriendo con el Equipo B sin tiempos fuera y el Equipo A con la ventaja 21-20. Mientras el mariscal de campo A1 está bajo centro haciendo llamadas, de repente A2 colapsa, aparentemente lesionado. El reloj de jugada está en :04 y el reloj de juego en 2:09 cuando el juego es interrumpido por el jugador lesionado.
Decisión: segundo y 8 en la A35. Tanto el reloj de jugada como el reloj de juego permanecerán con el mismo tiempo de cuando el juego fue detenido. A2 debe abandonar el juego (o pedir un tiempo fuera). Luego de que A2 abandona la cancha, y después de que el réferi les haya avisado a ambos equipos otorgándoles una oportunidad razonable para alistarse, éste hace reactivar ambos relojes a la señal de “listos para jugar”. Esto impide que se agregue tiempo al reloj de jugada que le permitiría al Equipo A hacer correr el reloj de juego hasta la pausa de los dos minutos. De no existir tal ventaja en el tiempo, el reloj de jugada se establece en 10 segundos.
- D.A. 4.18 ESTADO DEL RELOJ DESPUÉS DE UN GOL DE CAMPO BLOQUEADO**
Tercero y 5 en la B10. Con ocho segundos por jugarse en un partido empatado, el Equipo A intenta un gol de campo desde la B18. El intento es bloqueado, y A1 recupera y es tackleado en la B12. El Equipo A ya usó todos sus tiempos fuera.
Decisión: cuarto y 7 en la B12. El reloj continúa corriendo, seguramente hasta agotarse, ya que no hubo cambio de posesión.

- D.A. 4.19 ESTADO DEL RELOJ DESPUÉS DE UN DESPEJE—CASTIGO CONTRA EL EQUIPO A**
Cuarto y 10 en la 50. El Equipo A está en formación ilegal. El despeje de A1 con un tiempo de 10:00 en el primer período, rueda sin ser tocado hasta ser declarado muerto en la B1.
Decisión: cuarto y 15 en la A45, o balón del Equipo B, primero y diez en la B6. El reloj se activará en el momento del centro porque fue detenido como resultado del cambio de posesión.
- D.A. 4.20 ESTADO DEL RELOJ DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN—INFRACCIÓN EN LA JUGADA**
Segundo y 10 en la A35. Con 8:30 por jugarse en el tercer período, A1 suelta el balón (fumble) en la A30, donde es recuperado y derribado por B1. B1 estaba fuera de lugar en la jugada.
Decisión: balón del Equipo A, segundo y 5 en la A40. El reloj se activará con el siguiente centro, porque fue detenido por el cambio de posesión. Si hubiere un cambio de posesión durante el down, el reloj de juego se activará en el centro, sin importar si el cambio de posesión es anulado por una infracción.
- D.A. 4.21 ESTADO DEL RELOJ DESPUÉS DE UNA INFRACCIÓN QUE IMPIDE EL CENTRO—CUARTO PERÍODO O TIEMPO EXTRA**
Cuarto y 10 en la B45. Con 6:00 por jugarse en el cuarto período y el reloj descontando, el liniero A1 comete una salida en falso.
Decisión: balón del equipo A, cuarto y 15 en la 50. Salida en falso. El reloj se reactiva en el momento del centro, porque la ofensiva cometió una infracción que impidió el centro en el cuarto período. El reloj se reactiva en el momento del centro sin importar si la infracción es aceptada o declinada. Se considera que una infracción impide un centro si ésta es cometida luego de que el balón es declarado listo para jugar y causa que el reloj se detenga antes de un centro.
- D.A. 4.22 ESTADO DEL RELOJ DESPUÉS DE UNA INFRACCIÓN DOBLE ANTES DEL CENTRO—CUARTO PERÍODO O TIEMPO EXTRA**
Cuarto y 10 en la B45. Con 6:00 por jugarse en el cuarto período y el reloj descontando, el liniero A1 comete una salida en falso y el liniero defensivo B1 salta cruzando la línea y lanza con contundencia a A1 hacia el suelo.
Decisión: balón del equipo A, primero y 10 en la B30. Salida en falso y rudeza innecesaria. Este es un cobro del tipo “5-15” donde la salida en falso es declinada por regla y la infracción de rudeza innecesaria cobrada en contra del equipo B. El reloj se reactiva a la señal de “listo para jugar” porque esta no es una infracción ofensiva que impide el centro, ya que la del equipo B es la única infracción cobrada por regla.
- D.A. 4.23 ESTADO DEL RELOJ DESPUÉS DE UNA EXPULSIÓN**
Primero y 10 en la A20. A1 toma un centro y acarrea hasta la A30, donde es tackleado. Los oficiales cobran una infracción de mal uso del casco al tackleador B1. Tras el cobro, y con el reloj de jugada en 0:17, el departamento de Arbitraje detiene el juego e instruye a los oficiales para que expulsen al jugador B1.
Decisión: balón del equipo A, primero y 10 en la A45. B1 es expulsado. El reloj de jugada permanece en 0:17 y se reactivará a la señal del réferi.
- D.A. 4.24 PAÑUELO RECOGIDO—ÚLTIMOS DOS MINUTOS**
Tercero y 4 en la B25. El corredor A1 es derribado dentro del campo de juego después de un avance de dos yardas. Inmediatamente después de la jugada, B1 empuja a A2, y el umpire lanza su pañuelo por rudeza innecesaria. Luego de una discusión con el réferi, el umpire recoge su pañuelo, ya que no existió contacto significativo para cobrar una infracción en la jugada. El tiempo por jugarse en el partido es 1:06.
Decisión: cuarto y 2 en la B23. El reloj de jugada se restablece en 40 segundos y tanto el reloj de jugada como el reloj de juego se activan a la señal de “listos para jugar” del réferi.
- D.A. 4.25 PATADA CORTA—SIN DEVOLUCIÓN—CRONOMETRAJE**
Con 0:03 por jugarse en el segundo período, A1 intenta una patada corta desde la A35. La patada es inmediatamente recibida o recuperada legalmente en la A46: (a) por A2; (b) por B1 quien señala y completa una recepción libre; (c) por B1, de pie, quien inmediatamente se deja caer en el suelo; o (d) por B1 en el suelo, quien no hace esfuerzo alguno para levantarse o avanzar; (e) por A2 después de que el primero fuera legalmente tocado por A7 en la A47; o (f) por A2 después de haber sido previamente tocado ilegalmente por A7 en la A44.
Decisiones:
(a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A46. 0:03 en el reloj. (No se consume tiempo del reloj.)
(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A46. 0:03 en el reloj. (No se consume tiempo del reloj.)
(c) balón del Equipo B, primero y 10 en la A46. 0:02 en el reloj. (Se consume un segundo del reloj.)
(d) balón del Equipo B, primero y 10 en la A46. 0:02 en el reloj. (Se consume un segundo del reloj.)
(e) balón del Equipo A, primero y 10 en la A46. El reloj se activa con el toque legal hecho por A7, de modo que al menos un segundo se consume del reloj.
(f) balón del Equipo B, primero y 10 en la A44. 0:03 en el reloj. No se consume tiempo del reloj, porque el balón no fue legalmente tocado antes de la recuperación de A. El Equipo B puede elegir obtener el balón en el punto del toque ilegal, o repetir la patada con un castigo de cinco yardas. El castigo no puede cobrarse desde el punto de balón declarado muerto, porque el Equipo A tiene posesión legal al final del down.

TIEMPOS FUERA POR LESIÓN

D.A. 4.26 JUGADOR DEL EQUIPO A LESIONADO—TIEMPO FUERA EN EXCESO

Primero y 10 en la B36. Cuarenta segundos quedan en la primera mitad. El Equipo A tiene la ventaja en el marcador

17-14 y previamente usó tres tiempos fuera en la mitad. Quien acarrea el balón A1 corre hasta la B31 y es derribado dentro del campo de juego. A2 queda lesionado.

Decisión: segundo y 5 en la B31. Se le carga al Equipo A su cuarto tiempo fuera, y después de que el jugador lesionado haya abandonado el campo, corren 10 segundos y se activa el reloj. El reloj de jugada es colocado en 25 segundos. El Equipo B puede declinar el descuento, pero no hay opción para activar el reloj en el centro a menos que el Equipo B tome un tiempo fuera. A2 debe estar fuera por una jugada, a menos que el Equipo B solicite un tiempo fuera.

D.A. 4.27 TIEMPO FUERA DE MÁS LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS— EVITA QUE EL RELOJ SE REACTIVE

Segundo y 3 en la B33. A1 corre hasta la B25, donde es golpeado y suelta el balón (fumble) y éste sale del campo de juego en la B23 con 50 segundos por jugarse en la primera mitad. Ambos equipos han usado todos sus tiempos fuera. A1 queda lesionado en la jugada.

Decisión: balón del equipo A, primero y diez en la B25 (0:40). Se le carga al Equipo A su cuarto tiempo fuera, se descuentan 10 segundos y el reloj se reactiva cuando el balón está listo para jugar. El equipo B tiene la opción de declinar el descuento. A1 debe permanecer fuera por una jugada. El tiempo fuera de más retrasa que el reloj pueda activarse a la señal de “listo para jugar” una vez que el balón es regresado al campo de juego, de modo que hay un descuento de 10 segundos (4-5-4, Nota 3).

D.A. 4.28 EQUIPO SOLICITA CUARTO TIEMPO FUERA—IGNORADO

Previo a la pausa de los dos minutos de cualquier mitad, el Equipo A avanza 15 yardas y consigue un primer down y es tackleado dentro del campo en la B40. El Equipo A ya había utilizado sus tres tiempos fuera disponibles y solicita un cuarto.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Se ignora la solicitud del tiempo fuera. Si el tiempo fuera es otorgado incorrectamente, será considerado como el cuarto tiempo fuera del Equipo A, y el Equipo A será castigado con cinco yardas por retraso de juego, y se reactiva el reloj de juego a la señal de “listos para jugar”.

D.A. 4.29 QUINTO TIEMPO FUERA—EQUIPO B

Tercero y 4 en la B22. Quedan cuarenta segundos en el reloj de juego. A1 lanza un pase incompleto. B1 está lesionado y el Equipo B había previamente usado cuatro tiempos fuera de equipo en la mitad.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B17. Se le carga al Equipo B su quinto tiempo fuera de equipo, que conlleva un castigo de cinco yardas. El reloj de jugada se restablece en 40 segundos, y el reloj de juego se reactiva en el momento del centro, por el pase incompleto. B1 es suspendido por una jugada.

D.A. 4.30 JUGADOR DEL EQUIPO A O DEL B LESIONADO—TIEMPO FUERA DE MÁS—QUINTO

Tercero y 2 en la B17. A1 corre hasta la B15 y es derribado dentro del campo de juego con 30 segundos por jugarse en el partido. (a) A2 o (b) B2 queda lesionado en la jugada. El marcador está empatado, y ambos equipos ya usaron cuatro tiempos fuera en esa mitad.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, primero y 15 en la B20. Se le carga al Equipo A su quinto tiempo fuera. Castigo de cinco yardas, corren 10 segundos, y el reloj se reactiva a la señal de “listos para jugar”.

(b) balón del Equipo A, primero y 5 en la B10. Se le carga al Equipo B su quinto tiempo fuera. Castigo de cinco yardas, el reloj de juego es establecido en 40, y el reloj se reactiva a la señal de “listos para jugar”, porque el reloj estaba corriendo al final de la jugada.

***Nota:** un quinto tiempo fuera es una infracción entre downs, de modo que no se cancela con otras infracciones, y se cobra luego de que las cadenas son situadas. Si el reloj estaba funcionando al final del down anterior: si un jugador del Equipo A estuviera lesionado, el Equipo B tiene la opción de hacer correr 10 segundos y reactivar el reloj a la señal de “listos para jugar”. Si un jugador del Equipo B estuviera lesionado, el reloj de jugada es establecido en 40, y el reloj de juego se reactiva como si el tiempo fuera de más no hubiera existido.*

D.A. 4.31 LESIÓN CAUSADA POR UNA INFRACCIÓN

Segundo y 7 en la B15. A1 corre hasta la B12 y le azotan las piernas en el tackle hecho por B2. Hay 0:55 por jugar en el partido. El Equipo A había previamente solicitado tres tiempos fuera en la mitad, y A1 queda lesionado en la jugada.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B6. No hay un tiempo fuera otorgado ni un descuento de 10 segundos, porque la lesión fue causada por una infracción. A1 puede permanecer en el partido. El reloj de juego se reactiva en el momento del centro por la infracción.

D.A. 4.32 RELOJ DETENIDO POR UNA INFRACCIÓN/CAMBIO DE POSESIÓN—LESIÓN EN LA JUGADA

Cuarto y 10 en la B20. Veinte segundos quedan en el reloj de juego, que está corriendo. El Equipo A no tiene tiempos fuera disponibles y está con una desventaja de 21-17 en el marcador. En el momento del centro: (a) el Equipo A; o (b) el Equipo B está fuera de lugar, y A1 corre hasta la B17 y es derribado dentro del campo de juego. A2 es lesionado y los asistentes deben ingresar en el campo.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B17. El Equipo B declinará el fuera de lugar del Equipo A. No se carga tiempo fuera alguno (debido al cambio de posesión). A2 debe abandonar el partido por una jugada, a menos que se tome un tiempo fuera de equipo.

(b) cuarto y 5 en la B15. Por regla, ser incapaces de conseguir un primer down en un cuarto down es un cambio de posesión. Por lo tanto, no se carga tiempo fuera alguno, aunque A2 debe abandonar el partido por una jugada, a

menos que se solicite un tiempo fuera.

Nota: No hay descuento de tiempo y el reloj de juego se reactivará en el momento del centro, primero porque éste fue detenido por el cambio de posesión, y segundo porque hubo una infracción por un equipo u otro en la jugada.

D.A. 4.33 RELOJ CORRIENDO—LESIÓN DEL EQUIPO A EN LA JUGADA

Cuarto y 2 en la B20. Veinte segundos quedan en el partido con el reloj corriendo. El Equipo A dispone de un tiempo fuera por solicitar y está 21-17 en desventaja en el marcador. A1 corre hasta la B17 y es derribado dentro del campo de juego. A2 es lesionado y los asistentes deben ingresar al campo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B17. Se le carga al Equipo A su último tiempo fuera. No hay descuento de tiempo, y A2 puede permanecer en el partido, debido al tiempo fuera otorgado. (No hay opción de hacer correr 10 segundos en lugar de usar el tiempo fuera.)

D.A. 4.34 TIEMPO FUERA DE EQUIPO Y LESIÓN EN EL Oponente

Tercero y 10 en la B40. A1 corre hasta la B25, donde es tackleado dentro del campo de juego con 30 segundos por jugar en el partido. El Equipo A solicita un tiempo fuera, y significativamente más tarde, B1 cae al suelo, lesionado. Los kinesiólogos ingresan y asisten a B1 fuera del campo.

Decisión: primero y 10 en la B25. Se le carga el tiempo fuera al Equipo A. No se le carga tiempo fuera al Equipo B, a menos que la lesión del Equipo B haya ocurrido después de la señal de “listos para jugar” lleva a caboda para el siguiente down. B1 podría permanecer en el campo de juego, debido al tiempo fuera de equipo solicitado.

D.A. 4.35 LESIONES—EQUIPO A Y EQUIPO B

Primero y 10 en la A41. Treinta segundos quedan en el reloj de juego. A1 corre hasta la B40, donde es tackleado dentro del campo de juego. A3 y B4 se lesionan en la jugada.

Decisión: primero y 10 en la B40. Se carga un tiempo fuera a cada equipo; se restablece el reloj de jugada en 25 segundos; y el reloj de juego es reactivado con el centro, a menos que ambos tiempos fuera haya sido de más, en cuyo caso el reloj se activará a la señal de “listos para jugar”. No se cobra infracción alguna por tiempo fuera de más y no puede haber descuento de 10 segundos en el reloj. Si a un equipo u otro le quedara algún tiempo fuera, es usado, de modo de permitir a ambos jugadores permanecer en el campo de juego.

D.A. 4.36 LESIONES—EQUIPO A Y EQUIPO B

Treinta segundos quedan en el reloj de juego. A1 está lesionado y se le carga un tiempo fuera. B2 está lesionado avanzado en el campo, pero se lo descubre significativamente después de que le fuera cargado el tiempo fuera por lesión al Equipo A.

Decisión: se les cargan tiempos fuera por lesión tanto al Equipo A como al Equipo B. A ambos jugadores debería permitírseles permanecer en el partido. No se cobran castigos por tiempo fuera de más.

D.A. 4.37 LESIONES—DOS JUGADORES DEL MISMO EQUIPO

Tercero y 3 en la A35 en el tercer período. El mariscal de campo A1 lanza un pase por el centro hasta la 50. B1 y B2 están lesionados y son ayudados por los kinesiólogos. El Equipo B toma un tiempo fuera por lesión. B1 se levanta por sus propios medios. A B2 se lo saca del campo en camilla.

Decisión: tanto B1 como B2 deben salir del partido por una jugada o tomar un tiempo fuera de equipo.

D.A. 4.38 LESIÓN—DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN/TOUCHDOWN

Segundo y 10 en la B25. Con 1:10 por jugarse en el cuarto período, el pase de A1 es (a) interceptado por B2 y devuelto hasta la 50, o (b) recibido por A2 para un touchdown. A3 queda lesionado en la jugada, y los kinesiólogos ingresan en el campo después de la jugada para atenderlo.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Debido al cambio de posesión, no se le carga al Equipo A un tiempo fuera por lesión.
- (b) touchdown del Equipo A. Debido al touchdown, no se le carga al Equipo A un tiempo fuera por lesión.

Nota: en cualquier caso, A3 debe salir por una jugada, a menos que se solicite un tiempo fuera.

D.A. 4.39 LESIÓN—DESPUÉS DE UN INTENTO DE GOL DE CAMPO

Cuarto y 15 en la B25. Con 1:35 por jugarse en el cuarto período, el intento de gol de campo de A1 desde la B32 es: (a) convertido; (b) bloqueado, recuperado por B2, y devuelto para un touchdown; o (c) bloqueado y recuperado detrás de la línea por A2 quien corre y es derribado en la B5. B3 queda lesionado en la jugada, y los kinesiólogos ingresan en el campo después de la jugada para atenderlo.

Decisiones:

- (a) por el gol de campo exitoso, no se carga tiempo fuera por lesión alguno al Equipo B. B3 debe salir por una jugada.
- (b) Ya sea por el cambio de posesión o por el touchdown, no se carga tiempo fuera por lesión alguno al Equipo B. B3 debe salir por una jugada.
- (c) balón del Equipo A, primero y gol en la B5. Se le carga un tiempo fuera al Equipo B, porque no hubo cambio de posesión. B3 debe permanecer en el partido por el tiempo fuera solicitado.

D.A. 4.40 LESIÓN—RELOJ DE JUGADA EXPIRA EN LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 1 en la B45. El mariscal de campo A1 intenta correr detrás del centro inmediatamente después de recibir el

centro (sneak) y es legalmente tackleado en la línea de golpeo para ningún avance, y queda lesionado en la jugada. El réferi señala tiempo fuera y el reloj es detenido exactamente en 2:25 en el cuarto período. El mariscal de campo suplente A2 ingresa al partido y el réferi reactiva el reloj. Sin embargo, el mariscal de campo A2 permite que el reloj de jugada llegue a :00, con el reloj de juego mostrando 2:00.

Decisión: pausa de los dos minutos. No hay infracción por retraso de juego ya que el reloj de jugada y el reloj de juego están sincronizados en el mismo segundo, aún si uno estuviere ligeramente desfasado respecto del otro. El jugador lesionado (A1) puede regresar después de la pausa de los dos minutos.

D.A. 4.41 TIEMPOS FUERA SUCESIVOS—JUGADOR LESIONADO QUE REGRESA

Segundo y 14 en la B40 (tercer período). A2 corre hasta la B35, donde es derribado, y queda lesionado en la jugada. El réferi toma un tiempo fuera por la lesión de A2. Luego de dos minutos, el réferi declara el balón listo para jugar, después de que A2 fuera removido del partido. El Equipo B después solicita un tiempo fuera. El réferi garantiza un tiempo fuera de 30 segundos. Después del tiempo fuera, el Equipo A solicita otro tiempo fuera, y A2 reingresa al partido.

Decisión: balón del Equipo A, tercero y 9 en la B35. Tiempos fuera sucesivos por parte de cada equipo son legales y A2 puede retornar después del tiempo fuera del Equipo A o bien de aquél del Equipo B.

D.A. 4.42 INFRACCIÓN EN LA JUGADA—LESIÓN—CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la 50. Con el Equipo A debajo en el marcador 23-17, y con 0:35 por jugarse en el cuarto período, el pase de A1 cae incompleto. En la jugada, se cobra una interferencia de pase defensiva en la B10. Al tiempo que se informa una infracción al réferi, éste nota que unos asistentes ingresaron en el campo porque el tackle A3 estaba lesionado en la línea de golpeo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B10. No hay un tiempo fuera otorgado por lesión, debido a que el cambio de posesión previo al cobro de la infracción (imposibilidad de conseguir un primer down en un cuarto down). Sin embargo, A3 debe salir del partido por una jugada, a menos que se solicite un tiempo fuera.

D.A. 4.43 INFRACCIÓN EN LA JUGADA/TOUCHDOWN—LESIÓN

Tercero y 10 en la 50. Con 0:35 por jugarse en el cuarto período, ya se le habían cargado cuatro tiempos fuera al Equipo A. El pase es completo a A2, anotando un touchdown. En la jugada se cobra una interferencia de pase ofensiva. Al tiempo que se reporta una infracción al réferi, éste nota que unos asistentes ingresaron en el campo porque el tackle A3 estaba lesionado en la línea de golpeo.

Decisión: balón del Equipo A, tercero y 20 en la A40. No se cobra tiempo fuera de más debido a que el touchdown fue previo al cobro de la infracción del Equipo A. A3 debe abandonar el partido por una jugada, (a menos que se solicite un tiempo fuera).

D.A. 4.44 TIEMPO FUERA RESTAURADO DESPUÉS DE UNA LESIÓN - LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Primero y 10 en la A40. Con 1:23 por jugarse en un partido empatado, A1 se desliza en la A48, donde se levanta y solicita un tiempo fuera, el que es garantizado. Luego de que el réferi anuncia el tiempo fuera, se descubre que B1 fue lesionado en la jugada, y los kinesiólogos del Equipo B ya han ingresado en el campo, o después de que ingresan en el campo, para asistir a B1.

Decisión: segundo y 2 en la A48. Se devuelve el tiempo fuera del Equipo A, y al Equipo B se le carga un tiempo fuera. Si es un tiempo fuera de más, B1 debe abandonar el campo por una jugada, el reloj de jugada es establecido en :40, y el reloj de juego se reactiva a la señal de "listos para jugar". Si al Equipo B le quedaran tiempos fuera disponibles, se le carga un tiempo fuera (o si el Equipo A aún quiere un tiempo fuera otorgado), en cuyo caso, B1 puede permanecer en el partido, el reloj de jugada es establecido en :25, y el reloj de juego se reactiva en el siguiente centro.

D.A. 4.45 QUINTO TIEMPO FUERA—EQUIPO B

Tercero y 4 en la B22, con 40 segundos por jugarse en un partido empatado. El corredor A2 es tackleado dentro del campo de juego en la B23. B1 queda lesionado y al Equipo B ya se le había otorgado su cuarto tiempo fuera por una lesión previa.

Decisión: el balón es del Equipo A, primero y diez en la B18. Se le otorga al Equipo B su quinto tiempo fuera, que requiere un castigo de cinco yardas. Se establece el reloj de jugada en 40 segundos, y el reloj de juego se reactiva a la señal de "listos para jugar". Se suspende a B1 por una jugada.

D.A. 4.46 QUINTO TIEMPO FUERA—EQUIPO B—INFRACCIÓN DE BALÓN EN JUEGO POR EL EQUIPO A

Tercero y 10 en la B20, con 40 segundos por jugarse en un partido. El receptor A2 no está en la línea de golpeo en el momento del centro, dejando apenas seis jugadores ofensivos sobre la línea. El mariscal de campo QB A1 lanza un pase incompleto, y B2 queda lesionado en la jugada. Al Equipo B ya se le había otorgado su cuarto tiempo fuera por una lesión previa.

Decisión: cuarto y 5 en la B15. Estas infracciones no se cancelan; cada una se cobra de forma separada. El Equipo B seguramente declinará la infracción de formación ilegal, derivando en un cuarto y diez. El quinto tiempo fuera por lesión requiere un castigo de cinco yardas contra el Equipo B, que es cobrado sin importar el estado del reloj. El reloj de jugada se establece en 40 segundos. El reloj de juego se reactiva con el centro, por el pase incompleto, lo mismo que por el castigo por formación ilegal. B2 debe abandonar el partido por una jugada, a menos que se solicite un tiempo fuera.

Nota: un cuarto o quinto tiempo fuera no crea una opción para el otro equipo de reactivar el reloj en la señal de

“listos para jugar” o en el centro. Por regla, luego de un tiempo de más, el reloj se reactiva como si el tiempo fuera de más no hubiera existido, (a menos que el oponente solicite un tiempo fuera). (4-3-2-c).

INTENTO PARA CONSERVAR TIEMPO LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

D.A. 4.47 SALIDA EN FALSO

Segundo y 5 en la B15. El marcador está empatado con 15 segundos por jugarse en el partido y el reloj de juego está activo descontando. El Equipo A está establecido en la línea de golpeo y A3 comete una salida en falso. El mariscal de campo A1 clave el balón frente a él para detener el reloj. El Equipo A: (a) usó sus tres tiempos fuera; o (b) tiene un tiempo fuera disponible.

Decisiones:

(a) segundo y 10 en la B20. Se castiga con cinco yardas y corren 10 segundos del reloj, porque la salida en falso por cometida por A3 detuvo el reloj de juego previo a la acción del mariscal de campo. El reloj se reactiva a la señal de “listos para jugar”.

(b) segundo y 10 en la B20. Se castiga con cinco yardas, pero si el Equipo A lo elige, puede evitar el descuento de 10 segundos en el reloj por usar su último tiempo fuera. El reloj debería reactivarse en el momento del centro, si el Equipo A ya solicitó su último tiempo fuera.

D.A. 4.48 SALIDA EN FALSO—FUERA DE LUGAR DEL EQUIPO B

Tercero y 6 en la B15. Veinticinco segundos quedan en el reloj de juego y el reloj está corriendo. El Equipo A está establecido en la línea de golpeo con B1 aún detrás de la línea ofensiva. La salida en falso de A5 mata la jugada. El Equipo A ya utilizó sus tiempos fuera.

Decisión: tercero y 11 en la B20. Se castiga solamente la salida en falso. (7-4-2). Hay un descuento de 10 segundos del reloj, si el Equipo B así lo prefiere, en cuyo caso el reloj se reactiva a la señal de “listos para jugar”.

D.A. 4.49 DOCE HOMBRES EN UNA REUNIÓN DE EQUIPO

Segundo y 5 en la B15. Cincuenta y 5 segundos quedan en la primera mitad y el Equipo A está detrás en el marcador. El Equipo A estuvo apurándose para conseguir tantas jugadas como fuesen posibles durante la marcha, aunque han tenido breves reuniones entre jugadas. Los oficiales lanzan el pañuelo amarillo al Equipo A por tener 12 hombres en la reunión ofensiva. El Equipo A ya utilizó sus tres tiempos fuera.

Decisión: segundo y 10 en la B20. Corren 10 segundos si el Equipo B así lo prefiere, si a juicio del réferi el Equipo A estaba intentando conservar tiempo. Podría haber situaciones en las que esto no sería un descuento de 10 segundos en el reloj, si el tiempo no está apurando para sacar jugadas y de ese modo no conservar tiempo.

D.A. 4.50 NO TODOS LOS JUGADORES OFENSIVOS ESTABLECIDOS ANTES DEL CENTRO—RELOJ DESCONTANDO LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 10 en la B35. El marcador está empatado, el reloj está corriendo, y quedan en el partido: (a) 50 segundos; o (b) 1:50.

Al tiempo que el Equipo A se apura hacia la línea, el balón es centrado antes de que el corredor A2 se establezca en su posición. A1 es capturado en la B41. El Equipo A ya utilizó sus tres tiempos fuera.

Decisiones:

(a) y (b), segundo y 15 en la B40. Salida en falso. Corren 10 segundos del reloj de juego, si el Equipo B así lo prefiere, el reloj se reactiva a la señal de “listos para jugar”. Cuando los 11 jugadores ofensivos no se establecen en sus posiciones simultáneamente previo al centro, y el reloj de juego está corriendo después de la pausa de los dos minutos de la mitad, la infracción de movimientos ilegales (illegal shift) se convierte en una de salida en falso, y la jugada debe ser detenida inmediatamente. Si los 11 jugadores se establecen en sus posiciones, y después dos jugadores se mueven sin restablecerse previo al centro, es una infracción de balón en juego por movimientos ilegales (illegal shift), y no hay descuento en el reloj.

D.A. 4.51 CORREDOR NO LOGRA ESTABLECERSE ANTES DEL CENTRO—RELOJ DETENIDO

Segundo y 10 en la B35. El marcador está empatado, el reloj es detenido debido a un pase incompleto en la jugada anterior. Hay 50 segundos por jugarse en el partido. Al tiempo que el Equipo A se forma en la línea, el balón es centrado antes de que el corredor A2 se establezca en su posición. El Equipo A ya utilizó sus tres tiempos fuera. El pase de A1 cae incompleto.

Decisión: tercero y 10 en la B35 o segundo y 15 en la B40. Ya que el reloj fue detenido en el centro, las “reglas para conservar tiempo” no entran en efecto. Es una infracción de movimientos ilegales (illegal shift), en lugar de una salida en falso, así que la misma no invalidó el centro. El reloj se activará con el siguiente centro.

D.A. 4.52 JUGADORES MOVIÉNDOSE EN EL MOMENTO DEL CENTRO

Tercero y 10 en la B30. Con el reloj corriendo en cualquier momento durante del partido, todos los miembros de la ofensiva quedan totalmente establecidos en sus posiciones por un segundo, pero al tiempo que el balón es centrado:

(a) el guardia izquierdo A2, (b) el ala cerrada A3, (c) el wingback A5, (d) o el corredor A6, está yendo de una postura de dos puntos a una posición de tres puntos, o está moviéndose hacia adelante, cuando el balón es centrado; o cuando el balón es centrado, (e) el receptor A4, luego de haber quedado establecido, se está moviendo desde una posición retirada de la línea de golpeo a una sobre la línea de golpeo, o desde sobre una sobre línea de golpeo a una retirada de la línea de golpeo, (sin ser un movimiento abrupto), o (f) el receptor A4 está claramente retirado de la línea de golpeo y se mueve hacia adelante a una posición que está claramente retirado de la línea de golpeo. El pase de A1 cae incompleto.

Decisiones:

(a), (b), (c), (d), (e), tercero y 15 en la B35. Salida en falso. Si ocurre después de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad, existe también el potencial de un descuento de 10 segundos en el reloj. (f) cuarto y 10 en la B30, o tercero y 15 en la B35. Movimiento ilegal (illegal motion). (7-4-8)

D.A. 4.53 FORMACIÓN ILEGAL—SIN DESCUENTO DE 10 SEGUNDOS

Segundo y 3 en la B42. Cincuenta segundos quedan en el reloj de juego. El Equipo A está en una ofensiva sin reunión. El balón es centrado y el corredor es derribado en la B15. El Equipo A tenía solo seis hombres en la línea de golpeo, pero los 11 jugadores estaban en la proximidad cercana de la línea de golpeo.

Decisión: segundo y 8 en la B47. No hay descuento de 10 segundos en el reloj, ya que la infracción del Equipo A no impidió el centro. El reloj se activará con el siguiente centro.

D.A. 4.54 RETRASO DE JUEGO DEL EQUIPO A—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 10 en la B45. Cincuenta segundos quedan en el reloj de juego y el Equipo A está detrás en el marcador. A1 se confunde sobre qué jugada llamar y al Equipo A se le cobra retraso de juego.

Decisión: tercero y 15 en la 50. No hay descuento de 10 segundos en el reloj, porque el Equipo A no está intentando conservar tiempo. El reloj se activará con el siguiente centro.

D.A. 4.55 MOVIMIENTOS ILEGALES (ILLEGAL SHIFT)/MOVIMIENTO ILEGAL (ILLEGAL MOTION)—FUERA DE LUGAR DEL EQUIPO B—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 10 en la B35. Con 0:50 por jugarse en un partido empatado, el Equipo A está en una ofensiva sin reunión y B1 está establecido y alineado fuera de lugar. (a) El corredor A2 nunca se establece en su posición antes de que el balón sea centrado; o (b) el corredor A2 se establece en su posición pero después se pone en movimiento hacia la línea de golpeo en el momento del centro. El mariscal de campo A1 clava el balón.

Decisiones:

(a) segundo y 15 en la B40. Corren 10 segundos en el reloj. La infracción de movimientos ilegales (illegal shift) se convierte en una salida en falso, y la jugada es declarada muerta inmediatamente después del centro. No hay infracción por fuera de lugar ya que no hubo un centro legal.

(b) segundo y 10 en la B35. Se deja correr la jugada, y las infracciones se cancelan.

D.A. 4.56 PASE HACIA ATRÁS FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 8 en la B28. A1 acarrea hasta la B20 y observa que está a punto de ser tackleado, así que lanza el balón deliberadamente hacia atrás y con dirección de la línea lateral sin que haya un compañero de equipo en posición de recibir el pase. El balón golpea a B2 y rueda fuera del campo de juego en la B15. Había 1:20 por jugarse en el cuarto período cuando el balón fue centrado.

Decisión: tercero y 5 en la B25. Ya que el balón salió del campo de juego (punto de la infracción) en un punto más avanzado de aquél del pase hacia atrás (el punto básico), se cobra desde el punto del pase hacia atrás (Regla 8-7-7). Diez segundos deberían también ser descontados del reloj, si la defensiva así lo prefiere, y se activa el reloj. Si se declina una infracción por conservar tiempo o un descuento de 10 segundos en el reloj, el reloj de juego se activará en el momento del centro.

D.A. 4.57 PASE HACIA ATRÁS FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 10 en la B30. Cincuenta segundos quedan en un partido empatado, y el Equipo A ya no tiene tiempos fuera, A1 avanza el balón hasta la B14, donde lanza un pase hacia atrás fuera del campo de juego para conservar tiempo sin jugador alguno en posición de recibirlo. El balón sale del campo de juego en la B21.

Decisión: opción para el Equipo B, cuarto y 1 en la B21, el reloj se activa en el momento del centro (el castigo es declinado por lo que no hay descuento), o tercero y 6 en la B26 con un descuento de 10 segundos en el reloj, si el equipo B así lo prefiere, y éste se reactiva a la señal de "listos para jugar". El castigo se cobra desde el punto de fuera del campo (el punto de la infracción) porque éste está detrás del punto del pase hacia atrás (el punto básico). Este es un método de cobro "tres y uno". Regla 8-7-7.

D.A. 4.58 PASE HACIA ATRÁS FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 20 en la 50. Con 1:30 por jugarse en el cuarto período, A1 se escapa, y mientras está en la A40, intencionalmente lanza el balón hacia atrás y fuera del campo de juego en la A35 para conservar tiempo. El Equipo A ya utilizó sus tres tiempos fuera.

Decisión: opción para el Equipo B, tercero y 35 en la A35. El castigo es declinado, así que no hay descuento de 10 segundos en el reloj, (y el reloj se activa en el momento del centro); o segundo y 25 en la A45 con un descuento de 10 segundos en el reloj, si B así lo prefiere, y se activa el reloj. Este es un método de cobro "tres y uno" (Regla 8-7-7). Si el punto del pase hacia atrás (punto básico) o el punto donde el balón salió del campo (punto de la infracción) está detrás de la línea de golpeo, la infracción se cobra desde el punto previo (Regla 14-3-6).

D.A. 4.59 EQUIPO B LANZA EL BALÓN FUERA DEL CAMPO DE JUEGO DESPUÉS DE UNA INTERCEPCIÓN

Tercero y 10 en la B45. Veinticinco segundos quedan en un partido empatado. El pase de A1 es interceptado por B2 en la B30. Mientras B2 devuelve la intercepción, observa que el tiempo está por agotarse, así que cuando está en la A25, lanza un pase hacia el frente fuera del campo de juego para detener el reloj con 12 segundos por jugar.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A30. Esto es un pase hacia el frente ilegal que requiere un castigo de cinco yardas desde el punto del pase. No hay descuento de 10 segundos en el reloj, ya que hay un cambio de posesión que resultará en un reloj detenido. Esto no es un intento por conservar tiempo. El reloj se activará con el siguiente centro.

- D.A. 4.60 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO (INTENTIONAL GROUNDING)—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS**
Tercero y 20 en la 50. Hay 1:35 por jugarse en un partido empatado, y el Equipo A ya no tiene tiempos fuera. A1 se apresta a lanzar y en la A35 intencionalmente azota el pase hacia el suelo para evitar una captura.
Decisión: cuarto y 35 en la A35. el Equipo B tiene la opción de aceptar la infracción y declinar el descuento de 10 segundos en el reloj, o aceptar la infracción y el descuento de 10 segundos en el reloj como sería el cobro normal. Si el descuento es declinado, el reloj de juego arranca en el momento del centro. Si es aceptada, el reloj de juego se reactivará a la señal de “listos para jugar”.
- Nota: nunca es posible declinar una infracción y aun así tener un descuento de 10 segundos en el reloj.*
- D.A. 4.61 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO (INTENTIONAL GROUNDING)—DENTRO DE LOS DOS MINUTOS—INFRACCIÓN ADICIONAL EN LA JUGADA**
Tercero y 10 en la B20. Quedan 1:45 en el segundo período. El mariscal de campo A1 será capturado en la A31 dentro de la bolsa, por lo que lanza el balón hacia el suelo sin que haya receptor alguno en el área. A3 derriba hacia el suelo a B3 durante la jugada (1:38).
Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 21 en la B31. Pérdida de intento por pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding), pero no hay descuento de 10 segundos y el reloj de juego se reactiva en el subsiguiente centro. Debido a que la infracción adicional por sujetar por la ofensiva resultaría en que el reloj sea reactivado en el centro sin considerar si es aceptada o declinada, no hay descuento de 10 segundos por el pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding), ni cualquier otro acto ilegal para conservar tiempo.
- D.A. 4.62 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO (INTENTIONAL GROUNDING)—INTERCEPCIÓN DENTRO DE LOS DOS MINUTOS**
Tercero y diez en la B45. El marcador está empatado con 1:05 en el cuarto período. A1 es presionado en la bolsa de protección en la A43 y, para evitar una captura, lanza el balón profundo hacia el costado izquierdo. No hay jugadores elegibles del Equipo A en el área, aunque B1 intercepta en la B2 y corre fuera del campo de juego allí con 0:45 en el reloj. El Equipo A ya no tiene tiempos fuera.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. El reloj está en 0:45 y debería reactivarse en el momento del centro. O, balón del Equipo A, cuarto y 22 en la A43. Se descuentan 10 segundos si el Equipo B así lo prefiere. Quedan 0:35 en el reloj y se activa.
- Nota: para mantener el balón, el Equipo B tendría que declinar la infracción.*
- D.A. 4.63 SAFETY—PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO (INTENTIONAL GROUNDING)—NO HAY DESCUENTO DE 10 SEGUNDOS EN EL RELOJ**
Cuarto y 10 en la A8. Trece segundos quedan en el partido y el Equipo A está en desventaja en el marcador 17-14. El mariscal de campo A1 se retrasa hacia su zona de anotación y, desde la bolsa de protección, lanza el balón hacia un área donde no hay receptor elegible alguno. Hay ocho segundos por jugar en el reloj de juego.
Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. No hay descuento de 10 segundos en el reloj porque la infracción resulta en una anotación.
- D.A. 4.64 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS**
Tercero y 5 en la B31. Con 10 segundos por jugarse en el partido, y el Equipo B con la delantera, mariscal de campo A1 se escapa hacia su derecha y lanza un pase en la B30 hacia A2 quien está en la zona de anotación. El pase es desviado por B1 y cae incompleto. El balón fue lanzado desde: (a) la B30; (b) la B32 luego de que A1 avanzara hasta la B30 y regresara detrás de la línea de golpeo; o (c) la B32 luego de primero haber lanzado un pase desde la B36 que B3 desvió hacia A1, quien capturó el ovoide en la B36 y se escapó hasta la B32.
Decisiones: en (a), (b) y (c), descuento de 10 segundos en el reloj. Partido terminado.
- Nota: después de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad, un pase ilegal lanzado desde más allá de la línea es considerado como un intento ilegal por conservar tiempo, y un descuento de 10 segundos en el reloj es una opción.*
- D.A. 4.65 COMETER INFRACCIÓN INTENCIONALMENTE PARA DETENER EL RELOJ—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS**
Hay 12 segundos por jugarse en el partido, y el Equipo A ya no tiene tiempos fuera y está en desventaja por un punto en el marcador. A1 recibe un pase largo y es derribado en la B12 con cuatro segundos en el reloj. A1 dándose cuenta de que el tiempo está por agotarse: (a) golpea con el puño a B2; o (b) se quita el casco (no debido a una lesión).
Decisiones:
(a) rudeza innecesaria cobrada a A1. Corren 10 segundos en el reloj. Partido terminado.
(b) conducta antideportiva cobrada a A1. Corren 10 segundos en el reloj. Partido terminado.
- D.A. 4.66 INFRACCIÓN DEFENSIVA QUE EVITA EL CENTRO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS**
Tercero y 10 en la 50. El Equipo A lleva la delantera en el marcador 24-21 con 1:50 por jugarse en el partido y el reloj está corriendo. B1: (a) palmea el balón y lo saca del control de las manos del centro A2; o (b) equivoca la cuenta del centro e invade.
Decisiones: tercero y 5 en la B45 tanto en (a) como en (b). Restablecer el reloj de jugada a 40, y activar el reloj de

juego a la señal de “listos para jugar”, porque el reloj de juego estaba corriendo después de la pausa de los dos minutos y el Equipo B cometió una infracción que impidió el centro.

Nota: si había menos de 40 segundos por jugar en la mitad/partido, y el Equipo A así lo prefiere, la mitad/partido finaliza. Sin embargo, si el Equipo B tenía tiempos fuera disponibles, podrían usar uno para impedir el fin de la mitad/partido.

D.A. 4.67 TIEMPO FUERA OTORGADO POR ERROR – LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 10 en la B30. El reloj descuenta con 1:50 por jugarse en el partido, y mientras el mariscal de campo se aproxima a la línea, (a) A1, o (b) B1, de repente solicita un tiempo muerto, y el réferi se olvida de que ese equipo ya había usado sus tres tiempos fuera en la mitad y por error otorga el tiempo fuera.

Decisiones:

- (a) Tercero y 15 en la B35, corren 10 segundos del reloj de juego, se establece el reloj de jugada en 25, y el reloj de juego se reactiva a la señal de “listos para jugar”. El Equipo A intencionalmente cometió una infracción luego de la pausa de los dos minutos, deteniendo el reloj. (El Equipo B podría preferir declinar el descuento de tiempo y activar el reloj en el momento del centro.)
- (b) Tercero y 5 en la B25. Se establece el reloj de jugada en 40 segundos, y el reloj de juego se reactiva a la señal de “listos para jugar”, si así lo prefiere el Equipo A. El Equipo B había intencionalmente cometido una infracción luego de la pausa de los dos minutos, deteniendo el reloj.

D.A. 4.68 SEGUNDO TIEMPO FUERA EN EL MISMO PERÍODO DE BALÓN MUERTO DENTRO DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 10 en la B40. Con 1:30 por jugarse en un partido empatado, A2 toma el balón de manos del mariscal de campo (handoff) y acarrea hasta la B31. Luego de la medición del oficial, el Equipo A se queda corto de la línea a ganar y el Equipo A pide su primer tiempo fuera de la mitad (1:20). Al tiempo que el Equipo A se alinea en una formación de línea de golpeo, el Equipo B pide su primer tiempo fuera. Mientras ambos equipos se alinean tras el tiempo fuera del Equipo B, el mariscal de campo A1 cae en la cuenta de que hay solamente 10 jugadores ofensivos en el campo y hace la señal de tiempo fuera, el que el Umpire otorga.

Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 6 en al B36. Demora de juego y al Equipo A se le contabiliza su segundo tiempo fuera de la mitad. Cuando se otorga erróneamente un segundo tiempo fuera en el mismo período de balón muerto, hay un castigo de cinco yardas, y el tiempo fuera es igualmente contabilizado. No hay descuento de 10 segundos porque el reloj estaba detenido.

EXTENSIÓN DE PERÍODOS

D.A. 4.69 DEMASIADOS JUGADORES DEL EQUIPO A EN EL CAMPO EN UN DESPEJE—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD

Cuarto y 5 en la A25. El Equipo A tiene la delantera en el marcador 21-17 con tres segundos por jugarse en el partido. El Equipo A se alinea en formación de despeje con 12 jugadores en el campo. A1 despeja el balón a B1 en la B30, quien lo devuelve hasta la A40. El tiempo se agota.

Decisión: B 1-10-A35, y extensión del juego por un down sin cronometrar. Los oficiales deberían detener este down antes del centro y cobrar cinco yardas, (sin descuento de 10 segundos). Pero porque los oficiales permiten que la jugada arranque, la infracción se cobra como una cometida durante el down. Ya que esta infracción por parte del equipo que patea en un despeje puede ser cobrado desde el final de la jugada, se extiende el período si el Equipo B así lo prefiere.

D.A. 4.70 INFRACCIÓN OFENSIVA EN UN DESPEJE—PRIMER TOQUE—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD

Cuarto y 10 en la A30. Con ocho segundos por jugarse en el partido y el Equipo B debajo en el marcador por un punto, el Equipo A se alinea para despejar. El Equipo B presiona con sus 11 jugadores, pero A1 lleva a cabo un buen despeje hasta la B10, donde A2 detiene el balón. Justo después del centro, A3 da un manotazo en la cabeza a B2. El tiempo se agota en la jugada.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Se cobra la falta personal desde el punto de balón declarado muerto, y se extiende el juego por un down sin cronometrar. Aún sin el manotazo en la cabeza, la mitad podría ser extendida desde la B10 debido un primer toque por parte de A2.

D.A. 4.71 INFRACCIÓN OFENSIVA EN UN INTENTO DE GOL DE CAMPO—ÚLTIMA JUGADA

Cuarto y 10 en la B30. En la última jugada en el cuarto período en un partido empatado, A1 intenta un gol de campo desde la B38. A2 y A3 lleva a cabo un bloqueo doble ilegal (chop block) B1 en la jugada. El intento de gol de campo queda corto y: (a) cae dentro de la zona de anotación o se va a través de la parte posterior de la zona de anotación; (b) es recibido por B2 en la zona de anotación o el campo de juego y devuelto hasta la B40.

Decisiones:

- (a) Balón del equipo B, primero y 10 en la A47. Se extiende por un down sin cronometrar. Las infracciones de rudeza innecesaria (UNR) y de conducta antideportiva (UNS) pueden trasladarse en un intento de gol de campo fallado, lo que permitiría una extensión. Si la infracción no fuera de rudeza innecesaria o conducta antideportiva, no habría opción para extender y el partido se iría a tiempo extra.
- (b) Balón del equipo B, primero y 10 en la A45. Se extiende por un down sin cronometrar. La fundamentación es la misma de arriba.

D.A. 4.72 INFRACCIÓN OFENSIVA ANTES DE LA INTERCEPCIÓN—ÚLTIMA JUGADA

Tercero y 10 en la 50. El marcador está empatado con tres segundos por jugar en la primera mitad. A1 se apresta a lanzar, y mientras B1 presiona al pasador, el tackle A2 coloca su mano en la careta de B1y: (a) continúa empujando la

cabeza de B1 hacia atrás sin agarrar la careta; o (b) hala/jala la careta de B1. A1 después lanza un pase que es interceptado por B2 y devuelto hasta la A16.

Decisiones:

- (a) se termina la mitad. No se cobra el castigo por uso ilegal de manos de A2, de modo que no hay oportunidad para una extensión.
- (b) balón del Equipo B, primero y gol en la A8. Se extiende por un down sin cronometrar ya que la de careta es una falta personal, de modo que es trasladada y cobrada desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 4.73 INFRACCIÓN OFENSIVA ANTES DE UN DESPEJE Y CAMBIO DE POSESIÓN—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD

Cuarto y 10 en la A40. Con 0:10 en el reloj de la primera mitad, el despeje de A1 es capturado por B1 en la B15 y devuelto hasta la B30, donde suelta el balón (fumble). A2 recupera el balón en la B35, y el tiempo expira en la jugada. El Equipo A estaba en una formación ilegal en el momento del centro.

Decisión: se termina la mitad. La infracción por formación ilegal solamente se puede cobrar en el punto previo con el Equipo A todavía con la posesión, de modo que no hay extensión. Si el Equipo B tuviera posesión al final del down, se podría cobrar la infracción desde el punto de balón muerto y el Equipo B podría elegir extender el período por un down sin cronometrar.

D.A. 4.74 INFRACCIÓN DOBLE—INTERCEPCIÓN—ÚLTIMA JUGADA DEL PERÍODO O DE LA MITAD

Primero y 10 en la 50. A1 está ilegalmente en movimiento. B1 está fuera de lugar en el centro. B2 intercepta el pase y es derribado en la B40. En la jugada, el tiempo se agota en el: (a) primer período; o (b) cualquier mitad.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Se termina el período. Se repite el down para comenzar el segundo período. Los primero y tercer períodos no se extienden cuando hay infracciones dobles.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Se repite el down y se extiende el juego.

D.A. 4.75 INFRACCIÓN DOBLE—INTERCEPCIÓN—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD—LA PRIMERA INFRACCIÓN ES DEL EQUIPO B

Primero y 10 en la 50. B1 está fuera de lugar en el centro, y el pase después es interceptado por B2. Durante la devolución de la intercepción, A1 tacklea a B2 por la careta. El tiempo de la mitad expira en la jugada.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Se repite y se extiende el juego por un down sin cronometrar.

D.A. 4.76 INFRACCIÓN DOBLE CON UN CAMBIO—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD—LA PRIMERA INFRACCIÓN ES DEL EQUIPO A

Primero y 10 en la 50. A1 está ilegalmente en movimiento. B1 intercepta el pase y durante la devolución B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping). El tiempo de la mitad expira en la jugada.

Decisión: se termina la mitad. No hay extensión por una infracción doble con un cambio de posesión que no involucra una repetición del down.

D.A. 4.77 INFRACCIÓN DOBLE CON UN CAMBIO—DESPEJE—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD

Cuarto y 10 en la 50. Con seis segundos por jugarse en el cuarto período de un partido empatado, la patada desde la línea de golpeo del Equipo A tomada por B1 en la B25 y devuelto hasta la A15. Previo a la patada, A4 sujetó a B4, y durante la patada, B5 sujetó a A5 en la B40. El tiempo se agotó en la jugada.

Decisión: cuarto y 10 en la 50, se extiende el tiempo; o se va a tiempo extra. En una infracción doble con un cambio de posesión de una jugada de patada, el Equipo B tiene la opción de repetir el down y que se extienda la mitad.

D.A. 4.78 INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD

Segundo y 10 en la A30. B1 intercepta un pase en la 50 en la última jugada de la primera mitad. En la devolución, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la A30. A1 se amontona sobre el corredor B1 quien fue tackleado en la A20.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A30. Se extiende el período por un down sin cronometrar, y las infracciones se cancelan en el punto de la infracción del Equipo B, ya que eso es menos ventajoso para el Equipo B que el punto de balón declarado muerto. Se extiende la mitad por una infracción doble luego de un cambio de posesión.

D.A. 4.79 ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—INFRACCIÓN DOBLE—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO POR LA DEFENSIVA

Segundo y gol en la B4. Con 0:03 por jugarse en el partido, y el Equipo B con la ventaja en el marcador 21-14, A1 picha a A2 quien corre abierto hacia la línea lateral y es tackleado en la B1. A3 lleva a cabo un bloqueo ilegal (avanzando) paralelo a la línea (crack back) en la B4, y B2: (a) se amontonó sobre éste después de la tackleada; o (b) se puso de pie encima y se burló de A2 después de la tackleada.

Decisiones: (a) y (b), segundo y gol en la B4. Se repite la jugada y se extiende el juego.

Nota: infracciones de balón en juego y de balón declarado muerto se combinan para crear infracciones dobles. Si las infracciones se cancelan, se extiende la mitad. Sin embargo, no hay extensión en "cinco vs. 15" cuando la infracción mayor es una de balón en juego por parte de la ofensiva o una infracción de balón declarado muerto por parte de la defensiva.

D.A. 4.80 ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—CINCO VS. 15—INFRACCIÓN MAYOR DE BALÓN DECLARADO MUERTO

POR LA DEFENSIVA

Segundo y gol en la B1. Con 0:03 por jugarse en el partido, y el Equipo B con la ventaja en el marcador 21-14, A1 acarrea y es tackleado en la B1. El Equipo A tenía seis hombres en la línea, y B2: (a) se amontonó tardíamente sobre éste después de la tackleada; o (b) se puso de pie sobre A1 y se burló de él.

Decisiones: (a) y (b), partido terminado.

Nota: si el partido hubiera estado empatado, la falta personal o la infracción por conducta antideportiva de balón declarado muerto debería ser cobrada en la patada de salida del tiempo extra.

D.A. 4.81 ÚLTIMA JUGADA DE PARTIDO EMPATADO—INFRACCIÓN DOBLE—INFRACCIÓN MAYOR DE BALÓN DECLARADO MUERTO POR LA DEFENSIVA

Segundo y 5 en la 50. En la última jugada del partido con el marcador empatado, A1 corre hasta la B10. (a) el Equipo A estaba en formación ilegal; o (b) A2 agarró y haló/jaló la careta de B1. Después de que A1 es tackleado, B1 se amontona o se mofa.

Decisiones:

(a) no hay extensión. Se va a tiempo extra. El castigo por formación ilegal es declinado por regla, y la falta personal o la infracción de conducta antideportiva de balón declarado muerto por parte de B1 será cobrada en la patada de salida del tiempo extra.

(b) segundo y 5 en la 50. Se extiende el juego. Las infracciones dobles se cancelan, y se repite el down.

Nota: las infracciones de balón en juego y de balón declarado muerto se combinan para crear infracciones dobles. Si las infracciones se cancelan, la mitad será extendida. No hay extensión en una “cinco vs. 15” con una infracción mayor de balón en juego por parte de la ofensiva o una infracción mayor de balón declarado muerto por parte de la defensiva.

D.A. 4.82 CINCO VS. 15—ÚLTIMA JUGADA DE PARTIDO EMPATADO—INFRACCIÓN MAYOR DE LA OFENSIVA

Segundo y 5 en la 50. En la última jugada del partido con el marcador empatado, A1 corre hasta la B10. A2 cometió un bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback) en la B48, y B1 estaba fuera de lugar en la jugada.

Decisión: no hay extensión. Se va a tiempo extra. Método de cobro “cinco vs. 15” con la infracción mayor siendo de la ofensiva. No se cobra la infracción del Equipo A en la patada de salida del tiempo extra.

D.A. 4.83 INFRACCIÓN DOBLE—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO

Cuarto y 5 en la A25. El Equipo A tiene la delantera en el marcador 21-17 con tres segundos por jugarse en el partido. El Equipo A está en una formación ilegal, y A1 despeja el balón a B1 en la A45, donde hace la señal de recepción libre. B1 toca pero no atrapa (muff) el despeje, y mientras el balón está rodando en la 50, B1 bloquea bajo a A2 en la A48. A3 recupera, y el tiempo se agota en la jugada.

Decisión: cuarto y 5 en la A25. Se extiende el juego por un down sin cronometrar. Las infracciones se cancelan al no haber una posesión posterior.

Nota: no hay método de cobro “cinco vs. 15”, porque la recuperación legal del balón de A3 después de que el Equipo B lo haya tocado más allá de la línea, es considerado un cambio de posesión.

D.A. 4.84 FALTA PERSONAL DE BALÓN DECLARADO MUERTO—ÚLTIMA JUGADA DEL PRIMER PERÍODO

Primero y 10 en la 50. A1 corre hasta la B20, donde es tackleado dentro o fuera del campo de juego, y B1 da un golpe tardío a A1. El tiempo del primer período expira en la jugada.

Decisión: primero y gol en la B10 para arrancar el segundo período. La infracción de balón declarado muerto no crea una opción para extender cualquier período.

D.A. 4.85 FALTA PERSONAL DE BALÓN DECLARADO MUERTO—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD

Primero y 10 en la 50. A1 corre hasta la B20, donde es tackleado dentro del campo de juego o fuera del campo de juego, y B1 se amontona tardíamente. El tiempo de la mitad expira en la jugada.

Decisión: se termina la mitad. La falta personal de balón declarado muerto por parte de B1 será cobrada en la patada de salida de la segunda mitad. Si la acción por parte de B1 fue un acto descalificador, debería ser expulsado.

D.A. 4.86 INTENTO DE GOL DE CAMPO—PRIMER TOQUE—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO

Cuarto y 10 en la B30. Con 0:02 por jugar en el cuarto período de un partido empatado, el intento de gol de campo de A1 desde la B38 es parcialmente bloqueado y mientras rodaba por el suelo, es derribado por A2 en la B27. (a) El corredor (wingback) izquierdo A3 y el ala cerrada A4 lleva a cabon un bloqueo doble ilegal (chop block) sobre B2 en la jugada; o (b) no hay infracciones en la jugada.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y diez en la A47. Se extiende el juego por un down sin cronometrar. La falta personal puede ser trasladada y agregada al punto siguiente (el punto de la patada).

(b) si el Equipo B así lo prefiere, balón del Equipo B, primero y 10 en la B27. Se extiende el juego por un down sin cronometrar por el primer toque por parte de A2. No hay opción de extender desde el punto de la patada.

D.A. 4.87 DESPEJE—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD—PRIMER TOQUE E INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO

Cuarto y 10 en la A15. El despeje de A1 está rodando en la 50, donde es derribado por A2, después de lo cual B2 golpea casco a casco al despejador en la A15. El tiempo de la mitad expira en la jugada.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Se extiende el juego por una jugada desde la línea de golpeo. La extensión por el primer toque también permite que la infracción se cobre de balón declarado muerto. Si el Equipo B declina la extensión, la infracción del Equipo B será cobrada en la patada de salida inicial de la segunda mitad (o del tiempo extra, si es aplicable).

Nota: el Equipo B no puede aceptar la extensión por el primer toque y también preferir que la infracción por rudeza innecesaria sea cobrada en la patada de salida posterior. Si el golpe de B2 sobre el despejador fue flagrante, podría ser expulsado.

D.A. 4.88 ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DESPUÉS GOL DE CAMPO FALLADO

Cuarto y 5 en la B30. En la última jugada del tiempo reglamentario en un partido empatado, el intento de gol de campo de A1 queda corto. (a) El balón golpea la zona de anotación, y A1 después empuja a B1; o (b) B2 recibe la patada en la zona de anotación y detiene el balón allí o lo devuelve hasta la B20. Inmediatamente después de que B2 está detenido, A1 empuja a B1.

Decisiones: (a) y (b), se va a tiempo extra. El castigo se cobra en la patada de salida del tiempo extra. Expulsión de A1.

D.A. 4.89 ÚLTIMA JUGADA DE LA PRIMERA MITAD—INFRACCIÓN ANTERIOR A UN GOL DE CAMPO FALLADO

Cuarto y 3 en la B33. En la última jugada de la primera mitad, el pateador A1 intenta un gol de campo desde la B40 que es bloqueado y el balón rueda hasta la B10, donde B1 recupera el balón y corre hasta la 50, lugar en el que es tackleado. Previo a la patada, el tackle A8 le provocó una zancadilla (tripping) a B8 en la B36.

Decisión: se termina la mitad. No hay opción para que se cobre una infracción del Equipo A desde el punto de balón declarado muerto en un intento de gol de campo fallado, a menos que haya sido una falta personal por conducta antideportiva.

D.A. 4.90 EXTENSIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A EN UNA CONVERSIÓN AL FINAL DE LA MITAD

Tercero y 10 en la B40. El Equipo B lleva la delantera en el marcador 21-13. En la última jugada del tiempo reglamentario, el pase de A1 es completo a A2 para un touchdown. En el intento de conversión de dos puntos posterior desde la B2, A1 lanza a A3 en la zona de anotación, y A3 empuja para llevar a cabo la recepción. Se le cobra a A3 una interferencia de pase ofensiva.

Decisión: se repite en la B12. El intento de conversión es un down sin cronometrar, de modo que no aplican las reglas de extensión.

D.A. 4.91 INFRACCIÓN DE CONDUCTA ANTIDEPORATIVA DE BALÓN DECLARADO MUERTO DESPUÉS DE UN TOUCHDOWN—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO

Cuarto y 12 en la B20. El Equipo B tiene la delantera en el marcador 21-14 con tres segundos por jugarse en el partido. A1 lanza un pase a A2, quien recibe el balón en la B6 y anota. Después del touchdown, A2 clava el balón sobre B2, quien está tendido en el suelo.

Decisión: touchdown del Equipo A. El Equipo B tiene la opción de que la infracción de burlarse se cobre en el intento de conversión (try), o que se traslade a la patada de salida del tiempo extra. De cualquier manera, la infracción cuenta hacia una potencial expulsión de A2 por cometer dos infracciones de ese tipo.

D.A. 4.92 RECEPCIÓN LIBRE—FINAL DE LA MITAD

Cuarto y 12 en la A15. A1 despeja a B1 al tiempo que expira la mitad. B1 señala y lleva a cabo una recepción libre válida en la 50.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50, y el equipo que recibe puede solamente extender para una patada de recepción libre.

D.A. 4.93 RECEPCIÓN LIBRE EN LA ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A

Cuarto y 5 en la A25. Con 0:05 por jugarse en el partido, el Equipo A lleva la delantera en el marcador 23-20. El pateador A1 despeja y B1 hace la señal de recepción libre en la B48, y toca el balón pero no lo atrapa (muff) en el aire. B1 recibe el balón en la 50 (0:00). El Equipo A tenía seis jugadores en la línea de golpeo en el momento del centro.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. Se extiende el juego por una patada de recepción libre (debido a la señal válida de recepción libre), o se extiende por una jugada desde la línea de golpeo (debido a la infracción por formación ilegal del Equipo A).

D.A. 4.94 RECEPCIÓN LIBRE EN LA ÚLTIMA JUGADA—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A DESPUÉS DE UNA RECEPCIÓN

Cuarto y 10 en la A10. A1 despeja el balón, y B1 hace la señal de recepción libre en la A45. Luego de que B1 completa la recepción libre, A2 tacklea a B1. El tiempo restante de la mitad expira en la jugada.

Decisión: se extiende el juego por una patada de recepción libre desde la A30, o el Equipo B podría declinar la extensión y preferir que se cobre el castigo de 15 yardas contra el Equipo A al iniciar el tercer período. La extensión ocurre debido a la señal válida de recepción libre, y por lo tanto se cobra la falta personal de balón declarado muerto por parte de A2. No hay opción para llevar a cabo una patada de recepción libre desde la A45 y trasladar el castigo de 15 yardas al tercer período. (10-2-5)

Nota: si el contacto hubiese ocurrido antes de la recepción, podría haber una opción de llevar a cabo una jugada desde la A30, pero no podría haber opción de trasladar la infracción hacia el tercer período.

- D.A. 4.95 SAFETY—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A**
 Cuarto y 10 en la A45. El Equipo A tiene la ventaja en el marcador 17-10 con ocho segundos por jugar en el partido. El despejador A1 recibe el centro y corre hacia atrás hacia dentro de la zona de anotación del Equipo A, donde lanza el balón por sobre la línea final en un intento de consumir tiempo. Durante la jugada, A2 sujetó a B1 en la línea de golpeo. El tiempo se agota en la jugada.
Decisión: safety. Partido terminado. El Equipo A gana 17-12. La infracción por parte de A2 en la última jugada del partido no extiende el período, porque el balón nunca fue despejado, de modo que no hay razón para crear una oportunidad de extensión. Un safety no crea una extensión, a menos que el safety sea causado por una infracción, o que haya una falta personal (por parte de la ofensiva) en la una jugada que termina en un safety. No es una infracción lanzar el balón por sobre la línea final por parte de A1 para consumir tiempo (al contrario de “conservar” tiempo).
- D.A. 4.96 SAFETY—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A**
 Cuarto y 10 en la A45. El Equipo A tiene la ventaja en el marcador 17-14 con ocho segundos por jugarse en el partido. El despejador A1 recibe el centro y corre hacia atrás hacia dentro de la zona de anotación del Equipo A, donde suelta el balón (fumble). Mientras B1 está intentando recuperar el balón, A1 batea el balón libre por sobre la línea final. El tiempo se agota en la jugada.
Decisión: Safety SK A20. Se extiende por un down sin cronometrar si el Equipo B así lo prefiere porque el safety es causado por la infracción.
- Nota: si la patada después del safety posterior sale del campo de juego sin ser tocada por el Equipo B, el equipo que recibe puede elegir extender el período por un down sin cronometrar después del cobro de la infracción por la patada de salida fuera del campo de juego.*
- D.A. 4.97 SAFETY—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO**
 Cuarto y 10 en la A3. El Equipo A tiene la ventaja en el marcador 21-16 en la última jugada del partido. El balón es centrado hacia el despejador A4, quien empieza a escabullirse y corre hacia la parte posterior de la zona de anotación mientras el tiempo se agota en el reloj de juego. Durante el escape de A4: (a) A5 sujeta en la zona de anotación; o (b) A5 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación.
Decisiones:
 (a) Safety. Se extiende la mitad. Patada después de un safety desde la A20. Solamente las infracciones mayores pueden trasladarse a la patada de salida o a la patada después del safety.
 (b) Safety. Se extiende para una patada después del safety desde la A10. Porque el Equipo A cometió una falta personal durante una jugada que resultó en un safety, el Equipo B puede elegir extender, y las yardas de la falta personal pueden ser cobradas en la patada después del safety. (4-8-2-b-4)
- D.A. 4.98 INFRACCIÓN DURANTE EL MEDIO TIEMPO O TIEMPO EXTRA**
 Mientras los equipos están retirándose hacia los vestidores al finalizar la primera mitad, o mientras esperan el volado del tiempo extra (lanzamiento de la moneda), A1: (a) golpea con el puño; o (b) se burla de B1.
Decisión: tanto en (a) como en (b), el castigo de 15 yardas será impuesto contra el Equipo A en la patada de salida posterior. A1 podría también ser expulsado por el golpe o por la burla si hubiese sido su segunda infracción.
- D.A. 4.99 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO B EN LA ACCIÓN CONTINUADA DESPUÉS DE UN INTENTO DE CONVERSIÓN**
 A1 anota en la última jugada del cuarto período para poner el marcador 34-33 en favor del Equipo B. En el intento de conversión de dos puntos posterior, el corredor A2 es empujado fuera del campo de juego en la yarda media del Equipo B, y B2 lo golpea de manera tardía fuera del campo de juego.
Decisión: partido terminado. El Equipo B gana 34-33. No hay extensión o cobro de la infracción de balón declarado muerto, como sí sería cobrada en la patada de salida. No habría repetición del intento de conversión, sin tener en cuenta el tiempo por jugarse en el reloj.
- D.A. 4.100 RETRASO DE JUEGO AL FINAL DEL PARTIDO—CLAVADO**
 Tercero y 10 en la B20. Con 0:03 por jugarse en un partido empatado, el pase de A1 es desviado al suelo por B1 en la B7. B1 inmediatamente levanta el balón y lo lanza con fuerza hacia adelante a modo de celebración. El tiempo se agota en la jugada.
Decisión: se va a tiempo extra. La infracción no se cobra. Esta es una infracción de retraso de juego, pero no una infracción de conducta antideportiva o de rudeza innecesaria que debería ser cobrada en la patada de salida del tiempo extra.
- D.A. 4.101 FALTA PERSONAL DE BALÓN EN JUEGO EN LA ÚLTIMA JUGADA DEL PERÍODO/MITAD**
 Segundo y 10 en la B40. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la B30, donde es tackleado. A4 comete un bloqueo ilegal hacia la línea (peelback) en la línea de golpeo. El tiempo se agota en la jugada: (a) al final del primero/tercer período; o (b) al final de cualquier mitad.
Decisiones:
 (a) segundo y 25 en la A45 al arrancar el segundo/cuarto período. No hay opción de extender el cuarto por una infracción ofensiva.
 (b) se termina la mitad. Una infracción de balón en juego (por un equipo u otro) no puede ser trasladada a la segunda mitad o prórroga.

MISCELÁNEAS

D.A. 4.102 ERROR DE LOS OFICIALES AL NO COBRAR LAS YARDAS DE UN CASTIGO

Segundo y 10 en la B30. En la última jugada de la primera mitad, el mariscal de campo A1 lanza un pase incompleto, pero B2 estaba fuera de lugar en la jugada. El castigo es aceptado y se extiende la mitad por un down sin cronometrar, en el que el Equipo A intenta, pero erra, un gol de campo con el balón centrado desde la B30. Es entonces que se descubre que los oficiales no marcaron el castigo de cinco yardas.

Decisión: se termina la mitad. Una vez sucedido un centro legal o una patada legal, no puede corregirse el cobro de una infracción.

D.A. 4.103 RETRASO DE JUEGO AL FINAL DE LA JUGADA—CLAVADO

Primero y 10 en la B40. El pase de A1 es interceptado por B1, quien la retorna hasta la A40. Luego de ser tackleado, y estando aún en el suelo, B1 lanza el balón hacia adelante con fuerza.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. Infracción de balón declarado muerto.

D.A. 4.104 CLAVADO AL FINAL DE LA JUGADA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Primero y 10 en la B20. A1 lanza un pase hacia la zona de anotación, donde: (a) A2; o (b) B2, casi recibe el pase, pero lo deja caer. En disgusto: (a) A2; o (b) B2, recoge el balón y lo clava hacia el suelo con fuerza en la zona de anotación.

Decisiones: (a) y (b), segundo y 10 en la B20. No hay infracción cuando es cometida tanto por el Equipo A como por el Equipo B en la zona de anotación o fuera del campo de juego, siempre y cuando no sea dirigido hacia un oponente.

D.A. 4.105 PASE HACIA ATRÁS EN LA ZONA DE ANOTACIÓN EN LA ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO

Tercero y 12 en la B15. En la última jugada del partido, el Equipo B lleva la delantera en el marcador 23-20, y B2 intercepta un pase en la zona de anotación e inmediatamente lanza el balón en el aire como celebración. El balón va hacia atrás y es recuperado por A5 en la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A, fin del partido. No se lleva a cabo el intento de conversión (try). Hasta que el jugador del Equipo B se dé por vencido por dejarse caer en el suelo, o esté derribado por contacto, la jugada está aún con vida. El pase hacia atrás mantiene el balón en juego y la recuperación por el Equipo A es legal. Si el pase hubiese sido hacia adelante, sería una infracción por un pase hacia el frente ilegal y un safety.

REGLA 5 JUGADORES, SUSTITUCIONES Y EQUIPO

JUGADORES

D.A. 5.1 DOCE HOMBRES EN EL CAMPO DE JUEGO—OFENSIVA

Segundo y 10 en la A20. El Equipo A está corriendo una ofensiva sin reunión, y el sustituto A12 ingresa en el campo. El Equipo A tiene 12 hombres en el campo durante cinco segundos mientras el mariscal de campo llama jugadas, pero ellos no están en la reunión, y no están establecidos en la línea. Dos segundos después del tiempo, se establece en su posición en formación en la línea, A11 se da cuenta de se suponía que debía abandonar el partido, de modo que corre fuera del campo y está fuera cuatro segundos más tarde. El balón es centrado luego, antes de que el reloj de jugada se agote, y A1 sale del campo de juego en la 50.

Decisión: primero y 10 en la 50. No hay infracción, ya que el Equipo A no estaba en una reunión con 12 hombres, o establecido en formación con 12 hombres por más de tres segundos. Si esto ocurre antes de la pausa de los dos minutos, el umpire debería pausar la jugada hasta que la defensiva tenga la oportunidad de situarse.

D.A. 5.2 DOCE HOMBRES EN LA FORMACIÓN—OFENSIVA

Tercero y 3 en la B5. El Equipo A está corriendo una ofensiva sin reunión, y el sustituto A12 corre hacia dentro del campo después de la jugada anterior. Los 12 jugadores ofensivos se establecen en formación, y cuatro segundos más tarde, A11 se da cuenta de que se suponía que debía abandonar el partido, así que corre fuera del campo.

Decisión: tercero y 8 en la B10. Había 12 hombres establecidos en la formación ofensiva por más de tres segundos, así que la jugada es declarada muerta y se cobra una infracción por sustitución ilegal.

D.A. 5.3 DOCE HOMBRES EN EL CAMPO—DEFENSIVA

Primero y 10 en la B40. El Equipo B tiene 12 hombres en el campo. El balón es centrado y A2 corre hasta la B31. (a) El doceavo jugador estaba intentando salir del campo antes del centro, pero no lo logró; o (b) los 12 jugadores del Equipo B estaban en formación en el momento del centro, sin que haya algún jugador intentando abandonar el campo.

Decisiones:

- (a) segundo y 1 en la B31, o primero y 5 en la B35. Se permite que la jugada se desarrolle, ya que el duodécimo jugador no estaba en formación cuando el centro era inminente. El castigo se cobra después de la jugada, si es aceptado.
- (b) primero y 5 en la B35. Cuando la ofensiva está establecida y legalmente habilitada para centrar el balón, la jugada es declarada muerta antes del centro, ya que había 12 hombres en la defensiva en la formación. Si la jugada no es declarada muerta, la única opción de cobro por parte de la ofensiva son las cinco yardas desde el punto previo, y se repite el down.

D.A. 5.4 DIEZ JUGADORES—OFENSIVA

Tercero y 5 en la A14. A1 avanza hasta la B30. En el momento del centro, el Equipo A tenía 10 jugadores en el campo de juego, siete en la línea de golpeo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. No hay infracción.

D.A. 5.5 FINAL DEL PERÍODO—CAMBIO DE POSICIÓN

Tercero y 7 en la B9. Al inicio del segundo período, el tackle A3, quien se había reportado elegible en la última jugada

del primer período, regresó para el segundo período, y se alineó como tackle izquierdo sin haberse reportado. El corredor A2 avanza hasta la B1.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B1. Retorno legal de A3 a una posición inelegible, porque el período terminó (5-3-2).

D.A. 5.6 CAMBIO DE POSICIÓN—DESPUÉS DE LA ANOTACIÓN

Cuarto y 8 en la B37. El liniero número 76 ingresa en el partido y se reporta elegible al réferi. En un amague de despeje, el número 76 recibe un pase para un touchdown. En el intento de conversión subsiguiente, el número 76 se alinea como tackle. El intento de conversión es exitoso.

Decisión: el intento de conversión es exitoso. El 76 puede alinearse en su posición original (tackle) para el intento de conversión por el touchdown. (5-3-2)

D.A. 5.7 CAMBIO DE POSICIÓN—DESPUÉS DE LA INFRACCIÓN

Segundo y gol en la B7. El guardia derecho A5 número 57 se reporta como receptor elegible y se alinea como ala cerrada. En la jugada, le cometen una interferencia en la zona de anotación por parte de B5. El balón es situado en la B1, primero y gol. En la siguiente jugada, sin reportarse, el número 57 regresa a su posición original como guardia y el Equipo A anota un touchdown.

Decisión: touchdown. Es legal que A5 regrese a su posición original por la infracción en la jugada anterior. (5-3-2)

D.A. 5.8 CAMBIO DE POSICIÓN—TRAS PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

Cuarto y 5 en la B45. El liniero A76 ingresa al partido y se reporta como elegible al réferi. El despeje del despejador A1 es bloqueado detrás de la línea de golpeo, donde A2 recupera el balón y corre con él hasta la B38, donde es tackleado. En la jugada subsiguiente, el liniero A76 se alinea como tackle.

Decisión: Balón del equipo A, primero y 10 en la B38. El liniero A76 puede alinearse en su posición original (tackle) para el primer down siguiente porque el balón fue pateado. (5-3-2).

D.A. 5.9 CAMBIO DE POSICIÓN—DESPUÉS DE REPORTARSE ELEGIBLE EN LA JUGADA PREVIA

Tercero y 2 en la A30. A3, usando el número de un receptor inelegible, se reporta como jugador elegible y se alinea como ala cerrada. A3 recibe un pase hasta la A35. En el siguiente down, A3 se reporta al réferi y regresa a su posición original inelegible como tackle. A1 acarrea hasta el touchdown.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 15 en la A30. A3 debe salir por una jugada. Cuando A3 se reporta por segunda vez, el réferi debería avisarle a A3 que su acción es ilegal, o que el Equipo A puede solicitar un tiempo fuera, y A3 podría entonces jugar en la posición de tackle. (5-3-2-i)

D.A. 5.10 CAMBIO DE POSICIÓN—DESPUÉS DE REPORTARSE INELEGIBLE EN DESPEJES PREVIOS

Cuarto y 10 en la A45. El despejador A1 recibe el centro y lanza un pase a A85, quien atrapa el balón y corre fuera del campo en la B40. A85 estaba alineado en la posición de tackle derecho con el jugador en el extremo de la formación (flyer) alineado detrás de la línea de golpeo (backfield), lo que convierte a A85 elegible por ser el jugador sobre la línea del extremo de la formación. A85 se reportó como inelegible en los tres despejes anteriores del Equipo A.

Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 15 en la A40. Formación ilegal. Un jugador que en una jugada de despeje anterior se reportó inelegible debe reportarse como elegible al réferi antes de alinearse como receptor elegible en las jugadas de despeje subsiguientes. Luego de que éste se reporte como elegible, el réferi señalará verbalmente su elegibilidad a la defensiva.

D.A. 5.11 CAMBIO DE POSICIÓN—UN JUGADOR ELEGIBLE SE REPORTA COMO INELEGIBLE

Primero y 10 en la B20. El inelegible A3 se reporta al réferi que será inelegible para el siguiente down. (a) A3 se alinea en la posición normal de tackle derecho y todos los demás jugadores del Equipo A están alineados legalmente; o (b) A3 se alinea como tackle derecho, pero cinco yardas separado del guardia derecho, y todos los demás jugadores del Equipo A están alineados legalmente. A1 lanza un pase a A2, quien recibe el balón y corre fuera del campo de juego en la B8.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, primero y gol en la B8. Formación legal.

(b) Balón del Equipo A, primero y 15 en la B25. Formación ilegal ya que A3 no está alineado en la disposición normal de cinco jugadores inelegibles.

SUSTITUCIONES

D.A. 5.12 DEBE PARTICIPAR EN LA POSICIÓN REPORTADA

En un intento de conversión de un punto desde la B15, el Equipo A se alinea en una formación en la que el centro #67, quien se había reportado como elegible, se ubica alejado y en un extremo de la línea (formación “swinging gate”). Antes el centro, el Equipo A cambia de posición (shift) a una formación normal, con el centro #67 en el medio de la línea, y convierte el intento de conversión mediante una patada.

Decisión: se repite la patada en la B20 o el intento de dos puntos en la B7. Cuando #67 se reporta elegible, debe participar en una posición elegible. El cambio de posición (shift) lo coloca en una posición inelegible, lo que crea una formación ilegal.

D.A. 5.13 JUGADOR QUE ABANDONA EL CAMPO POR LA LÍNEA LATERAL O LÍNEA FINAL DEL Oponente

Tercero y 12 en la A40. A1 se escapa y avanza cinco yardas. Al final del down, se descubre que: (a) el jugador ofensivo retirado A2 abandonó el campo en la línea lateral del oponente o sobre la línea final; o (b) el jugador defensivo retirado

B1 abandonó el campo en la línea lateral del oponente o sobre la línea final.

Decisiones:

- (a) opción: tercero y 17 en la A35, o cuarto y 7 en la A45. Infracción de balón en juego, cobrada en el punto previo. (5-2-6)
- (b) tercero y 7 en la A45. Infracción de balón en juego, cobrada en el punto previo. (5-2-6)

Nota: el castigo por abandonar el campo de juego por la línea lateral del oponente es una infracción de balón en juego que ocurre en el momento del centro y por lo tanto castigada desde el punto previo. Por lo tanto, un equipo podría solicitar un tiempo fuera antes del centro para evitar que caer en la infracción. (5-2-8-[e])

D.A. 5.14 SUSTITUCIÓN DESPUÉS DEL CENTRO—INTERFERENCIA CON LA JUGADA

Tercero y 14 en la A35. El Equipo B lleva a cabo una sustitución de situación enviando cuatro jugadores al partido, pero cinco jugadores abandonan el campo. Luego del centro, B11 se da cuenta de que debería estar en el partido y reingresa el campo de juego. Poco después de que B11 ingresa en el partido, A1 lanza hacia el área donde está B11, y B11 desvía el pase en la yarda 50.

Decisión: primero y 10 en la 50, o lo que haya sido el resultado que los oficiales determinen apropiado. Acto evidentemente desleal.

Nota: ya que B11 ingresó el campo y tuvo participación inmediata en la jugada, es un acto evidentemente desleal. Si B11 hubiera marcado a un receptor diferente y no hubiera tenido participación inmediata en la jugada, se debería haber cobrado un castigo de cinco yardas desde el punto previo por sustitución ilegal.

D.A. 5.15 SUBSTITUTO INGRESA EN EL CAMPO DE JUEGO PREVIO AL CENTRO—OFENSIVA

Tercero y 3 en la A40. La ofensiva tiene 10 jugadores en el campo de juego. Previo al centro, A11 (que no había participado en la jugada anterior) ingresa en el campo de juego para participar en la jugada y: (a) ingresa pasando los números y se establece en una posición legal, por un segundo, antes del centro; (b) continúa en movimiento hacia atrás al tiempo que el balón es centrado, y está detrás del ala cerrada en el momento del centro. A2 acarrea hasta la A45.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A45. Jugada legal si el Equipo A tiene siete jugadores en la línea de golpeo.
- (b) tercero y 8 en la A35. Movimientos ilegales (illegal shift). Esto se convertiría en una salida en falso después de la pausa de los dos minutos de una mitad, y crear el potencial para un descuento de 10 segundos en el reloj. (7-4-6). Tanto en (a) como en (b), si esto ocurre antes de la pausa de los dos minutos, el umpire debería impedir el inicio de la jugada hasta que la defensiva tenga la oportunidad de alistarse.

D.A. 5.16 SUBSTITUTO QUE INGRESA EN EL CAMPO ANTES/DESPUÉS DEL CENTRO—DEFENSIVA

Tercero y 3 en la A35. La defensiva tiene 10 jugadores en el campo previo al centro: (a) justo antes del centro, B11 ingresa en el campo, legalmente, y lleva a cabo la tackleada sobre el corredor A3 en la A37; (b) B11 ingresa en el campo justo después de que el balón es centrado, y después de que la jugada se desarrolla, B11 tacklea a A3 en la A37; o (c) B11 ingresa en el campo justo después de que el balón es centrado e inmediatamente tacklea a A3, ya que está corriendo cerca de la línea lateral del Equipo B en la A37.

Decisiones:

- (a) cuarto y 1 en la A37. Jugada legal.
- (b) primero y 10 en la A42. Sustitución ilegal. (Si los oficiales piensan que ingresó en el campo tarde en un acto evidentemente desleal, podrían cobrar lo que sientan que es equitativo.)
- (c) primero y 10 en la B48 (o lo que sea que los oficiales sientan que es equitativo). Acto evidentemente desleal. (12-3-3)

D.A. 5.17 SUSTITUTOS QUE INGRESAN EN EL CAMPO EN UNA JUGADA DE DESPEJE—ANTES DE LA POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A30. El despeje de A1 está rodando en la B10. Antes de que B1 recoja el despeje en la B10, suplentes de: (a) el Equipo A; (b) el Equipo B; o (c) de ambos equipos ingresan en el campo en la B35 pensando que la jugada finaliza. B1 devuelve el balón hasta la 50.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A45, o cuarto y 15 en la A25. Se cobra la sustitución ilegal desde el punto de balón declarado muerto o desde el punto previo;
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. La infracción después de la posesión se cobra desde el final de la patada.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5, o el Equipo B tiene la opción de repetir: cuarto y 10 en la A30. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión. (14-5-2)

D.A. 5.18 SUSTITUTOS QUE INGRESAN EN EL CAMPO EN UNA JUGADA DE DESPEJE—DESPUÉS DE LA POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A30. El despeje de A1 está rodando en la B10. Después de que B1 recoge el despeje en la B10, suplentes de: (a) el Equipo A; (b) el Equipo B; o (c) de ambos equipos ingresan en la B35 pensando que la jugada finaliza. B1 devuelve el balón hasta la 50.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. El cobro es desde el punto de balón declarado muerto.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. El cobro es desde el punto de la infracción, ya que éste está detrás del punto de balón declarado muerto. (14-4-3)
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. El cobro es una infracción doble después de un cambio de posesión, de modo que el balón es situado en el punto de cobro de la infracción del Equipo B si en la jugada hubiera habido una

sola infracción. En este caso, ese es el punto de la infracción del Equipo B o el punto de balón declarado muerto, lo que sea menos ventajoso para el Equipo B. (14-5-2)

- D.A. 5.19 SUSTITUCIÓN DEL EQUIPO A—CENTRO RÁPIDO—DEFENSIVA CON 12 JUGADORES EN EL CAMPO**
Primero y 10 en la B45. A1 sustituye y rápidamente centra el balón sin estar en una reunión. El Equipo B es tomado desprevenido con 12 hombres en el campo, y se cobra movimiento ilegal (illegal motion) en la A3. Hay más de dos minutos por jugar en la mitad.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. La jugada es anulada por regla. No hay infracción por los 12 hombres en el campo o el movimiento ilegal (illegal motion). Se advierte a la ofensiva que una segunda infracción de esta regla en cualquier punto durante el partido resultará en una infracción por conducta antideportiva. El reloj de juego es establecido al tiempo que quedaba en el momento del centro y se reactivará con el siguiente centro.
Nota: los oficiales deberían prevenir que esto suceda, estando parados sobre el balón mientras el Equipo B “se acomoda al rival”. Si no están sobre el balón y éste es centrado, solamente las infracciones por faltas personales o de conducta antideportiva debería ser cobradas.
- D.A. 5.20 SUSTITUCIÓN—12 HOMBRES EN LA REUNIÓN OFENSIVA**
Segundo y 10 en la B35. Mientras el Equipo A está en la reunión, A12 ingresa en la misma. El jugador a quien A12 estaba sustituyendo está confundido y no se da cuenta de que debe abandonar el campo, y permanece en la reunión.
Decisión: segundo y 15 en la B40. Sustitución ilegal, 12 jugadores en la reunión. El réferi pita el silbatazo inmediatamente.
- D.A. 5.21 SUSTITUCIÓN—12 HOMBRES EN LA REUNIÓN OFENSIVA EN LA PATADA DE SALIDA**
Después de una anotación, el Equipo A se alinea para una patada de salida y se reúne antes de la patada de salida. Hay 12 hombres en la reunión del Equipo A. El duodécimo jugador corre fuera del campo: (a) antes; o (b) después de que el juez de fondo activa el reloj de jugada. El balón es pateado desde la A35, y B2 recibe el balón y es tackleado en la B5.
Decisiones:
(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. No hay infracción por 12 hombres en la reunión, ya que el reloj de jugada no había arrancado.
(b) patada de salida A30. Sustitución ilegal. Los oficiales deberían interrumpir la jugada antes de la patada.
- D.A. 5.22 SUSTITUCIÓN—JUGADOR VISTIENDO UN NUMERAL INELEGIBLE SE ALINEA EN POSICIÓN ELEGIBLE**
Cuarto y gol en la B2. El jugador número 99 del Equipo A ingresa al partido y se alinea en la posición de ala cerrada. No se reporta como jugador elegible. A1 anota en la jugada.
Decisión: cuarto y gol en la B7. Formación ilegal. Los números 90–99 son para jugadores inelegibles, quienes deben reportarse para jugar en una posición elegible. (5-3-1)

EQUIPO Y UNIFORMES

- D.A. 5.23 EQUIPO ILEGAL**
Primero y 10 en la 50. A1 comienza a ingresar al partido vistiendo equipamiento ilegal cuando el umpire lo ve.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. El umpire no debería permitirle a A1 ingresar al partido.
- D.A. 5.24 UNIFORME RASGADO DURANTE LA JUGADA**
Tercero y 5 en la 50. El mariscal de campo A1 no puede divisar a un receptor desmarcado, se escapa, y corre hasta la B46. El umpire alcanza el balón después de la tackleada y observa a A1 vistiendo un jersey ilegalmente rasgado.
Decisión: cuarto y 1 en la B46. Se suspende a A1 por una jugada, o el Equipo A puede tomar un tiempo fuera para corregir el equipo.
- D.A. 5.25 JERSEY ALTERADO**
Tercero y 2 en la B35. A1 corre hasta la B30, donde es derribado. Al final del down, el umpire nota que el jersey de A3 está cortado y alterado.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. A3 debe abandonar el partido por una jugada y reemplazar el jersey. El jugador puede permanecer en el partido si su equipo solicita un tiempo fuera y reemplaza el jersey.
- D.A. 5.26 EQUIPO ILEGAL—INTENTO DE GOL DE CAMPO**
Cuarto y 10 en la B25. Un intento de gol de campo desde la B33 es exitoso, y el réferi entonces descubre que el pateador está vistiendo un calzado para patear ilegal.
Decisión: la patada no es convalidada. balón del Equipo B, primero y 10 en la B33. El pateador debe reemplazar el calzado ilegal antes de ingresar en el partido por cualquier intento de patada subsiguiente.
- D.A. 5.27 POTENCIAL SUSTANCIA ILEGAL EN EL JERSEY—OFENSIVA SIN REUNIÓN**
Con menos de un minuto por jugarse en la primera mitad, después de varias revisiones previas, el umpire cree que hay silicona en el jersey de A6. El Equipo A está en una ofensiva sin reunión.
Decisión: el umpire no interrumpe la ofensiva sin reunión. En una pausa normal o en el medio tiempo, el umpire revisa a A6, y si hubiere silicona o alguna sustancia extraña en el jersey, éste debería ser confiscado y entregado a la seguridad de la NFL, y el jugador suspendido por una jugada. El equipo no puede evitar esa suspensión de una jugada con un tiempo fuera.

D.A. 5.28 SUSTANCIA ILEGAL EN EL JERSEY —JUGADOR SE RETIRA Y REGRESA

Primero y 10 en la B40. El guardia A2 le solicita al umpire que revise en busca de silicona en el jersey de B2. El umpire encuentra silicona en el jersey de B2 y lo suspende por al menos una jugada para reemplazar la prenda. Éste regresa tres jugadas más tarde, cuando A2 solicita otra vez una revisión del jersey de B2. Se encuentra que B2 tiene silicona en su jersey.

Decisión: se cobran cinco yardas cobradas desde el punto siguiente, y suspenden a B2 por una jugada. El equipo no puede evitar esa suspensión de una jugada con un tiempo fuera. El jersey es confiscado y entregado a la seguridad de la NFL. (5-4-4-Tema 8)

D.A. 5.29 JERSEY—SILICONA—EQUIPO QUE SOLICITA TIEMPO FUERA PARA REEMPLAZAR JERSEY

Tercero y 5 en la A15. A2 corre hasta la A20, donde es tackleado por la careta y derribado hacia el suelo por B1. Al final del down, los oficiales notan que B1 tiene silicona en el frente de su jersey. El Equipo B solicita tomar un tiempo fuera para reemplazar el jersey.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A35. B1 debe ser suspendido por un down, y su jersey debe ser reemplazado. No se le carga tiempo fuera alguno al Equipo B. No se le permite al jugador que permanezca en el partido solicitando un tiempo fuera otorgado para reemplazar el jersey. Los oficiales deberían confiscarlo.

D.A. 5.30 ACCESORIO DE UNIFORME ILEGAL

Tercero y 6 en la A21. A1 lanza a A2, quien corre fuera del campo de juego en la A45. Después de la jugada, los oficiales notan que A2 tiene una toalla de aproximadamente 20 pulgadas (51 cm) de largo adosada en la parte posterior de su cinturón. En la toalla se lee la palabra "Superstar".

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A45. Los oficiales deberían usar su discreción, y si el mensaje es de alguna manera enardecedor, obligar a que el jugador se lo quite inmediatamente. En cualquier evento, no se le permitirá a A2 regresar al partido luego del siguiente cambio de posesión, a menos que se haya quitado la toalla.

REGLA 6 PATADA LIBRE

PATADA CORTAS

D.A. 6.1 PATADA CORTA QUE NO AVANZA 10 YARDAS—BALÓN SIN SER TOCADO POR EQUIPO ALGUNO

A1 intenta una patada corta desde la A35. El balón rueda para detenerse sin ser tocado en la A44.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A44. El balón pertenece al equipo que recibe en el punto de balón declarado muerto.

D.A. 6.2 PATADA CORTA—TOQUE ILEGAL

En una patada corta desde la A35, A1 toca el balón ilegalmente en la A43. B1 lo recoge, corre hasta la A20, suelta el balón (fumble), y A2 lo recupera allí.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A43. El Equipo B tiene la opción de tomar el balón en el punto del toque ilegal del Equipo A, sin embargo, el castigo de cinco yardas por toque ilegal no puede ser cobrado desde el punto de toque ilegal, a menos que éste sea también el punto de balón declarado muerto.

D.A. 6.3 PATADA CORTA—TOQUE ILEGAL—EL RECUPERA EL EQUIPO B O LA PATADA SALE DEL CAMPO

En una patada corta desde la A35, A1 toca el balón ilegalmente en la A44. El balón continúa rodando hasta la A48 donde: (a) B1 recupera y es tackleado; o (b) B1 toca el balón y después rueda fuera del campo de juego allí.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo B, primero y 10 en la A43. El castigo de cinco yardas por toque ilegal se cobra desde el punto de balón declarado muerto.

Nota: el Equipo B podría también tomar el balón en el punto de toque ilegal (A44), pero el castigo de cinco yardas por el toque ilegal solamente puede ser cobrado desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 6.4 PATADA CORTA—ILEGALMENTE TOCADA

En una patada corta desde la A35: (a) A2 recupera ilegalmente el balón en la A42; (b) la patada sale del campo de juego, sin ser tocada, en la 50; o (c) A2 toca ilegalmente la patada en la A42, después de lo cual B1 recoge el balón en la A46 y lo devuelve hasta la A21.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A37. Toque ilegal y recuperación por parte del Equipo A, así que la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Se declina la infracción por patada de salida fuera del campo de juego.

(c) balón del Equipo B, primero y 10 en la A16. El castigo de cinco yardas por toque ilegal puede ser cobrado desde el punto de balón declarado muerto, siempre y cuando el Equipo B tenga posesión en ese punto.

D.A. 6.5 PATADA CORTA—TOQUE ILEGAL DEL EQUIPO A—RECUPERACIÓN LEGAL DEL EQUIPO A

En un intento de patada corta desde la A35, A1 ilegalmente toca el balón primero en la A44, y después A2 recupera en la A46.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A44. Ya que la recuperación de A2 en la A46 es legal, no hay opción para que se cobre el castigo de cinco yardas desde el punto de balón declarado muerto. Las únicas opciones del Equipo B son volver a patear después de un castigo de cinco yardas, o tomar el balón en el punto de toque ilegal.

- D.A. 6.6 PATADA CORTA—JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA RECIBE LA PATADA**
 El Equipo A intenta una patada corta desde la A35 que va directamente en el aire y es recibido por A2 en la A47: (a) ningún jugador del Equipo B estaba cerca del balón; o (b) B2 podría haber atrapado el balón.
Decisiones:
 (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A47. Recepción y recuperación legales.
 (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A32. Interferencia con la oportunidad de recibir una patada. No debería descontarse tiempo del reloj de juego en (a) ni en (b). (6-3-1-c)
- D.A. 6.7 PATADA CORTA HACIA EL SUELO—SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE—RECUPERACIÓN DEL EQUIPO A**
 En una patada corta desde la A35, el balón es pateado hacia el suelo y éste da un bote alto en el aire cayendo en la A47, donde B1 hace la señal para una recepción libre. A1 lo bloquea fuera de su camino antes de que el balón lo alcance, y A2 recibe el balón allí.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A47. Ya que el balón fue pateado hacia el suelo, no se le permite al Equipo B hacer la señal de recepción libre, y sus jugadores no tienen el derecho a una oportunidad sin trabas u obstáculos para recibir la patada. Al Equipo A se le permite bloquear después de 10 yardas, porque el balón tocó el suelo, y sus jugadores tienen permitido empujar o halar/jalar a un oponente en un intento por recuperar un balón que podrían recuperar legalmente. El Equipo A debería declinar la opción para que se cobre un castigo de cinco yardas desde el punto de la señal (balón del Equipo B), y tomaría posesión en el punto donde la patada fue recibida.
- D.A. 6.8 PATADA CORTA—INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A**
 En una patada corta sorpresiva en el tercer período desde la A35, el pateador A1 patea el balón directamente en el aire. B1 está en posición de recibir la patada en la A44, pero A2 interfiere con el balón o con B1. El balón entonces (a) sale del campo de juego en la A46, siendo tocado por última vez por A2; (b) es recuperado por B2 en la 50; (c) avanza hasta la A42, donde es recuperado por A2; o (d) avanza hasta la A46, donde es recuperado por A2.
Decisiones:
 (a), (b), (c) y (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la A29. Interferencia con la oportunidad de recibir una patada. Los jugadores del Equipo B pueden cruzar su línea restrictiva en un esfuerzo por recibir la patada. A2 cometió interferencia con la oportunidad de recibir una patada cuando interfirió con el balón o con a B1.
- D.A. 6.9 PATADA CORTA—CONTROL EN EL AIRE DEL EQUIPO A—ATERRIZA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 A1 intenta una patada corta desde la A35. El balón rebota y se eleva en el aire. Mientras el balón está en el aire cerca de la línea lateral en la A46, A2 salta y controla el balón allí. Antes de que A2 aterrice en el suelo, es empujado fuera del campo de juego, donde mantiene control del balón cuando él toca el suelo. A2 habría recibido dentro del campo de juego.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A46. Esto es una patada de salida fuera del campo de juego, porque A2 no completó el proceso de la recepción dentro del campo de juego. El Equipo B tomaría el balón en el punto de balón declarado muerto, ya que es más beneficioso que 25 yardas desde el punto de la patada.
- D.A. 6.10 PATADA CORTA—BLOQUEO DEL EQUIPO A DENTRO DE LAS 10 YARDAS**
 En una patada corta hacia el suelo desde la A35, A1 bloquea por encima de la cintura a B1 en la A43, mientras el balón está rodando en la A46. A2 cae sobre el balón en la A47.
Decisión: se vuelve a patear desde la A25. Bloqueo ilegal. Los pateadores no pueden bloquear a un oponente en las primeras 10 yardas hasta que el balón haya sido tocado por un jugador del Equipo B, a menos que ese jugador esté activamente tratando de obstruirlo. La ubicación del balón en el momento del bloqueo es irrelevante. El Equipo B debe aceptar la infracción y volver a patear, o el balón pertenecería al Equipo A, porque el Equipo A tiene posesión legal al final del down.
- D.A. 6.11 PATADA CORTA—BLOQUEO DEL EQUIPO A—MÁS ALLÁ DE LAS 10 YARDAS**
 En una patada corta hacia el suelo desde la A35, A2 cae sobre el balón en la A47. Mientras el balón estaba en la A44, A1 bloquea alto a B1 en la A46.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A47. Bloqueo y recuperación legales. El bloqueo ocurrió más allá de las 10 yardas luego de que el balón tocara el suelo, de modo que el bloqueo era legal.
Nota: en el bloqueo en una patada libre, la ubicación del balón es irrelevante. Los aspectos clave para la legalidad del bloquee son la ubicación del bloqueo, y si el balón tocó el suelo o fue legalmente tocada por un jugador.
- D.A. 6.12 PATADA CORTA— INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A**
 En una patada corta hacia el suelo desde la A35, A1 bloquea alto a B1 en la A44, mientras el balón está en la A42. El balón sale del campo de juego sin ser tocado en la A48.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A38. El Equipo B también tiene la opción de volver a patear desde la A25, pero debería elegir cobrar la infracción por bloqueo ilegal desde el punto de balón declarado muerto. El bloqueo es ilegal, porque el Equipo A bloqueó dentro de las primeras 10 yardas, antes de que el balón fuera legalmente tocado.
- D.A. 6.13 PATADA CORTA—BALÓN BATEADO HACIA ATRÁS POR EL EQUIPO B**
 En una patada corta desde la A35, el balón rueda hacia la línea lateral en la A44, donde B1 batea el balón hacia atrás hacia B46, lugar en el cual echa un vistazo a la pierna de A2, y sale del campo de juego en la B38.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B38. No hay infracción por una patada de salida fuera del campo de juego, ya que se considera que A2 no tocó el balón. Es un bateo legal, porque el balón fue bateado hacia atrás.

D.A. 6.14 PATADA CORTA—FORMACIÓN ILEGAL DEL EQUIPO A

En una patada corta desde la A35, A3 está moviendo sus pies hacia adelante antes de la patada pero no está fuera de lugar. Después A4 recupera la patada en la A47.

Decisión: se vuelve a patear desde la A30, después del castigo de cinco yardas de formación ilegal (illegal formation) por A3 no mantener ambos pies sobre el suelo desde el momento que el pateador comienza un movimiento hacia adelante hasta que el balón es pateado.

D.A. 6.15 PATADA CORTA—ÚLTIMO TOQUE DEL EQUIPO A ANTES DE SALIR DEL CAMPO DE JUEGO

En una patada corta hacia el suelo desde la A35, el balón es tocado por B2 en la A43 y tocado pero no atrapado (muffed) hacia la A44, donde A2 entonces los toca pero no lo atrapa (muff), causando que el balón salga del campo de juego en la B48.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B48. El Equipo B debería declinar la infracción por una patada de salida fuera del campo de juego, a menos que el balón haya salido del campo de juego más allá de 25 yardas desde el punto de la patada.

D.A. 6.16 PATADA CORTA—INFRACCIONES DOBLES Y MÚLTIPLES

En una patada corta desde la A35, el balón rueda hasta la A43, donde A1 lo toca pero no lo atrapa (muff), y éste rueda fuera del campo de juego en la A44. Después de que A1 haya tocado pero no atrapado el balón (muff), y antes de que haya salido del campo de juego, B2 es bloqueado debajo de la cintura por A3 en la A42.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35. Toque ilegal y patada de salida fuera del campo de juego por parte del Equipo A; bloqueo bajo por el Equipo B. No es un cobro de “cinco vs. 15”, porque ni el toque ilegal ni la patada fuera del campo de juego son infracciones de cinco yardas simples, y porque en la jugada hubo un cambio de posesión.

D.A. 6.17 PATADA CORTA—INFRACCIÓN DOBLE—PATADA DE SALIDA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO/BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING)

En una patada corta desde la A35, el balón sale del campo de juego en la A48. B1 comete un bloqueo por la espalda (clipping) mientras el balón está rodando hacia la línea lateral.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35. Se cancelan la patada de salida fuera del campo de juego y el bloqueo por la espalda (clipping). No es un cobro de “cinco vs. 15”, ya que el resultado de la jugada es un cambio de posesión, y porque una patada de salida fuera del campo de juego no es un castigo simple de cinco yardas.

D.A. 6.18 PATADA CORTA—RECUPERACIÓN LEGAL DEL EQUIPO A—INFRACCIÓN DOBLE

En una patada corta desde la A35, A2 está fuera de lugar. A1 recupera en la A47, y B1 tacklea a A1 por la careta.

Decisión: se vuelve a patear desde la 50. Se aplica el concepto de infracciones dobles (método de cobro “cinco vs. 15”), ya que no hubo cambio de posesión. Se cobra la infracción del Equipo B desde el punto previo y se vuelve a patear.

D.A. 6.19 PATADA CORTA—INFRACCIÓN DOBLE—TOQUE ILEGAL/BLOQUEO BAJO

En una patada corta desde la A35, A1 es el primer jugador en tocar la patada en la A42, y A2 entonces la recupera en la A46. Durante la patada, B1 bloquea debajo de la cintura a A3 en la A44.

se vuelve a patear en la A35. Esto no es un método de cobro “cinco vs. 15”, porque el toque ilegal no es una infracción de cinco yardas simple.

PATADA LIBRE—BALÓN QUE SALE DEL CAMPO DE JUEGO

D.A. 6.20 PATADA DE SALIDA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—ÚLTIMO TOQUE DEL EQUIPO B

En una patada de salida desde la A35, el balón rueda fuera del campo de juego en la B12 después de primero tocarlo A1 y después B1.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B12. El equipo que recibe fue el último que tocó el balón, y el toque de A1 fue legal.

D.A. 6.21 PATADA DESPUÉS DE UN SAFETY FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—ÚLTIMO TOQUE DEL EQUIPO A

A1 lleva a cabo una patada libre desde la A20 después de un safety. La patada es tocada pero no atrapada (muff) en la B40 por B1, es tocada por A3, y después rueda fuera del campo de juego en la B35.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Si una patada después de un safety sale del campo de juego (sin ser tocada o tocada por última vez por el Equipo A), el balón es ubicado en el punto de fuera del campo o a 30 yardas desde el punto de la patada, lo que sea mejor para el Equipo B.

D.A. 6.22 PATADA CORTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO EN UNA PATADA DE SALIDA DESDE LA B35

B1 comete una falta personal en una carrera anotadora por parte de A1, y entonces durante el subsiguiente intento de conversión exitoso, B2 también comete una falta personal. El Equipo A elige que ambas faltas personales se cobren en la patada de salida. En la patada de salida posterior desde la B35, (castigo de 30 yardas), el Equipo A intenta una patada corta, pero el balón sale del campo de juego, sin ser tocado, en la B8.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. El castigo para una patada de salida fuera del campo de juego es de 25 yardas desde el punto de la patada, no un castigo de 25 yardas. En consecuencia, no hay opción de ir “a media distancia hacia la línea de gol” y otorgarle el balón al Equipo B en la B17½.

PATADA LIBRE—BALÓN HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO QUE RECIBE

- D.A. 6.23 PATADA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE) HACIA EL CAMPO DE JUEGO**
 En una patada de salida desde la A35, B1 recibe el balón en la zona de anotación y suelta el balón (fumble) después de haber empezado a correr. El balón rueda hacia la B4, donde B2 cae sobre el balón. Hay: (a) 3:22; o (b) 1:55 por jugar en el cuarto período.
Decisión:
 (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B4. El reloj de juego se establece en 3:21.
 (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Después de la pausa de los dos minutos, el balón regresa al punto del balón suelto (fumble) ya que el balón fue recuperado por el jugador que no soltó el ovoide, lo que significa ser un touchback. El reloj de juego se establece en 1:54.
- D.A. 6.24 PATADA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—SIN SER TOCADA DEL EQUIPO B**
 En una patada de salida, el balón no tocado toca la zona de anotación donde: (a) B1 entonces toca el balón pero no lo atrapa (muff) y éste rueda fuera del campo de juego en yarda dos del Equipo B o (b) el Equipo A recupera y lo derriba.
Decisión: tanto en (a) como en (b), balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Touchback. El balón queda declarado muerto cuando golpea la zona de anotación, sin ser tocado por el Equipo B. El oficial que cubre la jugada debería hacer sonar su silbato y detener la jugada inmediatamente cuando el balón toca la zona de anotación.
- D.A. 6.25 PATADA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—BALÓN TOCADO POR EL EQUIPO B—REBOTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 En una patada de salida, B1 toca el balón pero no lo atrapa (muff) en la B4, y éste rueda hacia la zona de anotación y rebota fuera del campo de juego en la B2.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. El balón no está muerto cuando toca la zona de anotación, porque primero fue tocado por el Equipo B en el campo de juego.
- D.A. 6.26 PATADA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIONES DEL EQUIPO B DURANTE LA PATADA**
 En una patada de salida, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B10 mientras el balón rebota hacia la línea de gol. B1 toca el balón en la B2, y entonces éste rueda sobre la línea final.
Decisión: se vuelve a patear desde la 50, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Ya que la infracción ocurrió durante la patada, se cobra desde el punto previo, o el Equipo A puede declinar la infracción, y el Equipo B tendría un touchback.
- D.A. 6.27 PATADA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—EL EQUIPO B BATEA EL BALÓN MIENTRAS ESTÁ EN LA ZONA DE ANOTACIÓN**
 Patada de salida desde la A35. B1 intenta recibir la patada en su propia zona de anotación, pero allí toca pero no atrapa el balón (muff). Mientras el balón está todavía en la zona de anotación, B1 lo batea sobre la línea final.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25 (se declina la infracción por bateo ilegal), o se vuelve a patear desde la A45. No es un safety, ya que la infracción ocurrió durante la patada.
- D.A. 6.28 PATADA DE SALIDA—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE LA POSESIÓN DEL EQUIPO B**
 En una patada de salida desde la A35, A2 agarra y hala/jala la careta de B3 antes de que el Equipo B obtenga posesión, y después B1 detiene el balón en la zona de anotación para un touchback.
Decisión: se vuelve a patear desde la A20, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B40.
- D.A. 6.29 PATADA LIBRE—INFRACCIÓN DE CUALQUIER EQUIPO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B DURANTE LA PATADA**
 En una patada de salida de A1 desde la A35, B1 toca pero no atrapa (muff) el balón en la B10, y éste rueda hacia la zona de anotación. En el esfuerzo por recuperar el balón libre: (a) A2 sujeta a B2; o (b) B2 sujeta a A2, para permitirle a un compañero de equipo recuperar el balón. El balón es recuperado y derribado por B3 en la zona de anotación.
Decisiones:
 (a) se vuelve a patear desde la A25, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Las infracciones por parte del equipo que patea durante la patada son cobradas desde el punto previo (se vuelve a patear) o desde el punto de balón declarado muerto siempre y cuando el Equipo B no pierda posesión durante el down.
 (b) se vuelve a patear desde la A45, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. La única opción para el cobro de infracciones por parte del equipo que recibe durante la patada es el punto previo (se vuelve a patear).

Nota: las infracciones por parte de un equipo u otro durante la patada son cobradas como infracciones ofensivas.

BLOQUEO

D.A. 6.30 BLOQUEO DEL EQUIPO A EN UNA PATADA LIBRE

En una patada libre desde la A35, luego de que el balón ha sido pateado, A2 bloquea a B2: (a) en la A43 mientras el balón está rodando en la A46; (b) en la A47 luego de que B2 toca pero o atrapa (muff) el balón en la A46; (c) en la A46 mientras el balón está rodando en el suelo (sin ser tocado) en la A48; o (d) en la B48 mientras el balón está en el aire sin ser tocado. La patada es recuperada y detenido por B4 en la B45.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. Bloqueo ilegal por parte de A2 que es cobrado desde el final de la patada (o el punto previo en una patada repetida). Es ilegal que el Equipo A bloquee en las primeras 10 yardas (entre las líneas restrictivas del Equipo A y el Equipo B), hasta que el balón sea legalmente tocado.

- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. Bloqueo legal. El Equipo A puede legalmente bloquear entre 10 y 15 yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo A, luego de que el balón haya tocado el suelo o bien haya sido legalmente tocado por un jugador.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. Bloqueo legal. El Equipo A puede legalmente bloquear entre 10 y 15 yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo A, luego de que el balón haya tocado el suelo o bien haya sido legalmente tocado por un jugador.
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. Bloqueo legal. El Equipo A puede legalmente bloquear más de cinco yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo B (15 yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo A), en cualquier momento, más allá de si el balón tocó el suelo o fue legalmente tocado por un jugador.

Nota: la ubicación del balón es irrelevante a la hora de determinar la legalidad de los bloqueos en las patadas libres. La clave es la ubicación del bloqueo, y si el balón tocó el suelo o bien fue legalmente tocado por un jugador.

D.A. 6.31 BLOQUEO DEL EQUIPO B EN UNA PATADA LIBRE

En una patada libre desde la A35, luego de que el balón ha sido pateado: (a) B2 bloquea a A2 en la A48 mientras el balón está en el aire; (b) B2 se adelanta más allá de la línea restrictiva del Equipo B, hasta la A43, pero no bloquea a A2 hasta que el balón toca el suelo en la A43 o en la A46; (c) B2 bloquea a A2 en la A46 luego de que la patada es tocada por B1 en la A44 o en la A46; o (d) B2 bloquea a A2 en la B48 mientras la patada está en el aire sin ser tocada. La patada es recuperada y detenida por B4 en la B45.

Decisiones:

- (a) se vuelve a patear desde la A45. Es ilegal que el Equipo B bloquee en las primeras 15 yardas desde la línea restrictiva del Equipo A hasta que el balón haya tocado el suelo o bien haya sido legalmente tocado por un jugador.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. Bloqueo legal. El Equipo B puede legalmente bloquear en cualquier lugar luego de que el balón haya tocado el suelo o bien haya sido legalmente tocado por un jugador.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. Bloqueo legal. El Equipo B puede legalmente bloquear en cualquier lugar luego de que el balón haya tocado el suelo o bien haya sido legalmente tocado por un jugador.
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. El Equipo B puede legalmente bloquear más de cinco yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo B (15 yardas más allá de la línea restrictiva del Equipo A), en cualquier momento, más allá de si el balón tocó el suelo o fue legalmente tocado por un jugador.

Nota: la ubicación del balón es irrelevante a la hora de determinar la legalidad de los bloqueos en las patadas libres. La clave es la ubicación del bloqueo, y si el balón tocó el suelo o bien fue legalmente tocado por un jugador.

D.A. 6.32 CUÑA EN LA PATADA DE SALIDA

En una patada de salida desde la A35, B1 y B2 aceleran dando la vuelta y se juntan a una yarda uno del otro, y en la misma yarda B22, y se mueven hacia adelante al unísono: (a) mientras la patada está en el aire; (b) después de que B4 haya recibido la patada en la zona de anotación y está corriendo con el balón en el campo de juego. Tanto en (a) como en (b), B4 es tackleado en la B18; o (c) mientras B4 recibió la patada en la zona de anotación y se arrodilló.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B11. Cuando la infracción es durante la patada, el castigo de 15 yardas se cobra desde el punto donde los jugadores formaron la cuña.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B9. Cuando la cuña ilegal (o bloqueo ilegal entre dos jugadores) ocurre durante la devolución, el cobro es uno normal en una jugada de carrera (punto de la infracción o de balón declarado muerto).
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B11. En un touchback, una cuña ilegal se castiga con 15 yardas desde el punto donde los jugadores formaron la cuña.

Nota: si dos o más jugadores intencionalmente se alinean hombro a hombro a dos yardas uno del otro y se mueven hacia adelante juntos, es una cuña ilegal en ese punto; no es necesario que haya contacto alguno con un oponente. Además, si dos o más jugadores, al menos uno de los cuales no arrancó desde la zona de preparación (set-up zone), bloquea y hace contacto con un oponente al mismo tiempo, es un bloqueo ilegal entre dos jugadores (illegal double-team block). Si la infracción ocurre durante la patada, el cobro es desde el punto de la misma. Si la infracción ocurre durante la devolución, el castigo se cobra como en una infracción durante una jugada de carrera. Si la infracción ocurre en la zona de anotación del equipo que recibe durante la patada, se cobra desde el punto previo.

D.A. 6.33 PATADA DE SALIDA—BLOQUEO ILEGAL ENTRE DOS JUGADORES DEL EQUIPO B

En una patada de salida desde la A35, B3 es uno de los ocho jugadores en la zona de preparación en el momento de la patada. Después de que la patada es recibida por B1, B3 bloquea doble (a) a A2 en la B45 con su compañero de equipo B4, quien también estaba en la zona de preparación (setup zone) cuando el balón fue pateado, o (b) a A2 en la B30 con su compañero de equipo B5, quien originalmente estaba alineado como uno de los tres jugadores posicionados fuera de la zona de preparación cuando el balón fue pateado. B1 regresa la patada hasta la B35.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. No hay infracción por dos jugadores bloquear a un oponente de manera conjunta ya que ambos estaban en la zona de preparación en el momento en el que el balón es pateado. Ellos pueden doble bloquear a un oponente de manera conjunta, en cualquier parte del campo, aunque no formen una cuña.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Es una infracción de bloqueo ilegal entre dos jugadores (illegal double team block) si dos o más jugadores del equipo que recibe bloquean de manera conjunta a un oponente, si éstos no

estaban en la zona de preparación (setup zone) cuando el balón fue pateado. El castigo de 15 yardas se cobra como en una infracción durante una jugada de carrera en este caso, como sucedió durante la devolución. Si hubiera sucedido durante la patada, sería cobrada desde el punto de la infracción. Esto es una falta personal.

Nota: como quedó descrito, (a) es un bloqueo entre dos jugadores legal, y (b) es un bloqueo entre dos jugadores legal (illegal double team block). En cualquier caso, si los dos jugadores hubieran movido juntos, hombro a hombro, a dos yardas uno del otro, y avanzado en conjunto (contactando o no a un oponente), habría sido una cuña ilegal (illegal wedge). El cobro es el mismo, pero una cuña ilegal está prohibida para cualquier jugador del Equipo B, mientras que un bloqueo entre dos jugadores ilegal está prohibido si uno de los dos jugadores no arrancó desde la zona de preparación (setup zone).

D.A. 6.34 PATADA DE SALIDA—DOS JUGADORES DEL EQUIPO B AVANZAN PARA BLOQUEAR—DURANTE/DESPUÉS DE LA PATADA

En una patada de salida desde la A35, B1 recibe la patada en la B5 y es tackleado en la B24. Dos jugadores del Equipo B que estaban en la zona de preparación (setup zone) en el momento de la patada, intencionalmente se mueven juntos hombro a hombro a dos yardas uno del otro en la B30 y avanzan para bloquear a A3 (a) mientras el balón está en el aire, o (b) luego de que B1 comience a correr con el balón.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Una cuña ilegal (illegal wedge) es una infracción de punto si ocurre durante la patada. Esto es una falta personal.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B12. Ya que la cuña ilegal (illegal wedge) ocurrió durante la devolución, será un cobro normal de una jugada de carrera, ya sea el punto de balón declarado muerto como en esta jugada, o el punto de la infracción. Esto es una falta personal.

Nota: un bloqueo de cuña (dos o más jugadores) es ilegal tanto durante la patada como durante la devolución en jugadas de patada libre, sin importar dónde estaban posicionados los jugadores del equipo que recibe involucrados en el momento de la patada.

D.A. 6.35 PATADA DE SALIDA DESDE LA A35—JUGADOR DEL EQUIPO A QUE EMPUJA A UN JUGADOR DEL EQUIPO B EN LA ESPALDA CON LA PATADA EN EL AIRE

En una patada de salida desde la A35, A2 corre hacia adelante mientras la patada está en el aire y empuja a B4 en la espalda al tiempo que abandonaba la zona de preparación en la B48. A2 tacklea al devolvedor B2 en la B15.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25 o se vuelve a patear desde la A25. Es ilegal que un jugador del Equipo A empuje a un jugador del Equipo B en la espalda en una patada de salida mientras el balón está en el aire.

MISCELÁNEAS DE JUGADAS DE PATADA LIBRE

D.A. 6.36 PATADA DE SALIDA—BATEO ILEGAL DEL EQUIPO A

En una patada de salida, el balón, sin ser tocado, rebota en la B10 y está en el aire sobre la línea lateral. A2 salta desde el campo de juego y batea el balón hacia dentro del campo de juego. A3 lo recupera en la B7 y lo avanza hasta la B1.

Decisión: se vuelve a patear desde la A25. Bateo ilegal. Ningún jugador puede batear una patada hacia la línea de gol de su oponente (aun si éste está intentando mantener el balón dentro del campo de juego).

D.A. 6.37 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE EN UNA PATADA LIBRE—EXTENSIÓN DE PERÍODO

En una patada de salida desde la A35, B1 hace la señal de recepción libre en la B22. A1, sin ver la señal, tacklea a B1 justo después de que éste toca el balón. El balón rueda hasta la B20, donde lo recupera A2. En la jugada expira el tiempo de la mitad.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B37. Interferencia de recepción libre. Se extiende el período para una patada de recepción libre o un centro desde la línea de golpeo. Si B1 había completado la recepción para después ser tackleado por A1, el período solamente podría ser extendido para una patada de recepción libre después del cobro de la infracción de balón declarado muerto, o el Equipo B podría elegir no extender el juego y hacer que la infracción se cobre en la patada de salida que da inicio a la segunda mitad.

D.A. 6.38 RETRASO DE PATADA DE SALIDA

El juez de fondo entrega el balón al pateador para una patada de salida en la A35 y arranca el reloj de jugada de 25 segundos. El pateador no comienza a moverse hacia el balón antes de que el reloj de jugada llegue a cero.

Decisión: patada de salida desde la A30. Retraso de patada de salida.

Nota: si el pateador hubiera iniciado su carrera hacia el balón antes de que el reloj de jugada llegara a :00, no debería cobrarse el retraso de patada de salida.

D.A. 6.39 DOCE HOMBRES EN EL CAMPO EN EL MOMENTO DE LA SEÑAL DE “LISTOS PARA JUGAR”

El Equipo A se alinea para una patada de salida desde la A35. El juez de fondo activa el reloj de juego, y los oficiales entonces descubren que el Equipo A tiene 12 hombres alineados para la patada de salida.

Decisión: patada de salida desde la A30. Demasiado jugadores en la formación. Si un equipo u otro tuviese más de 11 hombres en la formación con el reloj de jugada corriendo, los oficiales deberían hacer sonar sus silbatos inmediatamente y no permitir la patada.

- D.A. 6.40 PATADA CORTA—INFRACCIÓN DOBLE CON UN CAMBIO**
 En una patada corta hacia el suelo desde la A35, A1 bloquea a B1 en la A43 mientras el balón está en la A44. B2 entonces recupera el balón en la A43 y lo devuelve hasta la A20. Durante la devolución, B3 bloquea debajo de la cintura a A3 en la A30.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A45, o el Equipo B puede elegir repetir el down. Esta es una infracción doble con un cambio de posesión. El bloqueo de A1 es ilegal porque ocurrió en las primeras 10 yardas, y el balón no había sido legalmente tocado. La ubicación del balón cuando ocurre el bloqueo es irrelevante.
- D.A. 6.41 PATADA DESPUÉS DE UN SAFETY—PATEADOR SALE DEL CAMPO—RECUPERACIÓN DEL EQUIPO A**
 Con 1:30 por jugar en el partido, A1 despeja una patada después de un safety desde la A20. B1 hace la señal de recepción libre en la B40 y toca el balón pero no lo atrapa (muff), que rueda hasta la B46. A2 se para en la línea lateral en la 50, regresa dentro del campo de juego con ambos pies, empuja por la espalda a B1 y recupera el balón en la B46.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B46. Como en una patada de salida, el Equipo A es elegible para tocar/recuperar después de que recorra 10 yardas. No es una infracción por estar A2 fuera del campo de juego, porque no está evitando un bloqueo. El toque de A2 después de estar fuera del campo de juego es legal, porque el balón pateado fue tocado por un oponente. El empujón por la espalda es legal, ya que A2 está haciendo un intento personal por recuperar el balón, y la patada ya no está en el aire.
- D.A. 6.42 PATEADOR SALE DEL CAMPO—RECUPERACIÓN DEL EQUIPO A**
 En una patada corta desde la A35, A2 toca el balón en la A46, y A2 entonces lo recupera en la A44. A2 se había parado en la línea lateral en la A40 y entonces se restableció dentro del campo de juego antes de tocar el balón.
Decisión: se vuelve a patear en la A30. En patadas libres, un miembro del equipo que patea quien estuvo fuera del campo de juego no puede tocar la patada hasta que el balón haya sido tocado por un miembro del equipo que recibe. La infracción por toque ilegal no puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto, porque el Equipo A está en posesión legal al final del down. La infracción por toque ilegal debe ser cobrada desde el punto previo. Si A2 se hubiese parado fuera del campo de juego para evitar un bloqueo, también sería una infracción por salir voluntariamente del campo de juego.
- D.A. 6.43 EQUIPO QUE PATEA FUERA DE LUGAR EN UNA PATADA DE SALIDA—PATADA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 En una patada de salida desde la A35, A5 está fuera de lugar. La patada sale del campo de juego, sin ser tocada, en la B32.
Decisión: se vuelve a patear desde la A30 por el fuera de lugar, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B40 por la patada de salida fuera del campo de juego.
Nota: el castigo de cinco yardas por fuera de lugar no puede ser agregado desde la B40, porque solamente una de las infracciones (patada de salida fuera del campo de juego, y fuera de lugar) puede ser cobrada. Podría ser cobrada desde el punto de fuera del campo (B32), pero el cobro por la patada de salida fuera del campo de juego es más beneficioso.
- D.A. 6.44 EQUIPO QUE PATEA FUERA DE LUGAR EN UNA PATADA DE SALIDA—PATADA DE SALIDA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 En una patada de salida desde la A35, la patada, sin ser tocada, sale del campo de juego en la B38. A2 estaba fuera de lugar.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B43. Infracciones múltiples. La infracción por la patada de salida fuera del campo de juego es declinada (balón del Equipo B a 25 yardas desde el punto de la patada), y el castigo de fuera de lugar se cobra desde el punto de balón declarado muerto. El Equipo B tiene también la opción de que el fuera de lugar se cobre desde el punto previo y se repita la patada, aunque no sería probable que tomara esa opción.
- D.A. 6.45 PATADA DE SALIDA—FORMACIÓN ILEGAL DEL EQUIPO A**
 En una patada de salida desde la A35, el Equipo A se alinea con seis jugadores hacia un costado del balón, y otros cuatro, más el pateador, hacia el otro costado. Al tiempo que el pateador arranca hacia el balón, uno de los jugadores se da cuenta de que está en el costado equivocado y rápidamente corre frente al pateador, así que cuando el balón es pateado, está en posición estacionaria en la yarda A34, y hay cinco jugadores a cada costado del balón. B1 recibe el balón en la B15 y lo devuelve hasta la B30.
Decisión: se vuelve a patear desde la A30, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Formación ilegal. El equipo que patea debe estar en formación ilegal antes de que el pateador comience a aproximarse al balón. El Equipo B puede cobrar la infracción desde el punto previo o adicionar las yardas hasta el punto de balón declarado muerto.
- D.A. 6.46 PATADA DE SALIDA—FORMACIÓN ILEGAL DEL EQUIPO A**
 En la patada de salida del Equipo A desde la A35, todos los miembros del Equipo A tienen un pie en la A34 cuando el réferi declara el balón listo para jugar, pero luego de esa señal, al tiempo que el pateador corre hacia adelante para patear el balón, A3 se mueve paralelo a la línea restrictiva o lleva a cabo un gancho hacia atrás en un intento por conseguir un arranque en movimiento. Está en la A34 cuando el balón es pateado. El balón es pateado a través de la zona de anotación.
Decisión: se vuelve a patear desde la A30, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Esto es una infracción por formación ilegal (illegal formation) por parte del equipo que patea. Los miembros del equipo que patea deben quedar en

sus posiciones con un pie en la yarda detrás de la línea restrictiva del pateador, desde el momento en que el pateador se aproxima al balón, hasta que el balón es pateado.

D.A. 6.47 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSESIÓN

La patada de salida del Equipo A desde la A35 es recibida por B1 en: (a) la B2; o (b) en la zona de anotación del Equipo B. B1 devuelve el balón hasta la B45, donde A1 lo tacklea por la careta. Durante la devolución, B2 sujetó a A5 en la B30.

Decisiones:

(a) y (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Esta es una infracción doble luego de un cambio de posesión. Las infracciones se cancelan en el punto en el que la infracción del Equipo B habría sido cobrada si fuese la única infracción en la jugada. En este caso, es el punto de la infracción del Equipo B o el punto de balón declarado muerto, lo que sea menos ventajoso para el Equipo B.

D.A. 6.48 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSESIÓN

La patada de salida del Equipo A desde la A35 es recibida por B1 en la B2. B1 devuelve el balón hasta la B40, donde A1 lo tacklea por la careta. Durante la devolución, B2 sujetó a A5 en: (a) la B30 o (b) la 50.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Esto es una infracción doble luego de un cambio de posesión, y el punto de la infracción del Equipo B es menos ventajoso para el Equipo B que el punto de balón declarado muerto.
(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. El punto menos ventajoso para el Equipo B es el punto de balón declarado muerto.

D.A. 6.49 PATADA DE SALIDA—BATEO DEL EQUIPO B HACIA UN JUGADOR DEL EQUIPO A Y EL BALÓN SALE DEL CAMPO DE JUEGO

La patada de salida del Equipo A está botando cerca de la línea lateral en la B25, B1 se zambulle para recuperar el balón y lo batea hacia atrás hacia A2, donde éste golpea su pierna y sale del campo de juego en la B22.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B22. Esto es un bateo legal por parte de B1, ya que fue hacia atrás, y no se considera que A2 haya tocado el balón, ya que fue bateado hacia él. Por lo tanto no es una “patada de salida fuera del campo de juego tocada por última vez por el Equipo A”.

D.A. 6.50 PATADA DE SALIDA DESDE LA A35—JUGADOR DEL EQUIPO B ABANDONA LA ZONA DE PREPARACIÓN ANTES DE LA PATADA

En una patada de salida desde la A35, B3 es uno de los ocho jugadores del Equipo B que se requieren estar posicionados entre las yardas A45 y B40 (la “zona de preparación”, “setup zone”). Al tiempo que el pateador se aproxima al balón, pero antes de que el balón es pateado, B3 se para en la B39 y continúa hacia su línea de gol preparándose para bloquear en la devolución de la patada de salida. B1 recibe la patada en la zona de anotación y corre hacia adelante hasta la B30, donde es tackleado.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30 o el Equipo A vuelve a patear desde la A40. Formación ilegal por no tener el Equipo B al menos ocho jugadores en la zona de preparación en el momento de la patada.

D.A. 6.51 PATADA DE SALIDA DESDE LA A35—JUGADOR DEL EQUIPO B INGRESA EN LA ZONA DE PREPARACIÓN ANTES DE LA PATADA

En una patada corta desde la A35, el Equipo B tiene nueve jugadores en la zona de preparación (setup zone) y el jugador B3 está en la B39, apenas fuera de la zona de preparación. Justo antes de que el balón sea pateado, B3 se sitúa en la yarda B40. B1 recupera la patada corta en la A46.

Decisión: balón del Equipo A, se vuelve a patear desde la A40. Formación ilegal por el Equipo B tener más de nueve jugadores en la zona de preparación (setup zone) en el momento de la patada.

D.A. 6.52 PATADA DE SALIDA—JUGADOR DEL EQUIPO B CRUZA LA LÍNEA RESTRICTIVA ANTES/DESPUÉS DE LA PATADA

En una patada de salida desde la A35, B3 es uno de los ocho (mínimo) jugadores del Equipo B que se requieren estar posicionados entre las yardas A45 y B40 (la “zona de preparación”, “setup zone”). Al tiempo que el pateador se aproxima al balón, pero (a) antes de que el balón es pateado, B3 se mueve hacia adelante hasta la A44 o (b) después de que el balón es pateado hacia lo profundo, y antes es tocado o toca el suelo, B3 se mueve hacia adelante hasta la A43 y bloquea a A2. La patada aterriza en la zona de anotación sin ser tocada.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B25 o el Equipo A vuelve a patear desde la A40. Fuera de lugar del Equipo B por estar más allá de su línea restrictiva cuando el balón es pateado. En este caso, sería también formación ilegal por no tener al menos ocho jugadores en la zona de preparación (setup zone) cuando el balón es pateado.
(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B25 o el Equipo A vuelve a patear desde la A45. Bloqueo ilegal por parte de B3 (castigo de 10 yardas), por bloquear a un jugador del equipo que patea dentro de las 15 yardas de la línea restrictiva del Equipo A, antes de que la patada haya sido legalmente tocada bien el balón haya tocado el suelo. La ubicación del balón en el momento del bloqueo es irrelevante.

D.A. 6.53 PATADA DE SALIDA—FORMACIÓN ILEGAL/FUERA DE LUGAR DEL EQUIPO A

En una patada de salida desde la A35, el jugador del equipo que patea A2 está alineado con su pie en la yarda A34. Mientras el pateador se aproxima al balón, A2 (a) comienza a mover sus pies en el lugar; (b) toma un paso hacia adelante para sincronizarse con la patada, pero no rompe el plano de la línea restrictiva antes de que el balón es

pateado; (c) comienza a moverse hacia adelante para sincronizarse con la patada, y el talón de su pie más atrasado se despegar del suelo antes de la patada, pero sus dedos permanecen sobre el suelo, y no rompe el plano antes de la patada; o (d) tiene sus pies en posición estacionaria detrás de la yarda 35, pero se inclina hacia adelante y su casco rompe el plano de la yarda 35 justo antes de que el balón sea pateado. El balón es pateado a través de la zona de anotación.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30 o se vuelve a patear A30. Formación ilegal (illegal formation) por el Equipo A. Los jugadores del Equipo A deben estar en posición estacionaria en sus lugares desde el momento en que el pateador comienza su aproximación hasta que el balón es pateado.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30 o se vuelve a patear A30. Formación ilegal (illegal formation). Los jugadores del Equipo A deben estar en posición estacionaria una vez que el pateador comienza su aproximación y no puede moverse hacia adelante hasta que el balón es pateado.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. No hay infracción. Los jugadores del Equipo A deben mantener sus pies en posición estacionaria una vez que el pateador comienza su aproximación, y hasta que el balón es pateado, pero pueden inclinarse hacia adelante previo a que el balón sea pateado.
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30, o se vuelve a patear desde la A30. La línea restrictiva del Equipo A es un plano, así que esto es fuera de lugar por A2.

D.A. 6.54 PATADA DE SALIDA—FORMACIÓN LEGAL DEL EQUIPO A—SUJETADOR

En la patada de salida del Equipo A desde la A35, el Equipo A tiene cinco jugadores a la derecha del pateador, todos ubicados a una yarda de la línea restrictiva, más un sujetador arrodillado mientras sujeta el balón. Hacia la izquierda del pateador, el Equipo A tiene cuatro jugadores. A cada lado hay dos jugadores (distintos del sujetador), por fuera de los números de las líneas de yarda, y dos jugadores (distintos del sujetador) entre la línea de dentro del campo de juego y los números de las líneas de yarda. El pateador A1 patea el balón a través de la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Formación legal. El sujetador cuenta hacia cualquier costado ya que el requerimiento es tener de cinco jugadores a cada costado del pateador. En este caso, él cuenta como el quinto jugador del Equipo A en su costado izquierdo, aun aunque esté arrodillado a la derecha del pateador. Nunca se lo contabiliza al sujetador como uno de los dos jugadores que se requiere que estén entre la línea interna y los números.

D.A. 6.55 PATADA DE SALIDA—FORMACIÓN ILEGAL DEL EQUIPO A

En la patada de salida del Equipo A desde la A35, el Equipo A tiene cinco jugadores a la derecha del pateador y cinco jugadores hacia la izquierda, todos establecidos legalmente. Mientras el pateador se aproxima al balón, el viento sopla el balón fuera de la base. El Equipo A trae a A1, El jugador más abierto, desde fuera de los números de las líneas de yarda para ser el sujetador. Esto deja al Equipo A con apenas un jugador fuera de los números de las líneas de yarda en ese costado. El balón es pateado a través de la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30 o se vuelve a patear desde la A30. Formación ilegal. Aunque el sujetador cuenta para cualquier costado para el propósito de cinco a cada lado, el Equipo A aún debe tener dos jugadores fuera de los números de las líneas de yarda y dos jugadores (que ninguno sea el sujetador), entre la línea de dentro del campo de juego y los números de las líneas de yarda.

D.A. 6.56 PATADA DE SALIDA—FORMACIÓN LEGAL/ILEGAL DEL EQUIPO A

Mientras el pateador se aproxima al balón en una patada de salida desde la A35, el jugador del equipo que patea A2 está alineado con su (a) mano en la yarda A35, en una posición de tres puntos; (b) pie en la yarda A35 en una postura de dos puntos; (c) mano en la yarda A34, en una posición de tres puntos; o (d) pie en la yarda A34, en una postura de dos puntos. El balón es pateado a través de la zona de anotación.

Decisiones:

- (a) y (b): balón del Equipo B, primero y 10 en la B30 o se vuelve a patear desde la A30. Fuera de lugar por el Equipo A. Los jugadores del Equipo A no deben estar tocando la línea restrictiva cuando el balón es pateado.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30 o se vuelve a patear desde la A30. Formación ilegal por el Equipo A. Los jugadores del Equipo A deben tener al menos un pie tocando la línea de yarda que está una yarda detrás de su línea restrictiva.
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Formación legal.

D.A. 6.57 PATADA DE SALIDA—BLOQUEO POR LA ESPALDA DEL EQUIPO A

En una patada de salida o patada después del safety, A2 y B3 están corriendo hacia adelante juntos. El balón toca el suelo frente al devolvedor B7 en la B10, donde él lo recoge y corre hasta la 50. A2 empuja a B3 por la espalda (a) en la B40 mientras la patada está en el aire; (b) en la B17, mientras se escapa por el balón después de que éste golpeó el suelo; o (c) en la B20 mientras B7 está corriendo con el balón.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A40 o se vuelve a patear después de un castigo de 10 yardas. El Equipo A no puede bloquear por la espalda mientras el balón está en el aire durante una patada libre.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. No hay infracción por bloquear por la espalda cuando un jugador está haciendo un intento personal por recuperar a balón libre para el que él es elegible para tocar o recuperar.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. No hay infracción por parte del equipo que patea por bloquear por la espalda durante la devolución, ya que ahora están a la defensiva.

D.A. 6.58 PATEADOR SALE DEL CAMPO DE JUEGO PARA EVITAR UN BLOQUEO

En una patada corta desde la A35, el balón rebota hacia el suelo y entonces salta alto en el aire hacia la línea lateral. B2 da un paso al frente para bloquear a A7 cerca de la línea lateral en la A43, de modo de permitirle a B4 intentar recibir la patada detrás de él. A7 esquiva el bloqueo de B2 al pisar la línea lateral en la A43 y restableciéndose dentro del campo de juego en la A45. B4 toca pero no atrapa (muff) la patada y A7 recupera el balón en la A46.

Decisión: se vuelve a patear desde la A30. Un jugador del equipo que patea no puede salir del campo de juego para evitar un bloqueo, hasta que el balón es tocado por el equipo que recibe o la patada termine. Esto es una infracción en una patada libre, y un castigo de cinco yardas. No hay opción para que la infracción se cobre desde el punto de balón declarado muerto, porque el Equipo A está en posesión legal al final del down. No hay infracción por haber A7 tocado el balón después de estar fuera del campo de juego, porque fue tocado por el Equipo B antes de la recuperación. Si el Equipo B hubiera recuperado, las yardas podrían haber sido cobradas desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 6.59 PATADA DE SALIDA—USO DE UN PATEADOR “SEÑUELO”

En una patada libre desde la A35, el Equipo A se alinea en formación ilegal con seis jugadores hacia el costado izquierdo del balón y cinco hacia la derecha, todos a una yarda de la A35. Los dos jugadores más cercanos al balón están muy juntos de modo que no está claro quién es el pateador. El jugador interno del costado izquierdo (el sexto jugador en ese costado) comienza a acercarse al balón como si fuera a patearlo. En lugar de eso, corre más allá de la posición del balón y se alinea en posición estacionaria en el costado derecho en la A34. Otro jugador alineado sobre el costado derecho entonces comienza su aproximación y patea el balón hacia el suelo. En el momento en el que el Segundo jugador comenzó su aproximación al balón, hay cinco jugadores en posición estacionaria, cada uno de ellos con un pie en la yarda 34, a cada lado del balón. La patada es recuperada por A4 en la A47.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A47. Cuando “el pateador” comenzó a moverse hacia adelante para patear el balón, los otros diez jugadores del Equipo A estaban establecidos entre las líneas de yarda 34 y 35. El jugador “señuelo” no era el “pateador”, y la formación debe ser legal cuando el verdadero pateador comienza su aproximación al balón.

REGLA 7 BALÓN EN JUEGO, BALÓN DECLARADO MUERTO, LÍNEA DE GOLPEO INVASIÓN/RETRASO DE JUEGO DEFENSIVA

D.A. 7.1 RETRASO DE LA DEFENSIVA—MOVIMIENTO ABRUPTO

Tercero y 10 en la B30. Mientras el Equipo A está en la línea de golpeo, y A1 haciendo señales, el tackle defensivo B1: (a) abruptamente se mueve en un esfuerzo por causar que A2 tenga una salida en falso; o (b) equivoca la señal del centro y se mueve hacia adelante dentro de la zona neutral, pero retrocede afuera antes del centro. No hay reacción por parte de los jugadores del Equipo A.

Decisiones:

- (a) tercero y 5 en la B25. Retraso de juego, defensiva. Suena el silbatazo y se detiene inmediatamente la jugada, ya sea que A2 o cualquier jugador ofensivo reaccione.
- (b) no hay infracción.

D.A. 7.2 INVASIÓN—CENTRO NO LEGAL

Cuarto y 5 en la 50. El guardia nariz B1 está alineado en el costado defensivo de la línea de golpeo con su mano derecha directamente frente al balón. El centro A1 mueve el balón hacia adelante un par de pulgadas en un movimiento normal de centro y contacta la mano de B1.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. No se permite que el Equipo B interfiera con el movimiento normal de centro del balón por parte del centro. Si, en la opinión de los oficiales, este no es un movimiento normal de centro, la infracción será cobrada a la ofensiva por un centro ilegal pero, en cualquier caso, la jugada debería ser detenida. (7-4-3)

INFRACCIÓN DE LA ZONA NEUTRAL

D.A. 7.3 INFRACCIÓN DE LA ZONA NEUTRAL—CAMINO LIBRE

Cuarto y 1 en la B40. El ala defensiva B2 penetra profundo más allá de la zona neutral y tiene camino libre hacia el mariscal de campo, despejador o pateador de gol de campo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Se declara la jugada muerta inmediatamente. Infracción de la zona neutral. Toda vez que un jugador defensivo incursione en fuera de lugar y continúe hacia adelante antes del centro, la jugada debería ser detenida por una infracción de la zona neutral.

D.A.7.4 JUGADOR DEFENSIVO SE MUEVE HACIA LA ZONA NEUTRAL—SE DETIENE—REGRESA EN EL CENTRO

Segundo y 10 en la A30. El ala defensiva izquierdo B2 toma dos pasos rápidos dentro de la zona neutral y aún está con el tackle derecho A3, pero se detiene y comienza a regresar cuando el balón es centrado. Ninguno de los jugadores ofensivos reacciona y A1 lanza un pase incompleto.

Decisión: segundo y 5 en la A35. Fuera de lugar de la ofensiva. Ya que el jugador defensivo detuvo su movimiento hacia adelante, la jugada no es detenida por tener un camino sin obstáculos al mariscal de campo y se cobra el fuera de lugar de la defensiva.

D.A. 7.5 JUGADOR ELEGIBLE SOBRE LA LÍNEA SE MUEVE HACIA ADELANTE/ATRÁS JUSTO ANTES DEL CENTRO

Segundo y 5 en la B40. El ala abierta A2, en la línea de golpeo, da un pequeño paso hacia adelante o hacia atrás justo antes del centro.

Decisión: segundo y 10 en la B45. Es una salida en falso y la jugada debería ser detenida si un receptor, en la línea de golpeo, se está moviendo hacia adelante o hacia atrás desde la línea de golpeo previo al centro siendo incapaz de restablecerse legalmente antes del mismo.

D.A. 7.6 JUGADORES DEL EQUIPO A MOVIÉNDOSE EN EL CENTRO

Tercero y 10 en la B30. Con el reloj descontando en cualquier momento durante el partido, todos los miembros de la ofensiva se establecen completamente por un segundo; pero al tiempo que el balón es centrado, y sin volver a establecerse: (a) el guardia izquierdo A2; (b) el ala cerrada A3; (c) el wingback A5; (d) el corredor A6, está cambiando de una postura de dos puntos a una posición de tres puntos; (e) el receptor A4 se está moviendo desde sobre la línea ya sea hacia adelante o hacia atrás; (f) el receptor A4 se mueve (no siendo un movimiento abrupto) desde fuera de la línea de golpeo hasta sobre la línea de golpeo, pero no se estableció cuando el balón es centrado, o (g) el receptor A4 se está moviendo (no siendo un movimiento abrupto) en la línea a otra posición en la línea (lateralmente). El pase de A1 cae incompleto.

Decisiones:

(a), (b), (c), (d), (e) y (f): tercero y 15 en la B35. Salida en falso. Si ocurre después de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad, hay también potencial para un descuento de 10 segundos en el reloj.

(g), tercero y 15 en la B35 o cuarto y 10 en la B30. Movimiento ilegal (illegal motion). Es movimiento ilegal si un jugador sobre la línea de golpeo se mueve a otra posición en la línea de golpeo cuando el balón es centrado. (7-4-8)

D.A. 7.7 SALIDA EN FALSO O INFRACCIÓN DE LA ZONA NEUTRAL

Segundo y 4 en la B40. Mientras el mariscal de campo A1 hace señales, B1 se mueve hacia dentro de la zona neutral entre el centro y el guardia ofensivo izquierdo. Ese movimiento provoca que A2 se mueva hacia atrás o adelante. A2 estaba: (a) el tackle ofensivo derecho; (b) el ala cerrada izquierdo (no alineado junto a la línea); o (c) el tackle ofensivo izquierdo.

Decisiones:

(a) y (b), segundo y 9 en la B45. Se declara la jugada muerta. Salida en falso. B1 no estaba a 2½ posiciones de A2.

(c) primero y 10 en la B35. Se declara la jugada muerta. Infracción de la zona neutral.

D.A. 7.8 JUGADOR DEFENSIVO FINJE UNA CARGA, PERO NO INGRESA EN LA ZONA NEUTRAL

Tercero y 8 en la B24. El apoyador B6 finje lanzarse en carga pero no ingresa en la zona neutral. El tackle A5, quien está directamente opuesto a B6, reacciona inmediatamente.

Decisión: tercero y 13 en la B29. Se declara la jugada muerta. Salida en falso. (7-4-2)

D.A. 7.9 SALIDA EN FALSO O INFRACCIÓN DE LA ZONA NEUTRAL

Segundo y 7 en la A30. El ala defensiva derecho B1 salta dentro de la zona neutral fuera del ala cerrada, provocando que A3 retroceda. A3 es: (a) un wingback situado directamente opuesto a B1; (b) un corredor de fuerza; (c) un receptor situado siete yardas afuera de B1 sin jugador ofensivo alguno entre ellos; (d) un receptor situado 15 yardas afuera de B1 y afuera del corredor situado en la ranura A2 con ningún otro que A2 situado entre ellos; o (e) el mariscal de campo (quien da un paso hacia atrás como resultado de la acción de B1).

Decisiones:

(a) segundo y 2 en la A35. Infracción de la zona neutral. El wingback está protegido si está a 2½ posiciones. (7-4-4-b)

(b) segundo y 12 en la A25. Salida en falso. Ni el corredor ni el corredor de fuerza están protegidos. (7-4-2)

(c) segundo y 2 en la A35. Infracción de la zona neutral. Todos los receptores alineados junto a la línea en el mismo costado del balón están protegidos. (7-4-4-b)

(d) segundo y 2 en la A35. Infracción de la zona neutral. Todos los receptores alineados junto a la línea en el mismo costado del balón están protegidos. (7-4-4-b)

(e) segundo y 12 en la A25. Salida en falso. (7-4-2). Aunque el mariscal de campo está "protegido", la acción de B1 ocurrió más de 2½ posiciones afuera del mariscal de campo.

D.A. 7.10 JUGADOR DEFENSIVO SE MUEVE HACIA LA ZONA NEUTRAL—NINGÚN JUGADOR DEL EQUIPO A REACCIONA—BALÓN ES CENTRADO

Tercero y 5 en la A45. El ala defensiva derecho se mueve dentro de la zona neutral antes del centro, está emparejado con el tackle y continúa hacia adelante, cuando el balón es centrado. Los oficiales detienen la jugada.

Decisión: primero y 10 en la 50. Esta jugada debe ser detenida por haber un camino libre hacia el mariscal de campo. Toda vez que un jugador defensivo quede fuera de lugar y continúe hacia adelante antes del centro, la jugada debería ser finalizada por una infracción de la zona neutral.

SALIDA EN FALSO—MOVIMIENTO LEGAL E ILEGAL—CAMBIO DE POSICIÓN ILEGAL

D.A. 7.11 MOVIMIENTO ILEGAL O SALIDA EN FALSO

Segundo y 10 en la B40. En cualquier momento en el partido (después de que los 11 jugadores hayan estado establecidos por un segundo), cuando el balón es centrado, (a) el tackle derecho A2 se mueve de una posición de dos puntos a una de tres; (b) el receptor elegible A3 se mueve de una posición de dos puntos a una de tres; o (c) el corredor alineado profundo atrás A4 está moviéndose hacia adelante cuando el balón es centrado. A1 es capturado en la B46.

Decisiones:

(a), (b) y (c), segundo y 15 en la B45. Salida en falso. (Se dejan correr 10 segundos, si está satisfecho el otro criterio.) (7-4-2)

D.A. 7.12 MOVIMIENTO DE MANO ABRUPTO DEL MARISCAL DE CAMPO— SALIDA EN FALSO

Tercero y 4 en la A20. El mariscal de campo A1, alineado en posición despegada (escopeta), agita sus manos hacia adelante de una manera exagerada en un intento de hacer caer al Equipo B en fuera de lugar. Nadie reacciona en el

Equipo B.

Decisión: tercero y 9 en la A15. Se declara la jugada muerta inmediatamente. Salida en falso, sin tener en cuenta de la falta de reacción por la defensiva.

D.A. 7.13 MOVIMIENTO ABRUPTO EN UN CAMBIO DE POSICIÓN— SALIDA EN FALSO

Tercero y 3 en la B5. Previo al centro, el wingback izquierdo A8 y el ala cerrada izquierdo A9 abruptamente se mueven desde el costado izquierdo de la formación hacia el derecho. Esta acción provoca que el guardia nariz B3, quien está alineado directamente enfrente del centro, se salte dentro de la zona neutral. El balón es centrado con B3 en la zona neutral y A1 inmediatamente se arrodilla.

Decisión: tercero y 8 en la B10. Salida en falso. Cualquier cambio de posición (shift) por parte de la ofensiva debe llevar a cabose de una manera que no sea abrupta. La jugada debería ser detenida.

D.A. 7.14 MARISCAL DE CAMPO TOMA POSICIÓN BAJO EL GUARDIA—CENTRO

Segundo y 5 en la A35. El mariscal de campo A1 accidentalmente toma una posición debajo del guardia izquierdo y el centro entonces centra el balón. B2 recupera el balón en la A25 y es derribado allí.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A25. Se declina la infracción de formación ilegal.

***Nota:** al mariscal de campo se le permite tomar una posición detrás del centro que no esté claramente sobre ni claramente fuera de la línea de golpeo. A cambio, se le pide que esté claramente fuera de la línea de golpeo (con un espacio de aproximadamente una yarda), si es que se posiciona detrás de cualquier otro jugador que no sea el centro. Si no consigue hacer eso, es formación ilegal. Además, si el mariscal de campo arranca desde una posición detrás del centro (no en escopeta) y se mueve de esa posición, debe establecerse en su posición por al menos un segundo completo, antes de que el balón sea centrado. Si no lo hace, es movimiento ilegal (illegal motion).*

D.A. 7.15 MARISCAL DE CAMPO TOMA POSICIÓN BAJO EL GUARDIA—HACE SEÑALES

Segundo y 4 en la B36. El mariscal de campo A1 extiende sus manos bajo el guardia derecho y comienza a hacer señales. A1 entonces se da cuenta de su error y se mueve hacia bajo el centro, y subsiguientemente lanza un pase incompleto.

Decisión: tercero y 4 en la B36. No hay infracción de A1 mientras esté detrás de alguien distinto al centro, a menos que el balón sea centrado mientras A1 esté detrás de alguien distinto al centro.

D.A. 7.16 BALÓN CENTRADO CON EL MARISCAL DE CAMPO DETRÁS DEL CENTRO

Segundo y 10 en la B40. Mientras el mariscal de campo A1 se mantiene inmediatamente detrás del centro, o tiene sus manos bajo centro, cambiando jugada, el balón es centrado y: (a) roza la pierna de A1; o (b) no toca al mariscal de campo, y rueda detrás de la línea. Tanto en (a) como en (b), A2 recupera en la B45 y acarrea hasta el touchdown.

Decisiones: (a) y (b), touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. A menos que haya salida en falso u otra infracción de centro, un centro por parte del centro es un pase hacia atrás, sin tener en cuenta si el jugador del Equipo A está o no en posición de recibirlo, y el balón continúa en juego, sin tener en cuenta el tiempo que resta por jugarse en el partido. (8-7-1-Nota)

D.A. 7.17 CENTRO CON JUGADOR ALGUNO EN POSICIÓN DE RECIBIR EL CENTRO MANO A MANO

Segundo y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 se mueve desde estar bajo centro a una posición distinta detrás de la línea, sin embargo, antes de que A1 se haya restablecido por un segundo completo, el balón es centrado: (a) al jugador alienado detrás de la línea A2, quien corre hasta la A30; (b) y es tocado pero no atrapado (muff) por A2 y rebota nuevamente hacia sus manos, y entonces corre hasta la A18; (c) sobre la cabeza de A2 y mientras rueda por el suelo es recuperado por B3 en la A10.

Decisiones:

(a) segundo y 15 en la A15. Movimiento ilegal, porque el mariscal de campo en movimiento (en formación "T") no pudo restablecerse detrás de la línea por un segundo completo;

(b) segundo y 15 en la A15, o tercero y 12 en la A18.

(c) balón del Equipo B, primero y gol en la A10. Se declina la infracción de movimiento ilegal (illegal motion).

D.A. 7.18 BALÓN CENTRADO A TRAVÉS DE LAS PIERNAS DEL MARISCAL DE CAMPO

Tercero y 10 en la B40. El mariscal de campo A1 se alinea bajo centro con sus manos en posición de recibir un centro mano a mano, pero el centro centra el balón a través de las piernas de A1 hacia el corredor A2. A2 acarrea con el balón hasta la B25.

Decisión: primero y 10 en la B25. Jugada legal. Aún si el mariscal de campo está detrás del centro, el balón no necesita ser centrado hacia él. (8-7-1-Nota)

D.A. 7.19 MARISCAL DE CAMPO EN FORMACIÓN "T" SE PONE EN MOVIMIENTO – SE ESTABLECE/NO SE ESTABLECE POR UN SEGUNDO

Tercero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1, en formación "T", está en la línea haciendo señales con sus manos bajo centro. Antes de que el balón sea centrado, se aleja de la posición bajo centro dirigiéndose con palabras hacia la banca diciendo que tiene el personal incorrecto. Cuando está varias yardas alejado del centro, y claramente a más de una yarda detrás de la línea de golpeo, el balón es centrado hacia el corredor A2, quien corre hasta el touchdown. Cuando el balón es centrado, A1: (a) está aún moviéndose o recién acaba de detenerse; o (b) se detuvo por completo por un segundo completo antes de que el balón sea centrado.

Decisiones:

- (a) tercero y 15 en la A25. Movimiento ilegal, porque el mariscal de campo en formación "T" no pudo restablecerse detrás de la línea por un segundo completo.
- (b) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Si el mariscal de campo se establece por un segundo completo, cambió legalmente a una posición detrás de la línea, así que la acción es legal.

D.A. 7.20 MARISCAL DE CAMPO MOVIÉNDOSE HACIA ADELANTE EN EL MOMENTO DEL CENTRO DESDE UNA FORMACIÓN ESCOPETA

Segundo y 3 en la A40. El mariscal de campo A1 camina hacia adelante desde una posición despegada de la línea (escopeta) hacia la línea de golpeo para llamar un audible. El balón es centrado mientras A1 se está moviendo y es recuperado por A2, quien acarrea fuera del campo de juego en la A45.

Decisión: segundo y 8 en la A35. Si el mariscal de campo se está moviendo hacia la línea de golpeo en el centro es una infracción por movimiento ilegal (illegal motion), y el balón permanece vivo. (7-4-7)

D.A. 7.21 JUGADOR EN MOVIMIENTO—COMPAÑERO DE EQUIPO HACE SEÑALES CON EL BRAZO/TOCA AL CENTRO

Tercero y 2 en la A23. Previo a que el balón sea centrado: (a) el corredor A2 legalmente se pone en movimiento. El corredor A4, quien está alineado en la posición más retrasada, hace señales al mover sus brazos mientras A2 está en movimiento; (b) el guardia izquierdo A5, quien está volteado hacia el mariscal de campo, gira y toca al centro. A3 corre hasta la A31.

Decisión: (a) y (b), balón del Equipo A, primero y 10 en la A31. Las acciones de A4 y A5 son legales.

D.A. 7.22 MOVIMIENTOS ILEGALES (ILLEGAL SHIFT)

Primero y 10 en la B30. Mientras el Equipo A rompe la reunión ofensiva, el ala abierta A2 avanza hasta el costado incorrecto de la formación, y antes de que se establezca, el mariscal de campo A1 le dice que vaya para el otro lado de la formación. Todos los otros jugadores del Equipo A habían estado establecidos por un segundo. El balón es centrado mientras A2 está aún moviéndose dos yardas afuera del tackle. El pase es completo a A2 en la B5.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 15 en la B35. Movimientos ilegales (illegal shift). Todos los jugadores del Equipo A deben permanecer a una posición completamente inmóvil simultáneamente por un segundo después de un cambio de formación (shift) o reunión. Si esto ocurrió después de la pausa de los dos minutos con el reloj de juego corriendo, se convertiría en una salida en falso y la jugada debería ser detenida en el centro, con un potencial descuento de 10 segundos en el reloj.

D.A. 7.23 FORMACIÓN—LEGAL ANTES Y DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSICIÓN—CONFUSIÓN DE LA OFENSIVA

Tercero y 10 en la B40. Mientras el Equipo A llega hasta la línea, el jugador alineado al final de la misma A2 está claramente dos yardas retrasado de la línea de golpeo, dejando al jugador inelegible A4 como el extremo de la misma. Mientras el mariscal de campo A1 llama señales: (a) el Equipo A ejecuta un cambio de posición (shift), moviendo a A2 hasta la línea "cubriendo" al jugador inelegible A4, y el corredor A3 se mueve hacia la ranura, dos yardas retrasado de la línea de golpeo; o (b) antes de que el balón sea centrado, A2 se da cuenta de que está alineado en el lugar equivocado, así que se mueve hacia la línea, "cubriendo" al jugador inelegible A4. Después de un segundo completo, el balón es centrado, y A1 se escapa hasta la B20.

Decisiones:

- (a) tercero y 15 en la B45. Formación ilegal. La ofensiva debe presentar una formación legal tanto antes como después de un cambio de formación (shift).
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. Cuando la ofensiva claramente acaba de alinearse erróneamente en el lugar equivocado, y esto se corrige antes del centro, no hay infracción. (7-4-8)

D.A. 7.24 FORMACIÓN "SWINGING GATE" EN UN GOL DE CAMPO—CENTRO SE REPORTA/NO SE REPORTA

Cuarto y 3 en la B20. En un intento de gol de campo, el centro A5 se alinea al final de la línea en el medio del campo. El sujetador A2 y el pateador A1 se alinean directamente detrás de A5. El resto del equipo está alineado en la línea de dentro del campo de juego a 15 yardas desde el centro A5. El balón es centrado por A5 para un corredor de pie A4, quien está alineado detrás del resto de la línea en el punto interno. A5 no centró el balón a través de sus piernas. A4 acarrea hasta la B5, donde es tackleado. El centro A5: (a) se reportó como elegible previo al centro; o (b) A5 no se reportó como elegible previo al centro.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y gol en la B5. Formación legal, siempre y cuando se cumplan todos los otros requerimientos. El centro no tiene que ir a través de las piernas del centro.
- (b) cuarto y 8 en la B25. Formación ilegal.

DERRIBADO POR CONTACTO / NO DERRIBADO POR CONTACTO

D.A. 7.25 DERRIBADO POR CONTACTO

Tercero y 6 en la B30. El corredor A1 corre por fuera del extremo de la línea y es golpeado fuera de balance por B1 en la B28. A1 intenta mantenerse en pie y cae de rodillas en la B26, suelta el balón (fumble) y A3 recupera en la B20.

Decisión: cuarto y 2 en la B26. Derribado por contacto.

D.A. 7.26 CORREDOR SE DESLIZA PARA ENTREGARSE – PIES HACIA ADELANTE/HACIA LOS COSTADOS/CABEZA AL FRENTE

Tercero y 10 en la A15. El mariscal de campo A1 se escapa de la bolsa de protección y acarrea campo arriba. Mientras se acerca a A25, observa que será tackleado, así que (a) se desliza por los pies con el balón en la A23, (b) se desliza

por el costado con el balón en la 23 ½, o (c) se zambulle con la cabeza hacia adelante y su rodilla derecha toca el suelo con el balón en la A24 y él se desliza hasta la A25. En (a), (b) y (c), no es contactado por un defensa.

Decisiones:

- (a) cuarto y 2 en la A23.
- (b) cuarto y 1½ en la A23½.
- (c) cuarto y 1 en la A24.

Nota: cuando un corredor intencionalmente va al suelo, se le garantiza protección para su cuerpo del contacto defensivo (si el deslizamiento fue lo suficientemente anticipado), y siempre en la zona de la cabeza y el cuello. El balón es situado donde estaba cuando la parte del cuerpo del corredor, distinta a una mano o un pie, toca el suelo.

D.A. 7.27 DERRIBADO POR CONTACTO/O NO – CORREDOR SE DESLIZA

Tercero y gol en la A5. El corredor A3 (cualquier jugador n posesión del balón) se lanza al suelo en su intento por alcanzar la línea de gol. El balón esta en la yarda uno cuando la rodilla de A3 toca el suelo, y A3 entonces se desliza sin que lo toquen hasta dentro de la zona de anotación con el ovoide. (a) A3 intencionalmente se lanzó al suelo, deslizándose por los pies sobre el suelo hacia la línea de gol; (b) A3 intencionalmente se lanzó al suelo, zambulléndose con la cabeza por delante hacia la línea de gol con el balón estirado delante de él; (c) A3 trastabilló en la yarda cinco, lo que causó que cayera sin intención al suelo, antes de deslizarse y cruzar la línea de gol; o (d) A3 simula lanzarse al suelo al iniciar un deslizamiento en la B3, pero permanece de pie y corre hasta la zona de anotación.

Decisiones:

- (a) Cuarto y gol en la A1. Porque A3 derivó en el suelo intencionalmente, el balón queda declarado muerto en la parte de al frente del balón en el momento en el que alguna parte del cuerpo distinta a la mano o el pie de A3 toca el suelo.
- (b) Cuarto y gol en la A1. Independientemente de que un corredor se deslice por los pies o con la cabeza hacia adelante, si el corredor se lanza al suelo intencionalmente, el balón queda declarado muerto en la parte de al frente del balón en el momento en el que alguna parte del cuerpo distinta a la mano o el pie de A3 toca el suelo.
- (c) touchdown del Equipo A, patada de salida desde la A35. Porque A3 no se lanzó al suelo intencionalmente, no está derribado por el contacto hasta que sea tocado por un defensa estando en el suelo. Además, cuando se desliza y cruza la línea de gol con el balón, sin ser tocado por un defensa, es un touchdown.
- (d) Cuarto y gol en la B3. Cuando un corredor simula deslizarse con pies o cabeza hacia delante, el balón es declarado muerto cuando éste comienza a simular el deslizamiento.

D.A. 7.28 DERRIBADO POR CONTACTO/O NO—COLISIÓN EN EL AIRE CON UN Oponente

Primero y 10 en la A40. Tanto A2 como B3 saltan en la B30 en un intento legal de recibir un pase y colisionan en el aire: (a) A2 controla el balón e inmediatamente cae en la B30. Se levanta y corre hasta la B20; (b) caen separadamente después de la colisión, después de lo cual A2 controla el pase y cae al suelo. Se levanta y acarrea hasta la B15; (c) caen al suelo sin el balón, y el balón yace en la espalda de B3 (el balón no toca el suelo). A2 se zambulle encima y toma el balón de la espalda de B3 y acarrea hasta la B20.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Derribado por contacto.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. Avance legal.
- (c) balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. Avance legal.

D.A. 7.29 DERRIBADO POR CONTACTO O NO—OPONENTE TOCA PELO, JERSEY O TOALLA DEL CORREDOR

Primero y 10 en la A25. A2 se zambulle y recibe un pase en la A30, salta para ponerse de pie y acarrea hasta la 50, donde corre fuera del campo de juego. Mientras A2 está aún en el suelo en la A30, B1 lo alcanza y lo toca: (a) el pelo de A2, la capucha de una sudadera debajo del jersey, o el jersey; o (b) la toalla de A2, que cuelga de su cinturón, pero no toca ninguna otra parte del cuerpo de A2.

Decisiones:

- (a) segundo y 5 en la A30. Derribado por contacto.
- (b) primero y 10 en la 50. No derribado por contacto.

D.A. 7.30 DERRIBADO POR CONTACTO—OPONENTE TOMA EL BALÓN

Primero y 10 en la A40. A2 y B3 colisionan en el aire en la B30, al tiempo que ambos legalmente van en busca de un pase. Caen al suelo sin el balón, y entonces A2 toma posesión mientras está yaciendo en el suelo. Después de una pausa breve, B3 se zambulle encima y toma el balón de A2.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Un intento por parte de un oponente de quitar el balón de la posesión de un jugador quien está en posesión del balón y en el suelo, decretará que el jugador está derribado por contacto. (7-2-1-f)

D.A. 7.31 NO DERRIBADO POR CONTACTO—AVANCE LEGAL

Primero y 10 en la B30. En un pase hacia atrás, A1 recibe el balón y es golpeado fuera de balance por B2 en la B36. A1 vuelve a conseguir balance, acarrea hasta la B32, trastabilla y apoya una rodilla, y después cae al suelo en la B28. A1 entonces se levanta y anota.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35.

D.A. 7.32 NO DERRIBADO POR CONTACTO—BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Tercero y 10 en la B40. A1 acarrea hasta la B25, donde resbala y cae al suelo. El balón se escapa de la mano de A1 y queda apoyado en su brazo mientras A1 está en el suelo. B1, mientras está de pie, lo alcanza, recoge el balón y es

tackleado en la 50.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. El corredor A1 no es derribado por contacto ya que no tuvo posesión del balón cuando B1 lo tocó. El Equipo B puede avanzar con el balón suelto (fumble). (7-2-1-f)

D.A. 7.33 NO DERRIBADO POR CONTACTO—COMPAÑERO DE EQUIPO TOMA EL BALÓN DE UN JUGADOR EN EL SUELO

Segundo y 3 en la A45. A2 toma una entrega de balón y acarrea hasta la 50, donde se escapa y cae al suelo.

Inmediatamente después de caer al suelo, A4 toma el balón de la posesión de A2 y acarrea hasta el touchdown.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35.

Nota: las restricciones consignadas en 7-2-1-f (tomar el balón de la posesión de un jugador) no aplican a un compañero de equipo. Sin embargo, el jugador en el suelo no puede entregar el balón hacia adelante a un compañero de equipo.

SILBATAZO ERRÓNEO

D.A. 7.34 SILBATAZO ERRÓNEO—INFRACCIÓN

Segundo y 15 en la A30. Con el reloj corriendo en el momento del centro, el corredor A2 corre hasta la 50 y suelta el balón (fumble). Durante el intento por hacerse del balón libre, el juez de fondo erróneamente pita el silbatazo. B2 cae sobre el balón en la B45. Durante la carrera de A2, (a) A4 sujeta en la A38; o (b) A4 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la A38.

Decisiones:

- (a) segundo y 15 en la A30. Si el Equipo A elige repetir el down, se descarta el sujetar por la ofensiva y se repite el down. El reloj de juego se restablece al tiempo que había en el momento del centro, y después se reactiva en el momento del centro. Si el Equipo A elige poner el balón en juego donde se perdió la posesión, el sujetar por la ofensiva será cobrado como normal, lo que resulta en un segundo y 17 en la A28, el reloj es restablecido al tiempo que había en el momento del balón suelto (fumble), y el reloj se activará a la señal de “listos para jugar” (ready).
- (a) segundo y 22 en la A23. Si el Equipo A elige poner el balón en juego donde se perdió la posesión, la infracción se cobra como es usual desde la A38, el reloj de juego es restablecido al tiempo que había en el momento del balón suelto (fumble), y se reactiva a la señal de “listos para jugar” (ready). Si el Equipo A elige repetir el down, la falta personal se cobra desde el punto previo, lo que resulta en segundo y 30 en la A15, el reloj de juego es restablecido al tiempo que había al comienzo de la jugada, y entonces se reactiva en el momento del centro.

Nota: si se repite el down luego de un silbatazo erróneo, solamente se cobran las infracciones de faltas personales y conducta antideportiva y, por regla, se cobran desde el punto previo. Si no se repite el down, todas las infracciones se cobran como es la norma.

D.A. 7.35 SILBATAZO ERRÓNEO—BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA PROPIA ZONA DE ANOTACIÓN

Segundo y 16 en la A6. El reloj está corriendo y el balón es centrado cuando quedan 1:25 en el cuarto período. El balón suelto (fumble) de A1 en la A5 rueda hacia la zona de anotación. El réferi erróneamente pita el silbatazo cuando el balón está libre en la zona de anotación. A2 lo recupera en la zona de anotación.

Decisión: segundo y 16 en la A6. Se repite el down. El reloj de juego es establecido al tiempo que había en el momento del centro (1:25) y se reactiva en el momento del centro. El reloj de jugada es establecido en 25 segundos. La otra opción del Equipo A sería tomar el balón en el punto en el que se perdió posesión, la A5, cosa que seguramente no haría.

D.A. 7.36 SILBATAZO ERRÓNEO—BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL Oponente

Primero y gol en la B5. Con el reloj corriendo en el momento del centro, el balón suelto (fumble) de A1 en la B7 rueda hacia la zona de anotación, donde A2 lo recupera. Cuando el balón estaba libre en la zona de anotación, el juez de fondo erróneamente pitó el silbatazo.

Decisión: primero y gol en la B5. Se repite el down. El reloj de juego es restablecido al tiempo que había en el momento del centro y se reactiva con el siguiente centro, y el reloj de jugada es establecido en 25 segundos. (7-2-1-m-2)

D.A. 7.37 SILBATAZO ERRÓNEO—BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL Oponente

Primero y gol en la B5. Con el reloj en 1:25 y detenido antes del centro, A1 acarrea hasta la B2 y suelta el balón (fumble) hacia la zona de anotación. El balón suelto (fumble) ocurre con 1:20 en el reloj. Mientras el balón está rodando libre en la zona de anotación, el juez de fondo erróneamente pita el silbatazo con 1:15 en el reloj. A2 recupera el balón en la zona de anotación.

Decisión: opción del Equipo A, primero y gol en la B5. El reloj se restablece en 1:25 (tiempo que había en el momento del centro), y el reloj entonces se reactiva en el momento del centro; o segundo y gol en la B2. El reloj se restablece en 1:20 (tiempo que había en el momento del balón suelto), y el reloj se reactiva a la señal de “listos para jugar”. En ambos casos, el reloj de jugada se restablece en 25 segundos.

D.A. 7.38 SILBATAZO ERRÓNEO—PATADA PATADA EN EL AIRE

Cuarto y 10 en la A30. Con el reloj corriendo en el momento del centro, A1 despeja el balón desde la A15, y mientras la patada está en el aire en la 50, el juez de línea erróneamente pita el silbatazo. B3 recibe el despeje y lo devuelve hasta la A40.

Decisión: cuarto y 10 en la A30. Se repite el down. El reloj se restablece al tiempo que había en el momento del

centro, y se activará en el centro. El reloj de jugada es establecido en 25 segundos.

D.A. 7.39 SILBATAZO ERRÓNEO—DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN
Cuarto y 10 en la A30. B1 recibe el despeje de A1 en la B40 y lo devuelve hasta la B45, donde suelta el balón (fumble) en la 50, lugar en el que lo recupera A2. El juez de fondo erróneamente pita el silbatazo durante el balón suelto (fumble) cuando el balón está en la B47.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. El Equipo B fue el último con posesión antes del silbatazo, de modo que no tiene la opción de tomar el balón en el punto en el que se perdió posesión, o repetir el down. El reloj de juego se reactiva en el momento del centro por el cambio de posesión, y el reloj de jugada es establecido en 25 segundos.

D.A. 7.40 SAFETY—SILBATAZO ERRÓNEO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A EN SU ZONA DE ANOTACIÓN

Segundo y 15 en la A6. El mariscal de campo A1 intenta entregar en mano al corredor A2, quien suelta el balón. Éste rueda hacia la zona de anotación y el juez de línea erróneamente pita el silbatazo cuando el balón está en la zona de anotación. (a) A2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación antes del silbatazo o (b) A2 sujeta en la zona de anotación antes del silbatazo.

Decisiones:

(a) segundo y 18 en la A3. El Equipo A preferirá repetir el down, de modo que el reloj de juego es restablecido al tiempo que había en el momento del centro, el reloj de jugada es establecido en 25 segundos, y el reloj de juego se reactiva con el centro. Si se repite el down, como es el caso, las únicas infracciones que se cobran son las de rudeza innecesaria/conducta antideportiva, y el cobro es desde el punto previo.

(b) segundo y 15 en la on A6. El Equipo A preferirá repetir el down, de modo que el reloj de juego es restablecido al tiempo que había en el momento del centro, el reloj de jugada es establecido en 25 segundos, y el reloj de juego se reactiva con el centro. Ya que se repite el down, y que en un down repetido solamente se cobran las infracciones de rudeza innecesaria y de conducta antideportiva, no se cobra la infracción de sujetar.

Nota: si se repite el down debido a un silbatazo erróneo, por regla, cualquier infracción que se cobre se hace desde el punto previo, y no por su punto de cobro normal, si no hubiese habido un silbatazo erróneo.

BALÓN SUELTO (FUMBLE)—FUERA DEL CAMPO DE JUEGO/FUERA DE LA ZONA DE ANOTACIÓN/LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

D.A. 7.41 INTERCEPCIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE) FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—TOUCHBACK

Primero y gol en la B7. B2 intercepta un pase en la zona de anotación, es tackleado, suelta el balón (fumble) y éste sale del campo de juego en la B3.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. (8-7-3-Tema 3-c)

D.A. 7.42 DESPEJE—BALÓN SUELTO (FUMBLE) FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—TOUCHBACK

Cuarto y 8 en la B49. B3 recibe un despeje en la zona de anotación. Intenta correr en la zona de anotación, suelta el balón (fumble) y éste sale del campo de juego sobre la línea final.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. (8-7-3-Tema 4-b)

D.A. 7.43 BALÓN SUELTO (FUMBLE) FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—HACIA ADELANTE

Segundo y 5 en la B30. A3 toma una entrega de balón y corre hasta la B26, donde suelta el balón (fumble). El balón toca el juez de línea, quien está parado en la línea lateral en la B25. El balón entonces rueda hasta la B22, donde B2 cae sobre el balón.

Decisión: tercero y 1 en la B26. Balón suelto (fumble) hacia adelante fuera del campo de juego. Un balón libre queda declarado muerto cuando éste toca cualquier cosa, incluyendo un oficial, en la línea lateral. El balón es retornado al punto del balón suelto (fumble), y el reloj se activa con la señal del réferi de que el balón ha regreso al campo de juego. (8-7-3-Ítem 3-b)

D.A. 7.44 BALÓN SUELTO (FUMBLE) CON DOS MINUTOS RESTANTES

Segundo y gol en la B6. Quedan treinta segundos en el reloj de juego. A2 corre hacia la izquierda y es tackleado en la B4, donde suelta el balón (fumble) con éste saliendo hacia la zona de anotación. A3 lo recupera en la zona de anotación.

Decisión: tercero y gol en la B4. El reloj se detendrá con la recuperación, y se reactivará a la señal del réferi cuando el balón es traído de regreso al campo de juego.

D.A. 7.45 BALÓN SUELTO (FUMBLE) HACIA ADELANTE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—DESPUÉS DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Primero y 10 en la A35. Veinte segundos quedan en el reloj de juego. A2 corre hacia su izquierda y suelta el balón (fumble) en la A32 y éste rueda fuera del campo de juego en la A35.

Decisión: segundo y 7 en la A32. El reloj se detendrá cuando el balón rueda fuera del campo de juego y se reactivará a la señal del réferi cuando otro balón sea traído al campo y antes de ser ubicado en la línea de dentro del campo de juego.

MISCELÁNEAS DE JUGADAS DE LÍNEA DE GOLPEO

D.A. 7.46 EL BALÓN NO COMPLETAMENTE FUERA DE LA ZONA DE ANOTACIÓN – INFRACCIÓN DEL EQUIPO A EN SU

ZONA DE ANOTACIÓN

Primero y 10 en la A5. A1 gira en la zona de anotación para evitar tackleadas. A1 es contactado por B1 en la zona de anotación y suelta el balón (fumble). Mientras el balón está libre, A3 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación y A4 recupera el balón en la línea de gol. La parte posterior del balón está aún en la zona de anotación del Equipo A.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A10. El resultado de la jugada es un safety y la falta personal se traslada hacia la patada después del safety. (El Equipo B también tiene la opción de que se cobre a media distancia hacia la línea de gol desde el punto previo y repetir el down, pero nunca tomaría esa opción).

D.A. 7.47 PIERNAS ENTRELAZADAS—LEGAL

Tercero y 5 en la B30. El guardia A1 entrelaza su pierna con la del tackle A2. Se completa un pase legal hacia adelante a A3, quien es derribado en la B6.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B6. Es legal entrelazar piernas. (7-5-1-Nota)

D.A. 7.48 SUJETADOR—EXTIENDE SUS MANOS PARA EL CENTRO—CENTRO VA HACIA EL PATEADOR

Cuarto y 5 en la B14. El sujetador A1 está arrodillado como el aparente sujetador en un intento de gol de campo. Extiende sus manos, pero el centro va hacia el pateador A2, quien lanza un pase hacia el frente al extremo A3, quien lo recibe en la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. (7-6-4)

D.A. 7.49 CORREDOR SE QUITA EL CASCO

Segundo y 5 en la B45. El mariscal de campo A1 completa un pase al extremo A2 en la B20 sin defensas en la zona. A2 entonces acarrea hacia la línea de gol, y en la B5, se quita el casco en celebración y lo eleva en su mano antes de voltear hacia la zona de anotación. Entonces cruza la línea de gol.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. Por regla el balón queda declarado muerto cuando el corredor se quita el casco en la B5. Las acciones de A2 son también burlas. Esa infracción se cobra desde el punto de balón declarado muerto, y es primero y 10 después del cobro. Es la primera infracción contabilizada para una potencial futura expulsión de A2.

D.A. 7.50 PASE GOLPEA EL PAÑUELO DEL OFICIAL.

Segundo y cinco en la A40. El mariscal de campo A1 lanza desde la bolsa un pase hacia A2, que está en la yarda B40 cerca de la línea de banda. Previo al pase, B2 empuja a A2 en la yarda A48 con A1 aún en la bolsa. El juez lateral lanza su pañuelo y el pase golpea el mismo mientras en vuelo y cae incompleto en la B40.

Decisión: segundo y cinco en la A40. Un pañuelo de un oficial es considerado "cualquier otro objeto" y el down se repite por regla. El reloj de juego es restablecido al tiempo que había en el momento del centro, el reloj de jugada es restablecido a 25 segundos, y el reloj de juego se reactiva en el momento del nuevo centro. Las infracciones de falta personal y conducta antideportiva se cobran desde el punto previo. Se descarta cualquier otra infracción.

D.A. 7.51 COLOCACIÓN DEL BALÓN LUEGO DE UN CAMBIO DE POSESIÓN POR DOWNS AGOTADOS

Cuarto y dos en la B4. El punto más avanzado del balón está en la yarda 4. A1 acarrea el balón pero es detenido sin conseguir avance alguno. El punto más avanzado del balón está todavía en la yarda 4.

Decisión: aunque la posesión del balón haya cambiado, la posición del balón permanece en el punto donde fue declarado muerto. Las cadenas se mueven para quedar alineadas con lo que pasó a ser el punto más avanzado del balón, que es entre las yardas 4 y 5.

REGLA 8 PASE HACIA EL FRENTE, PASE HACIA ATRÁS, BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Las siguientes mecánicas e interpretaciones pertenecen a la Interferencia de pase ofensiva y contacto ilegal:

- Las acciones propias de los receptores elegibles, como empujar para obtener separación y bloquear a campo abierto antes de que el pase sea tocado, son interferencia de pase ofensiva y se cobrará de forma estricta.
- Cuando el oficial observa contacto ilegal, éste/a mirará al mariscal de campo. Si el mariscal de campo está fuera de la bolsa de protección, o si el balón está claramente en el aire, el contacto ilegal no será cobrado, aunque puede ser una infracción de interferencia de pase defensiva.
- Si el mariscal de campo aún tiene posesión del balón o está lleva a cabondo el movimiento de lanzar, o si esté en el proceso de ser capturado, sí se cobrará el contacto (ilegal contact) (mariscal de campo en la bolsa).

PASE HACIA EL FRENTE—COMPLETO/INCOMPLETO

D.A. 8.1 COMPLETO/INCOMPLETO

Primero y 10 en la A20. A2 salta para recibir un pase en la A31, toca un pie allí, y arrastra el otro en la A30. A2 es contactado por B1 en la A31 y cae fuera del campo de juego. No pierde el balón en el contacto con el suelo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A31. Recepción completada.

D.A. 8.2 PASE COMPLETO

Segundo y 10 en la A30. A2 recibe un pase rápido cerca de la línea lateral en la A45 y se voltea hacia campo abierto. Sus primeros dos pasos están dentro del campo de juego, pero su tercer paso está fuera del campo de juego, después de que su tercer paso cae, suelta el balón.

Decisión: primero y 10 en la A45. El pase es completo. Luego de tener posesión el tiempo suficiente para convertirse

en corredor, soltó el balón (fumbled) fuera del campo de juego.

D.A. 8.3 PASE COMPLETO—NO FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Primero y 10 en la A20. El jugador A2 controla un pase en el aire y su pie derecho toca el suelo dentro del campo de juego, entonces su pie izquierdo en la A40 se posa sobre B2, quien está en el suelo contactando la línea lateral. A2 entonces continúa su marcha hasta anotar un touchdown.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. (3-21-1)

D.A. 8.4 PASE COMPLETO—NO DERRIBADO POR CONTACTO

Primero y 10 en la B20. A2 salta y controla en el aire un pase hacia el frente dentro de la zona de anotación. Antes de tocar el suelo con ambos pies, B3 empuja a A2 por la espalda, provocando que A2 pierda el balón. A2 vuelve a obtener control del balón en el aire en la B1, cae en la B2, se levanta y anota.

Decisión: touchdown. No está derribado por contacto, ya que B3 no contacta a A2 después de reobtener el control del pase. (7-2-1-a)

D.A. 8.5 PASE CONTROLADO—CONTACTO EN EL AIRE

Segundo y 10 en la A15. A1 lanza un pase largo hasta la B45, donde B2 y A2 saltan al unísono tratando de recibir el pase. (a) A2 y B2 colisionan en el aire y ambos tocan el balón, pero recién después de que se separan en el aire es que A2 obtiene posesión del balón; (b) A2 controla el balón en el aire, pero antes cae al suelo, el contacto por parte de B2 deja el balón libre de las manos de A2. Después de separarse del contacto con B2, A2 vuelve a obtener control del balón ya sea antes o después de tocar el suelo; o (c) después de que A2 obtiene control del balón en el aire, es contactado en el aire por B2. En todas las situaciones mencionadas, A2 cae al suelo en la B45 después de perder contacto con B2, y entonces se levanta (sin ser tocado) y corre hasta el touchdown.

Decisiones:

- (a) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35.
- (b) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35.
- (c) primero y 10 en la B45. (7-2-1-a)

D.A. 8.6 PASE COMPLETO—CONTACTO EN EL AIRE—RECEPTOR ATERRIZA DE PIE

Primero y 10 en la A20. A1 lanza un pase alto hacia el extremo A2, quien salta y controla el balón en el aire en la A32. B3 contacta a A2 desde detrás y lo regresa hasta la A30 donde cae de pie sin que jugador alguno lo contacte. A2 se escapa y: (a) corre hasta la A36, donde es derribado; o (b) corre hasta la A28, donde es derribado.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A36. Si A2 se escapa, se le permite avanzar.
- (b) balón del Equipo A, segundo y 2 en la A28. Si A2 se escapa, se le permite avanzar o perder yardas. (7-2-1-a)

D.A. 8.7 EMPELLÓN ILEGAL (CHUCK) FUERA DEL CAMPO—SIN DEVOLUCIÓN INMEDIATA—TOQUE ILEGAL DE PASE

Primero y 10 en la 50. El receptor abierto A2 es ilegalmente empujado fuera del campo de juego en la B40. A2 permanece fuera del campo de juego y corre junto a la línea lateral hasta la zona de anotación. Entonces se restablece en la zona de anotación y recibe un pase de anotación.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50, se cancelan las faltas por contacto ilegal y toque ilegal de un pase. A2 debe hacer un intento inmediato de regresar dentro del campo de juego para legalmente ser el primero en tocar el pase. Si no lo hace, entonces es una infracción por toque ilegal.

D.A. 8.8 PROCESO DE RECEPCIÓN—BALÓN TOCA EL SUELO—COMPLETO/INCOMPLETO

Segundo y 5 en la A35. A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la A40. A2 se zambulle por el balón y lo controla en el aire. Lo primero que toca el suelo es el punto del balón. (a) A2 brevemente pierde el control del balón cuando toca el suelo; o (b) A2 nunca pierde el control del balón. (c) El balón se mueve sutilmente estando en control de A2

Decisiones:

- (a) tercero y 5 en la A35. Pase incompleto.
- (b) primero y 10 en la A40. El receptor nunca perdió control del balón así que esta es una recepción.
- (c) primero y 10 en la A40. Si el balón se mueve estando en control del receptor se considera que no perdió el control del balón y es un pase completo. Si el receptor tiene que "perseguir" el balón, se considera que perdió control y el pase debería ser incompleto.

D.A. 8.9 PROCESO DE LA RECEPCIÓN—LÍNEA DE GOL—SIN MOVIMIENTO DE FÚTBOL AMERICANO

Primero y 10 en la B25. A1 lanza un pase a A2, quien controla el balón y tiene un pie y su rodilla derecha en el suelo, antes de ser contactado por B1. El contacto por parte de B1 lo envía cruzando la línea de gol y al suelo en la zona de anotación. A2 no lleva a cabo un movimiento de fútbol americano ya que se deja caer en el suelo pero el balón cruza la línea de gol. El balón sale despedido al golpear el suelo en la zona de anotación.

Decisión: segundo y 10 en la B25. Incompleto. A2 no llevó a cabo, o tuvo tiempo de llevar a cabo, movimiento de fútbol americano alguno después de que su rodilla haya estado apoyada sobre el suelo, y entonces perdió el control cuando golpeó el suelo. El hecho de que el balón cruzó la línea de gol no satisface los requerimientos de una recepción. Si hubiera mantenido control del balón cuando golpeó el suelo en la zona de anotación, habría sido un pase completo en el punto del balón en el momento en que A2 fue contactado (con su rodilla en el suelo) por B1.

D.A. 8.10 PROCESO DE LA RECEPCIÓN—MOVIMIENTO DE FÚTBOL AMERICANO

Primero y 10 en la B25. A1 lanza un pase a A2, quien controla el balón, apoya ambos pies en el suelo y después gira

hacia la línea de gol. Toma un paso más y entonces se zambulle hacia la zona de anotación. Cuando aterriza en la zona de anotación, el balón sale despedido.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. El pase es completo. El receptor had el balón el tiempo suficiente para convertirse en corredor previo a dejarse caer en el suelo así que no tiene to mantener control cuando aterriza en la zona de anotación.

D.A. 8.11 PROCESO DE LA RECEPCIÓN—MOVIMIENTO DE FÚTBOL AMERICANO

Primero y 10 en la B25. A1 lanza un pase a A2, quien es contactado por un defensa antes de completar la recepción en la yarda tres. A pesar del contacto de B2, A2 mantiene su balance, apoya ambos pies en el suelo, se guarda el balón (tucks), gira hacia la línea de gol, y arremete hacia la zona de anotación. El balón sale despedido al toca el suelo.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. El receptor tuvo posesión del balón el tiempo suficiente para convertirse en corredor antes de caer al suelo, así que no tiene que mantener control cuando aterriza en la zona de anotación.

D.A. 8.12 PROCESO DE LA RECEPCIÓN—MOVIMIENTO DE FÚTBOL AMERICANO—SIN CONTACTO DEFENSIVO—RECEPTOR PIERDE EL BALÓN

Primero y 10 en la 50. A2 controla un pase en el aire en la B40 con su pie izquierdo en el suelo. Gira campo arriba al tiempo que su segundo pie aterriza dentro del campo de juego, y estira el balón hacia adelante para alcanzar la yarda por alcanzar. A2 no es contactado por jugador del Equipo B alguno, y pierde posesión del balón cuando toca el suelo en la B39. B3 recupera el balón y es tackleado en la B38.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B38. A2 había completado el pase cuando realizó un movimiento de fútbol americano, y ya que no fue tocado, no estaba derribado por contacto.

D.A. 8.13 PASE INCOMPLETO—SALTO SOBRE EL MISMO PIE

Segundo y 5 en la A40. Un pase es lanzado hacia la línea lateral, donde A2 controla el balón con un pie dentro del campo de juego y salta con el mismo pie dentro del campo de juego antes de caer fuera de ellas.

Decisión: tercero y 5 en la A40. Ambos pies no tocaron dentro del campo de juego.

D.A. 8.14 PASE INCOMPLETO—SEGUNDO PASO SOBRE UN JUGADOR

Primero y 10 en la B25. A2 salta recibir un pase en la B10 y cae cerca de la línea lateral. El pie izquierdo de A2 aterriza en el suelo y su pie derecho cae sobre B2, quien está caído en el suelo. El siguiente paso de A2 está fuera del campo de juego.

Decisión: segundo y 10 en la B25. Pase incompleto.

D.A. 8.15 PASE INCOMPLETO—RUEDA POR ENCIMA DE UN JUGADOR—ATERRIZA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Primero y 10 en la B25. A2 salta para recibir un pase en la parte posterior de la zona de anotación. Controla el balón en el aire y cae con solamente un pie en el suelo dentro de la zona de anotación donde B2 lo tacklea. A2 aterriza encima de B2 en la zona de anotación, y en el proceso de ser tackleado, A2 rueda por encima de B2 y su brazo entonces toca la línea final.

Decisión: segundo y 10 en la B25. Pase incompleto.

D.A. 8.16 PASE INCOMPLETO—JUGADOR SALTA DESDE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Segundo y 10 en la A40. En un esfuerzo por interceptar un pase en la B45, B2, quien permanece con un pie en la línea lateral y el otro dentro del campo de juego, salta en el aire y obtiene control del balón. B2 entonces cae al suelo con ambos pies dentro del campo de juego y acarrea el balón fuera del campo de juego en la B45.

Decisión: tercero y 10 en la A40. Pase incompleto, ya que B2 es considerado fuera del campo de juego cuando toca el balón la primera vez. La jugada queda declarada muerta cuando B2 toca el pase por primera vez.

D.A. 8.17 PROCESO DE LA RECEPCIÓN—BALÓN TOCADO POR UN JUGADOR FUERA DEL CAMPO

Primero y 10 en la B47. A4 controla un pase cerca de la línea de banda en la B23 mientras está en el aire. B3 salta desde fuera de las líneas y toca el balón en las manos de A4 antes de que A4 apoye su segundo pie en el suelo. Luego de que A4 toca el suelo, acarrea hasta la anotación. (a) El balón estaba aún en disputa cuando B3 lo tocó; o (b) el balón fue asegurado por las manos de A4 en el proceso.

Decisiones:

(a) segundo y 10 en la B47. Pase incompleto, porque el balón no estaba en control de jugador alguno cuando éste tocó algo que estuviera fuera del campo de juego.

(b) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. El toque por parte de B3 no coloca al balón fuera de las líneas porque estaba en control de un jugador.

Nota: el resultado es el mismo si esto ocurre en la zona de anotación.

D.A. 8.18 PASE COMPLETO—BALÓN TOCA EL CONO (PYLON)

Segundo y 10 en la B12. A4 controla un pase cerca de la línea lateral en la yarda dos del Equipo B con su pie izquierdo en el suelo dentro del campo de juego. Mientras intenta dar su segundo paso, estira el balón en su mano derecha y golpea el cono (pylon). Su pie derecho entonces toca el suelo dentro del campo de juego, y entonces el resto de su cuerpo aterriza dentro del campo de juego en la zona de anotación, donde mantiene control del balón.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de A35. Que el balón toque el cono (pylon) no coloca al balón fuera del campo de juego porque estaba en control de un jugador.

- D.A. 8.19 PASE COMPLETO—PIE TOCA EL CONO (PYLON)**
 Segundo y 10 en la B30. A1 lanza un pase hacia el frente alto a A2 cerca de la línea lateral. A2 controla el balón en el aire y apoya un pie dentro del campo de juego. Su segundo pie toca el cono (pylon) y entonces toca el suelo en la zona de anotación.
Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. (3-21)
- D.A. 8.20 CONTACTO ANTES/DESPUÉS QUE EL MARISCAL DE CAMPO COMIENZA EL MOVIMIENTO DE LANZAR—PASE VA HACIA ATRÁS**
 Tercero y 9 en la B39. El mariscal de campo A1 se apresta a lanzar un pase en la B46. Es golpeado por B1: (a) antes de comenzar su movimiento de lanzar; o (b) después de comenzar su movimiento de lanzar. Esto provoca que el cuerpo de A1 gire y que el pase salga hacia atrás, donde es recuperado por B2 en la B49.
Decisiones:
 (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B49. Si un jugador del Equipo B contacta al pasador o al balón antes de que comience su movimiento de lanzar un pase hacia el frente, el pasador es responsable de la dirección del pase si él pasa el balón.
 (b) balón del Equipo A, cuarto y 9 en la B39, pase incompleto. Si el contacto sucede luego de que comience su movimiento de lanzar, es un pase hacia al frente si él pasa el balón, sin importar la dirección del pase.
- D.A. 8.21 MARISCAL DE CAMPO SE GUARDA EL BALÓN (“TUCK”)—PASE/BALÓN SUELTO (FUMBLE)**
 Segundo y 10 en la A30. Después de que la mano del mariscal de campo A1 inició un movimiento hacia adelante en un movimiento de pase, observa que su receptor probable está cubierto e intenta regresar el balón hacia su cuerpo. El balón es golpeado por B1 y queda libre, siendo recuperado por B2 en la A25. El balón quedó libre: (a) antes de que haya empezado a guardarlo hacia su cuerpo (tuck); (b) al tiempo que estaba empezando a guardarlo hacia su cuerpo (tuck); o (c) fue asegurado contra el cuerpo de A1.
Decisiones:
 (a) tercero y 10 en la A30. Pase incompleto.
 (b) y (c), balón del Equipo B, primero y 10 en la A25. Balón suelto (fumble). A1 perdió el balón después de haber comenzado a guardarlo hacia su cuerpo (tuck). (3-22-4-Tema 2)
- D.A. 8.22 MARISCAL DE CAMPO RETROCEDE SU BRAZO—BALÓN SUELTO (FUMBLE)**
 Segundo y 10 en la A30. Después de que la mano del mariscal de campo A1 inició un movimiento hacia adelante en un movimiento de pase, cambia de parecer y no lanza el balón. El balón es golpeado y quitado de la mano de A1 por B1 y recuperado por B2 en la A25, donde es derribado. A1 bajó el balón hasta su cintura y después empezó a llevarlo hacia atrás para lanzar cuando fue golpeado y dejado libre.
Decisiones: balón del Equipo B, primero y 10 en la A25. Si el balón es golpeado y dejado libre mientras que el pasador está intentando “retroceder” su brazo, es un balón suelto (fumble). Si lleva su brazo totalmente hacia atrás, el movimiento de pase comienza nuevamente una vez que empieza a llevar su mano hacia adelante con control, y termina cuando comienza a guardárselo nuevamente hacia su cuerpo. (3-22-4-Tema 3)
- D.A. 8.23 PASE INCOMPLETO—RECEPTOR EN EL AIRE FORZADO FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 Segundo y 10 en la B45. A1 lanza un pase a A2 cerca de la línea lateral. A2 salta alto para recibir el pase, asegura posesión mientras está en el aire, pero entonces es empujado por B1, provocando que uno de los pies de A2 caiga en la línea lateral. B1 no busca el balón pero en su lugar empuja a A2 con ambas manos en su cintura. De no haber sido empujado, A2 hubiera caído dentro del campo de juego con ambos pies en la B30.
Decisión: tercero y 10 en la B45. Pase incompleto.
- D.A. 8.24 PASE COMPLETO—RECEPTOR CARGADO FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 Segundo y 10 en la B45. A1 lanza un pase a A2 cerca de la línea lateral. A2 salta alto para recibir el pase, asegura posesión mientras está en el aire, y hubiera caído con ambos pies dentro del campo de juego en la B30; sin embargo, B1 lo abraza mientras está aún en el aire y lo lleva a A2 hacia la línea lateral, donde finalmente cae fuera del campo de juego: (a) en la B28; o (b) en la B32.
Decisiones:
 (a) primero y 10 en la B28 (o donde el balón cruzó la línea lateral).
 (b) primero y 10 en la B30. Cuando un receptor es obligado a salir del campo de juego levantándolo o sosteniéndolo en el aire, en lugar de ser empujado, el pase es completo, y al receptor se le otorga su máximo avance.
- D.A. 8.25 SIN RECUPERACIÓN DE BALÓN SUELTO (FUMBLE)— RECUPERACIÓN DE UN JUGADOR FORZADO A SALIR**
 Primero y 10 en la A25. A1 corre hasta la A30, donde suelta el balón (fumble) cerca de la línea lateral. B1 asegura control del balón, pero antes de que su segundo pie toque el suelo, A2 lo empuja fuera del campo de juego en la A31. B1 nunca malabarea el balón o pierde su control.
Decisión: segundo y 5 en la A30. Balón suelto (fumble) hacia adelante fuera del campo de juego. Los criterios de posesión de un pase en la recuperación de un pase hacia atrás o de un balón suelto (fumble) son los mismos.
- D.A. 8.26 RECEPCIÓN SIMULTÁNEA—BALÓN PERMANECE VIVO**
 Primero y 10 en la A20. A2 y B3 simultáneamente controlan un pase en el aire en la A40. Mientras caen, ambos jugadores apoyan sus pies en el suelo y pelean por el balón. Eventualmente, B3 toma el balón de A2 y es tackleado en

la A38.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A38. Hasta que uno de los jugadores en posesión simultánea del balón caiga al suelo o fuera del campo de juego, el balón permanece vivo.

D.A. 8.27 RECEPCIÓN SIMULTÁNEA—BALÓN PERTENECE A LA OFENSIVA

Primero y 10 en la A20. A2 y B3 simultáneamente controlan un pase en el aire en la A40. Mientras caen, uno o ambos jugadores alcanzan el suelo con ambos jugadores aún en control del balón.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A40. Si hay una recepción simultánea, el balón es otorgado a la ofensiva una vez que uno o ambos jugadores están en el suelo, asumiendo que ninguno de ellos aterriza fuera del campo de juego.

D.A. 8.28 SIN RECEPCIÓN SIMULTÁNEA—JUGADOR ATERRIZA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Primero y 10 en la A20. A2 y B3 simultáneamente controlan un pase en el aire en la A40. Mientras caen, (a) B3 aterriza con un pie fuera del campo, o (b) ambos jugadores aterrizan con un pie fuera del campo de juego.

Decisiones:

(c) balón del Equipo A, primero y 10 en la A40. A2 mantiene control del balón y aterriza dentro del campo, así que el toque de balón de B3 mientras está fuera del campo no hace que el pase sea incompleto. Debido a que B2 completó el proceso de la recepción dentro del campo y B3 no lo hizo, es una recepción de A2. Esta no es una recepción simultánea.

(d) balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Pase incompleto. Ningún jugador completó el proceso de la recepción dentro del campo.

D.A. 8.29 SIN RECEPCIÓN SIMULTÁNEA—CONTROL NO SIMULTÁNEO

Primero y 10 en la A20. A2 controla un pase en el aire en la A40. B3 después también obtiene control del balón antes de ambos caer. A2 y B3 caen al suelo con ambos jugadores controlando el balón.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A40. No es una recepción simultánea ya que A2 obtuvo primero y retuvo el control del balón una vez que ambos jugadores tocaran el suelo.

PASES ILEGALES

D.A. 8.30 PASE MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DE GOLPEO

Primero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A32 y lanza un pase hacia el frente al extremo A2, quien es tackleado y derribado en la 50.

Decisión: segundo y 13 en la A27. A pase hacia el frente desde más allá de la línea de golpeo es un castigo de cinco yardas desde el punto del pase y pérdida de down.

D.A. 8.31 PASE MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DE GOLPEO

Primero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A32 y lanza un pase hacia el frente al extremo A2. B1 interfiere con A2, pero A2 recibe el balón y acarrea hasta el touchdown.

Decisión: segundo y 13 en la A27. Pase hacia el frente ilegal. No hay interferencia de pase en un pase hacia el frente ilegal, a menos que sea un segundo pase hacia el frente detrás de la línea, o un pase lanzado después de que el balón haya cruzado la línea y regresado detrás de la misma.

D.A. 8.32 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL—SEGUNDO PASE HACIA EL FRENTE DESDE LA ZONA DE ANOTACIÓN DE A

Segundo y 12 en la A10. El mariscal de campo A1 lanza un pase, es bateado en la línea y el balón regresa a sus manos en la zona de anotación. A1 entonces lanza un pase de pala hacia adelante a A2, quien es tackleado en la A9.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. Si el punto de un pase hacia el frente ilegal está en la zona de anotación del Equipo A, será un safety. El Equipo B también tiene la opción de declinar la infracción y tomar el resultado de la jugada, 3-13-A9.

D.A. 8.33 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL—BATEADO POR UN JUGADOR DEL EQUIPO B

Tercero y 5 en la B11. El mariscal de campo A1 entrega el balón en mano al corredor A2, quien corre hasta la B5, donde intenta lateralizar el balón a A3, pero el balón sale hacia adelante hasta la yarda B4, donde B2 batea el balón en el aire hacia la zona de anotación. B3 entonces cae sobre el balón.

Decisión: cuarto y 4 en la B10. Un pase hacia el frente ilegal por parte de A2 es incompleto cuando toca el suelo.

Cinco yardas y pérdida de down desde el punto del pase. Un pase hacia el frente, legal o ilegal, puede ser bateado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible.

D.A. 8.34 DESPEJE TOCADO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA POR EL EQUIPO B—RECUPERACIÓN DEL EQUIPO A DETRÁS DE LA LÍNEA—PASE HACIA EL FRENTE

Cuarto y 5 en la A30. El despeje es parcialmente bloqueado por B1 y rueda hasta la A32, donde B2 intenta recoger el balón, pero B2 lo toca pero no lo atrapa (muff), y rueda de vuelta hasta la A27. A1 recoge el balón allí, observa al receptor elegible A3 en la A40, y le lanza el balón. A3 recibe el balón en la A40 y acarrea hasta la B25, donde es tackleado.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A22. el pase del Equipo A fue ilegal, pero cuando el Equipo A recuperó el balón detrás de la línea después de que el Equipo B lo haya tocado más allá de la misma, arrancó una nueva serie de downs para el Equipo A. Mantiene posesión del balón después del cobro. Si el Equipo A recupera el balón trascendiendo la línea luego de que este haya sido tocado por el Equipo B también más allá de la línea, el balón

debería ser declarado muerto.

D.A. 8.35 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL—COMPLETADO—BALÓN SOLTADO (FUMBLE)

Cuarto y 5 en la A30. El despeje es parcialmente bloqueado por B1. El balón rueda hasta la A32, donde B2 intenta recogerlo, pero se le escapa y rueda retrocediendo hasta la A27. A1 recoge el balón allí y lo lanza a A3 en la A40. A3 recibe el balón en la A40 y corre hasta la B25, donde B3 le quita el balón de las manos y recupera allí.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Pase hacia el frente ilegal, pero la jugada continúa después de ser recibido por A3, y el Equipo B debería declinar la infracción de pase hacia el frente ilegal y mantener la posesión.

D.A. 8.36 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL—NO DESDE LÍNEA DE GOLPEO—NO HAY INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA

Cuarto y 5 en la A30. El despeje es parcialmente bloqueado por B1. El balón rueda hasta la A32 donde B2 intenta recogerlo, pero se le escapa y rueda retrocediendo hasta la A27. A1 recoge el balón allí, observa al receptor elegible A2 en la A40, y le lanza el balón. B1 interfiere con A2 al intentar ir por el pase hacia el frente. B1 intercepta y acarrea hasta el touchdown.

Decisión: touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. No hay infracción por parte de B1, ya que el pase “no fue desde la línea de golpeo”, ya que la línea de golpeo desapareció cuando B2 tocó la patada más allá de la línea. El Equipo B declinará la infracción de pase hacia el frente ilegal de A1 por haber lanzado un pase hacia el frente después de un cambio de posesión.

***Nota:** si el balón no hubiese sido tocado por el Equipo B más allá de la línea, y simplemente hubiera rodado hacia atrás por su propia cuenta, además de un pase hacia el frente ilegal por parte de A1, esto habría sido también interferencia de pase defensiva por parte de B1, porque la línea de golpeo todavía existiría. Las infracciones se cancelarían, y el down debería ser repetido.*

D.A. 8.37 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL DETRÁS DE LA LÍNEA—INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA

Tercero y 10 en la A30. Durante un pase hacia el frente lanzado después de que A1 cruzó la línea y después regresó detrás de ella, B1 interfiere con el receptor A2 en la A45. El pase es completo a A2, quien es tackleado en la 50.

Decisión: tercero y 10 en la A30. Las infracciones de pase hacia el frente ilegal e interferencia de pase defensiva se cancelan. Las reglas de interferencia de pase, rudeza al pasador y pase ilegalmente lanzado al suelo aplican en pases legales o ilegales lanzados detrás de la línea de golpeo. No aplican en pases ilegales lanzados desde más allá de la línea de golpeo o cuando no hay línea de golpeo.

D.A. 8.38 PASE HACIA EL FRENTE—RECIBIDO POR UN JUGADOR INELEGIBLE EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO A

Primero y 10 en la A5. A1 retrocede dentro de su zona de anotación y se apresta a lanzar un pase de pantalla. A1 lanza el balón al jugador elegible A2, pero el jugador inelegible A5 lo recibe en la zona de anotación y es tackleado allí.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. Infracción por toque ilegal de un pase. La jugada resulta en un safety, de modo que la infracción podría ser declinada. Si esta fuera la última jugada de cualquier mitad, el Equipo B podría solicitar una patada después de un safety desde la A20, ya que la infracción también resultó en un safety.

D.A. 8.39 PASE HACIA EL FRENTE—RECIBIDO POR UN JUGADOR INELEGIBLE EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO A—AVANCE

Primero y 10 en la A6. A1 retrocede dentro de su zona de anotación y lanza un pase de pantalla al receptor elegible A2, pero el jugador inelegible A5 lo recibe en la zona de anotación y es tackleado en (a) la A2; o (b) la A16.

Decisiones:

(a) y (b), safety. Patada después de un safety desde la A20. Toque ilegal de un pase en la propia zona de anotación del receptor, pero la jugada no será declarada muerta cuando el pase es recibido. El Equipo B tendría también la oportunidad de cobrar el castigo de cinco yardas desde el punto previo, pero sería algo muy poco probable que hiciera.

D.A. 8.40 SEGUNDO PASE HACIA EL FRENTE DESDE LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO A—INTERFERENCIA DE PASE

Segundo y 10 en la A10. El mariscal de campo A1 retrocede dentro de su zona de anotación y su pase hacia el frente es bateado por B1 y el balón cae nuevamente en sus manos. A1 lanza otro pase desde la zona de anotación a A3 en la A20. A3 está a punto de recibir el pase cuando B4 interfiere con A3. El pase cae incompleto.

Decisión: balón del Equipo A, segundo y 10 en la A10. Las infracciones de pase hacia el frente ilegal y de interferencia de pase defensiva se cancelan en el punto previo. Las reglas de interferencia de pase (legal o ilegal) aplican cuando un pase es lanzado detrás de la línea de golpeo (legal o ilegal).

D.A. 8.41 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL DESPUÉS DE UNA INTERCEPCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B

Segundo y 10 en la B15. En la última jugada de la primera mitad, A1 lanza un pase hacia el frente que intercepta B1 en la zona de anotación, corriendo hasta la B3. Mientras es tackleado, B1 lanza un pase hacia atrás a B2. Luego de recibir el pase, B2, corriendo en la zona de anotación, intenta un pase hacia atrás a B3 que va hacia adelante y toca el suelo.

Decisión: safety. Ya que el safety fue el resultado de una infracción, el Equipo A tiene la opción de extender el período para una patada después de un safety desde la B20.

TOQUE LEGAL/ILEGAL

D.A. 8.42 RECEPTOR ELEGIBLE—EMPELLADO (CHUCKED) ILEGALMENTE FUERA DEL CAMPO —INTERFERENCIA DE PASE

Tercero y 5 en la B40. El receptor elegible A2 es ilegalmente empujado (chucked) fuera del campo de juego en la B30, inmediatamente regresa dentro del campo de juego, y recibe una interferencia por parte de B2 en la B25, mientras el pase está en el aire. B2 intercepta el balón y es tackleado en la B40.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. Ya que A2 fue ilegalmente contactado fuera del campo de juego, es un receptor elegible tan pronto como se restablece, y esto es una interferencia de pase defensiva. Se declina el castigo por contacto ilegal. A2 debe hacer un intento inmediato por regresar dentro del campo de juego para poder ser elegible.

D.A. 8.43 GOLPEADO ILEGALMENTE FUERA DEL CAMPO —SE RESTABLECE—PRIMERO EN TOCAR

Tercero y 5 en la B40. El receptor elegible A2 es ilegalmente golpeado fuera del campo de juego en la B30, inmediatamente se restablece dentro del campo de juego, recibe un pase en la B25, y corre hasta el touchdown.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Un receptor elegible forzado fuera del campo de juego ilegalmente puede ser el primero en tocar un pase, siempre y cuando realice un intento inmediato por regresar dentro del campo de juego y esté dentro del mismo cuando toca el balón en primer término. Se declina el castigo por contacto ilegal.

D.A. 8.44 RECEPTOR GOLPEADO LEGALMENTE FUERA DEL CAMPO —SIN INTERFERENCIA DE PASE

Segundo y 10 en la A30. A3 es empujado fuera del campo de juego en la A34, y el pase es entonces lanzado hacia él. Reingresa, apoya ambos pies en el suelo y alcanza por el pase. B4 empuja a A3 para alejarlo del balón e intercepta el balón. B4 lo regresa hasta la A20, donde es derribado.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A20. No puede haber interferencia de pase en la A3, ya que es un receptor inelegible.

D.A. 8.45 RECEPTOR FUERA DEL CAMPO—PRIMERO EN TOCAR EL PASE

Segundo y 10 en la A30. A3 es empujado fuera del campo en la A34. Salta desde fuera del campo de juego y toca el pase antes de apoyar ambos pies en el suelo. A3 recibe el pase y corre hasta la A40, donde es derribado.

Decisión: tercero y 10 en la A30. A3 está fuera del campo porque no se restableció antes de tocar el balón. El pase es incompleto tan pronto como A3 lo toca.

D.A. 8.46 RECEPTOR FUERA DEL CAMPO—SE RESTABLECE—TOQUE LEGAL

Primero y 10 en la B25. El receptor A2 toca pero no atrapa (muff) un pase hacia el frente en el aire cerca de la línea lateral, entonces pisa fuera del campo de juego, se restablece dentro de la misma y después completa la recepción en la B10, donde es tackleado.

Decisión: primero y 10 en la B10. Pase completo. Una vez que el pase es tocado legalmente, todos los jugadores se convierten en elegibles, aun si pisaron fuera del campo de juego, siempre y cuando se restablezcan antes de tocar el pase.

D.A. 8.47 RECEPTOR FUERA DEL CAMPO—TOQUE ILEGAL—INTERFERENCIA DE PASE OFENSIVA

Segundo y 10 en la A30. A3 es empujado fuera del campo de juego en la A34. Se restablece e interfiere con la oportunidad de B4 de interceptar el pase al empujarlo lejos del balón. A3 recibe el pase y acarrea hasta la A40.

Decisión: segundo y 20 en la A20. Se declina la infracción de toque ilegal y se cobra la infracción interferencia de pase ofensiva; o bien es tercero y 10 en la A30. Se declina la infracción de la interferencia de pase ofensiva y se cobra la infracción de toque ilegal.

D.A. 8.48 PASE TOCA A UN RECEPTOR INELEGIBLE—SIN INTENCIÓN

Segundo y 10 en la A30. A1 lanza un pase hacia el frente que rebota en el tackle A5 en la A28 y es entonces recibido por el extremo A2 en la A40, donde suelta el balón (fumble) para ser recuperado por B1.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A40. No hay infracción por toque ilegal, ya que el toque de A5 no fue intencional.

D.A. 8.49 PASE TOCA A UN RECEPTOR INELEGIBLE—RECIBIDO POR MARISCAL DE CAMPO EN FORMACIÓN “T”

Segundo y 10 en la A30. El mariscal de campo en formación “T” A1 lanza un pase hacia el frente que rebota en la parte posterior del casco del tackle A5 y se eleva en el aire. A1 recibe el balón y corre hasta la A45.

Decisión: segundo y 15 en la A25. Aunque el toque sin intención del pase de A5 no fue una infracción, un jugador originalmente inelegible (A1), no es elegible para recibir el pase hasta que éste haya sido tocado por un jugador defensivo o un jugador ofensivo elegible. (8-1-5-d)

D.A. 8.50 PASE TOCA A UN RECEPTOR INELEGIBLE DETRÁS DE LA LÍNEA

Cuarto y 8 en la B12. En un engaño de intento de gol de campo, el sujetador A1 lanza un pase de pantalla que accidentalmente golpea el caso del guardia A6 en la B14. El corredor A2 empuja a B2 fuera de su camino en la B14, recibe el balón y lo avanza hasta la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A. No hay infracción por el toque sin intención de un pase hacia el frente. No puede haber interferencia de pase ofensiva detrás de la línea de golpo o después de que el balón sea tocado.

D.A. 8.51 RECEPTOR INELEGIBLE—NO LOGRA REPORTARSE—RECIBE EL PASE

Tercero y 1 en la A18. El jugador número 74 ingresa en el partido y se alinea como ala cerrada. Llega tarde y corre directamente a su posición al final de la línea, sin haberse reportado al réferi como receptor elegible. El mariscal de campo A1 le lanza un pase al número 74, y recibe el balón en la A25 y corre hasta la yarda 50, donde suelta el balón (fumble) y B1 recupera en ese punto.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Se declinan los castigos por toque ilegal y formación ilegal o sustitución ilegal.

D.A. 8.52 TOQUE ILEGAL—CONTACTO ILEGAL

Tercero y 5 en la 50. El receptor elegible A2 está ilegalmente formado fuera del campo de juego en la B40. Regresa inmediatamente dentro del campo de juego, pero después de varios pasos, voluntariamente sale del campo de juego en la B35. Regresa dentro del campo de juego, recibe un pase, y corre hasta el touchdown.

Decisión: tercero y 5 en la 50. El toque ilegal y el contacto ilegal se cancelan. El balón permanece vivo hasta el fin de la jugada.

EMPELLONES Y CORTES DEFENSIVOS

D.A. 8.53 CORTE LEGAL—RECEPTOR NO ESTÁ ALINEADO COMO ALA ABIERTA

Tercero y 6 en la 50. El receptor elegible A2 se alinea una yarda afuera de su tackle. El mariscal de campo A1 lanza un pase incompleto a la B30. Previo al pase, B1 es bloqueado por A2 debajo de la cintura en la línea de golpeo.

Decisión: cuarto y 6 en la 50. No hay infracción. Un receptor no alineado a dos yardas de su tackle (no esté flexed) puede ser bloqueado debajo de la cintura en o detrás de la línea dentro de la caja del ala cerrada. (vea 8-4-5-a, 12-2-4-d)

D.A. 8.54 CORTE LEGAL—CONTACTO DETRÁS DE LA LÍNEA MIENTRAS EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE

Tercero y 9 en la B30. El mariscal de campo A1 está en formación despegada (escopeta), y el corredor A2 lo flanquea cuatro yardas afuera del tackle. A1 lanza un pase de pantalla al receptor A2 en la B32. Mientras que A2 se estira para recibir el balón, B4 lo bloquea debajo de la cintura, y el pase es incompleto.

Decisión: cuarto y 9 en la B30. No hay infracción, a menos que la acción por B4 sea considerada rudeza innecesaria.

Nota: las reglas de bloqueo de corte ilegal aplican solamente previo al lanzamiento de un pase, y las reglas de interferencia de pase aplican solamente más allá de la línea. Consecuentemente, no hay infracción. (8-4-5-b)

D.A. 8.55 CORTE ILEGAL—RECEPTOR ALINEADO COMO ALA ABIERTA

Segundo y 10 en la B35. El receptor alineado más cerca de la línea (flanker) A2 se alinea tres yardas afuera de su ala cerrada. En el momento del centro, B2 bloquea a A2 debajo de la cintura en la línea de golpeo. El mariscal de campo A1 completa un pase a su ala cerrada en la B32, donde es derribado.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B17. Falta personal (bloqueo de corte ilegal) por parte de B2, ya que A2 está más de dos yardas afuera de su propio tackle (flexed). Esto es también un bloqueo ilegal debajo de la cintura porque ocurre fuera de la caja del ala cerrada (12-2-4-d). El castigo se cobra desde el punto de balón declarado muerto. (8-4-5)

D.A. 8.56 EMPELLÓN LEGAL—EL MARISCAL DE CAMPO ESTÁ FUERA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN

Primero y 10 en la B40. El mariscal de campo A1 sale de la bolsa de protección hacia la derecha y lanza un pase al frente/adelantado al receptor elegible A2, quien fue golpeado por B2 en la B30 después de que A1 se hubiera movido a una posición directamente detrás de la posición original del ala cerrada, y antes de que lanzara el pase. El pase cae incompleto.

Decisión: segundo y 10 en la B40. Las reglas de contacto ilegal dejan de aplicar una vez que el balón abandona la bolsa de protección. (8-4-7)

D.A. 8.57 CONTACTO LEGAL/ILEGAL—RECEPTOR CONTACTADO DOS VECES—CONTACTADO EN LA ESPALDA

Segundo y 10 en la B40. Mientras el mariscal de campo A1 retrocede en la bolsa de protección, B1 golpea al ala abierta A2 en la B39. A2 lleva a cabo un corte hacia afuera y se desmarca de B1, pero después es empellado (chucked) otra vez (claramente una acción separada) en la B35 por (a) B1, o; (b) B2, (c) o por la espalda por B1. A1 es entonces capturado en la B45.

Decisiones:

(a) primero y 10 en la B35. El segundo empellón (chuck) por el mismo jugador, aun a cinco yardas de la línea de golpeo, es ilegal.

(b) tercero y 15 en la B45. El segundo empellón (chuck) por un jugador diferente es legal. (8-4-1)

(c) primero y 10 en la B35. Es ilegal llevar a cabo un empellón (chuck) por la espalda a un receptor a cinco yardas de la línea de golpeo.

D.A. 8.58 CONTACTO LEGAL/ILEGAL—CENTRO TOCA/NO TOCA EL SUELO

Segundo y 10 en la B30. A1 recibe el centro, pero malabarea el balón mientras retrocede (ya sea despegado de la línea, en formación escopeta, o bajo centro). A1 vuelve a tener posesión del balón, (a) después de tocar el suelo y rebota inmediatamente de regreso a sus manos, o (b) sin que el balón toque el suelo. A1 nunca abandona el área de la bolsa de protección y lanza un pase a A2 en la B10 que cae incompleto. B2 golpeó a A2 en la B22 previo al pase.

Decisiones:

(a) tercero y 10 en la B30. No hay infracción por contacto ilegal ya que el balón tocó el suelo.

- (b) primero y 10 en la B25. Contacto ilegal. Ya que el balón no tocó el suelo, y el mariscal de campo todavía estaba en la bolsa de protección, la defensiva no puede golpear a un receptor elegible más allá de las cinco yardas.

D.A. 8.59 EMPELLÓN (CHUCK) LEGAL—BALÓN DEJA LA POSESIÓN DEL MARISCAL DE CAMPO

Primero y gol en la B8. En la última jugada del partido, el Equipo A está detrás en el marcador por cuatro puntos. El mariscal de campo A1 toma el centro y lanza un pase hacia atrás a A2 (aun en el área de la bolsa de protección original) quien se apresta a lanzar al extremo A3, quien está en la zona de anotación. Después del picheo y previo al pase desde A2, B1 golpea a A3 profundo en la zona de anotación. El pase cae incompleto.

Decisión: partido terminado. No hay infracción. B1 puede legalmente golpear hacia adelante previo al pase una vez que el balón abandona la posesión del jugador quien recibió el centro. (8-4-7)

D.A. 8.60 EMPELLÓN (CHUCK) LEGAL/ILEGAL— FORMACIÓN DE DESPEJE/GOL DE CAMPO

Cuarto y 2 en la B40. El Equipo A se alinea en (a) una formación de despeje; o (b) en una formación de gol de campo. A3 quien es el receptor más abierto en el costado izquierdo de la formación es golpeado por B3 en la B33. A1 lanza un pase que es interceptado por B2, quien lo regresa para un touchdown.

Decisiones:

- (a) touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. Las acciones que constituyen contacto ilegal en una formación usual en la línea de golpeo son permitidas cuando un equipo presenta una formación de despeje aparente, aunque el sujetar por la defensiva está prohibido.
- (b) Balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Las reglas de contacto ilegal contra receptores elegibles siguen en efecto cuando el Equipo A está en una formación de gol de campo.

INTERFERENCIA DE PASE

D.A. 8.61 INTERFERENCIA DE PASE OFENSIVA—BLOQUEANDO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA ANTES DE QUE EL PASE SEA TOCADO

Segundo y 10 en la A30. El ala cerrada A3 bloquea al apoyador en la línea de golpeo, rompe el contacto, y después inicia un nuevo contacto seis yardas hacia adelante antes de que el pase sea lanzado al receptor A4 en la A45.

Decisión: segundo y 20 en la A20. Interferencia de pase ofensiva. Si un jugador ofensivo bloquea a un jugador defensivo más de una yarda más allá de la línea de golpeo antes de que un pase haya sido tocado, es una infracción por interferencia ofensiva.

D.A. 8.62 INTERFERENCIA DE PASE OFENSIVA—JUGADOR INELEGIBLE BLOQUEANDO AVANZADO

Tercero y 4 en la A30. A1 lanza un pase llovido a A2, quien lo recibe en la A29 y corre hasta la A40. Previo al pase, el centro A5 va hacia adelante y bloquea al apoyador B1 en la A33.

Decisión: tercero y 14 en la A20. Interferencia de pase ofensiva. Se declina la infracción por jugador inelegible avanzado.

D.A. 8.63 INTERFERENCIA DE PASE OFENSIVA—JUGADOR INICIA BLOQUEO DENTRO DE UNA YARDA

Primero y gol en la B7. (a) el ala cerrada o (b) el tackle izquierdo A2 bloquea a B1 la línea de golpeo y mantiene su bloqueo sin perder contacto y lo lleva a B1 hacia adelante y la línea de gol. El pase es lanzado a A3, quien corta detrás de A2 en la línea de gol mientras que A2 está todavía bloqueando en la zona de anotación. A3 recibe el balón para un touchdown.

Decisiones:

- (a) primero y gol en la B17. Interferencia de pase ofensiva.
- (b) touchdown del Equipo A, patada de salida desde la A35. Esto es legal, porque A2 es un jugador inelegible que hizo contacto dentro de una yarda de la línea de golpeo y mantuvo contacto continuo desde su contacto inicial.

D.A. 8.64 INTERFERENCIA DE PASE OFENSIVA—EMPUJÓN

Primero y 10 en la A30. El ala abierta A3 extiende sus brazos y empuja a B5 (quien lo está marcando) en la A33 para crear espacio. Corre a través del campo y eventualmente recibe un pase en la A37 en el otro costado del campo. Corre hasta la 50, donde es tackleado dentro del campo de juego.

Decisión: primero y 20 en la A20. Si un jugador ofensivo empuja a un jugador defensivo para crear espacio más de una yarda más allá de la línea de golpeo antes de intentar recibir un pase, es interferencia de pase ofensiva.

D.A. 8.65 INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA—BARRA DE BRAZO

Primero y 10 en la A30. A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la 50. Mientras ambos jugadores están buscando el balón, B2 utiliza su brazo izquierdo para mantener abajo el brazo izquierdo de A2, de modo que no pueda levantarlo para recibir el pase, que cae incompleto.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Interferencia de pase defensiva. Sería interferencia de pase ofensiva si A2 estuviera manteniendo abajo el brazo de B2 para impedir una intercepción.

D.A. 8.66 INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA—CORTE CON BALÓN EN EL AIRE

Segundo y 10 en la A30. B1 bloquea al receptor elegible A2 debajo de la cintura en la B40 al tiempo que A2 está procurando alcanzar el balón. El pase cae incompleto.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Esto es interferencia de pase defensiva porque el balón está en el aire hacia ese receptor, pero no es un bloqueo de corte ilegal, porque el balón está en el aire.

D.A. 8.67 INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA—TAMBIÉN FALTA PERSONAL

Tercero y 2 en la A20. A1 lanza un pase hacia el frente al extremo A3 en la A35. Justo antes de que el pase arribe y de que A3 toque el balón, (a) B1 hala/jala a A3 hacia abajo por la careta; (b) B1 golpea a A2 en el casco con su hombro; o (c) B1 baja su casco y hace contacto contundente con el cuerpo de A2. El pase cae incompleto.

Decisión: (a), (b), y (c), balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Ya que la interferencia de pase fue también una falta personal, se cobran ambas infracciones.

- D.A. 8.68 SIN INTERFERENCIA DE PASE—BALÓN TOCADO—DEFENSA HALA/JALA CARETA DEL RECEPTOR**
Tercero y 2 en la A20. A1 lanza un pase hacia el frente a A3 en la A35. B1 hala/jala a A3 hacia abajo por la careta después de que el balón fuera tocado por A2 o por B2. El pase cae incompleto.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A35. Esto no es interferencia de pase defensiva, ya que el balón fue tocado, pero la infracción de careta se cobra desde el punto previo.
- D.A. 8.69 INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA—BALÓN CENTRADO DENTRO DE LA YARDA DOS DEL EQUIPO B**
Primero y gol en la B1½. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A3, quien está tres yardas profundo en la zona de anotación del Equipo B. B1 comete interferencia de pase en la zona de anotación.
Decisión: primero y gol en la B¾. A media distancia. Cuando el balón es centrado desde la yarda dos del Equipo B, si hay interferencia de pase defensiva en la zona de anotación, se cobra a media distancia hacia la línea de gol.
- D.A. 8.70 SIN INTERFERENCIA DE PASE—AMBOS DISPUTANDO EL BALÓN—PIES ENREDADOS**
Primero y 10 en la A30. A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la 50. Tanto A2 como B2 están observando el balón cuando sus pies se enredan, provocando que uno o ambos caiga/n. El pase es incompleto.
Decisión: segundo y 10 en la A30. Ya que ambos jugadores estaban buscando atrapar el balón, no hay infracción por interferencia de pase. Si un jugador está intentando atrapar el balón y el otro no, es interferencia de pase contra el jugador que no esté intentando atrapar el balón.
- D.A. 8.71 SIN INTERFERENCIA DE PASE—NADIE INTENTA ATRAPAR EL BALÓN—PIES ENREDADOS**
Primero y 10 en la A30. A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la 50. Ni A2 ni B2 están intentando atrapar el balón cuando sus pies se enredan. El pase es atrapable.
Decisión: segundo y 10 en la A30. Esto no es una infracción, ya que ningún jugador está observando o intentando atrapar el balón. (8-5-3-b)
- D.A. 8.72 SIN INTERFERENCIA DE PASE—AMBOS DISPUTANDO EL BALÓN**
Primero y 10 en la A30. A1 lanza un pase hacia el frente al extremo A2 en la 50. Tanto A2 como B2 están observando el balón cuando chocan. Ambos tenían la misma oportunidad de obtener al balón. El pase cae incompleto.
Decisión: segundo y 10 en la A30. Esto no es una infracción, ya que ambos jugadores estaban intentando atrapar el balón.
- D.A. 8.73 SIN INTERFERENCIA DE PASE—SIN HALAR/JALAR NI RETORCER**
Primero y 10 en la A30. A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la 50. Mientras A2 va en busca del balón, B2 coloca su mano derecha sobre o alrededor de la espalda de A2 no lo hala/jala ni lo retuerce. El pase cae incompleto.
Decisión: segundo y 10 en la A30. Esto no es una infracción. Poner una mano sobre o alrededor de la espalda de A2 es solamente una infracción si A2 empujado, halado/jalado o perjudicado en su balance por B2 previo a que cualquier jugador toque el balón.
- D.A. 8.74 SIN INTERFERENCIA DE PASE—PASE INATRAPABLE**
Tercero y 4 en la 50. El receptor elegible A2 corre hasta la B40 y, con el balón en el aire, empuja a B2, antes de cortar hacia la línea lateral. El pase se eleva 10 yardas sobre la cabeza de A2 y cae en las gradas.
Decisión: cuarto y 4 en la 50. No hay castigo por interferencia de pase, ya que el pase es inatrapable por el jugador involucrado. Para determinar si un pase es atrapable, se toma en consideración la trayectoria. En la línea lateral, un pase debe caer afuera del borde blanco para ser considerado inatrapable. Si el pase es lanzado con una trayectoria baja, podría ser atrapable aun si aterriza afuera del borde blanco.
- D.A. 8.75 SIN INTERFERENCIA DE PASE—HOMBRE MÁS ABIERTO EN FORMACIÓN DE DESPEJE**
Cuarto y 10 en la 50. El Equipo A se alinea en una formación de despeje, pero en lugar de despejar, A1 toma el centro y lanza un pase al “flyer” A2 (el jugador más abierto en la formación en el costado izquierdo). B1 empella a A2 en la B40 antes del pase, y otra vez en la B25 mientras que el pase estaba en el aire. El contacto por parte de B1 impide que A2 reciba el pase, que cae incompleto.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. No hay infracción de contacto ilegal ni de interferencia de pase defensiva por el jugador más abierto, cuando el Equipo A presenta una aparente formación de despeje.
- D.A. 8.76 INTERFERENCIA DE PASE—FORMACIÓN DE DESPEJE—DESPEJE BLOQUEADO**
Cuarto y 10 en la 50. El Equipo A se alinea en una formación de despeje con A3 alineado como “flyer” (el jugador más abierto en la formación en el costado izquierdo). El despeje de A1 es bloqueado en la A40 y el balón rebota hacia las manos de A1. A1 entonces inmediatamente lanza el balón a A3 en la B30. Justo antes de que el pase atrapable alcance a A3 en la B30, B1 empuja a A3 fuera de su camino y B1 intercepta el pase y es derribado en la B40.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Las reglas de interferencia de pase defensiva vuelven a tener efecto después de que el balón es despejado, aun para el jugador que originalmente era el jugador más abierto en la formación.

D.A. 8.77 SIN INTERFERENCIA DE PASE—FORMACIÓN DE DESPEJE—BALÓN NUNCA PATEADO
Cuarto y 10 en la 50. El Equipo A está en formación de despeje con A3 como “flyer” (el jugador más abierto en la formación en el costado izquierdo). A1 toca pero no atrapa (muff) el centro y se escapa hacia la línea lateral. Justo antes de que A1 alcance la línea lateral, pasa el balón to A3 en la B30. Antes de que el pase atrapable alcance a A3 en la B30, B1 empuja a A3 fuera de su camino y B1 intercepta el pase y es derribado en la B40.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Las excepciones para las reglas de la interferencia de pase defensiva, cuando el Equipo A centra el balón en una aparente formación de despeje, permanecen en efecto hasta que el balón es despejado.

D.A. 8.78 SUJETANDO—FORMACIÓN DE DESPEJE
Cuarto y 10 en la 50. El Equipo A se alinea en una formación de despeje, pero en lugar de despejar, A1 toma el centro y lanza un pase al “flyer” A2 (el jugador más abierto en la formación en el costado izquierdo): (a) B1 sujeta a A2 en la B40 antes del pase; o (b) B1 sujeta a A2 con el balón en el aire claramente previniendo su habilidad de recibir el pase. El pase subsiguiente de A1 a A2 cae incompleto.
Decisión: (a) y (b), balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. Aunque no puede haber interferencia de pase defensiva sobre los dos jugadores más abiertos en una formación de despeje, sujetar por la defensiva es una infracción sin importar la formación. (8-5-3-Nota 3, 12-1-6)

D.A. 8.79 SIN INTERFERENCIA DE PASE—BLOQUEAR LA VISTA
Cuarto y 4 en la B40. A1 retrocede hasta la B48 mientras busca un receptor abierto. Lanza un pase a A2, quien se escapó detrás de B1 en la B20. B1 voltea su espalda al pasador y, en la B21, agita ambas manos en la cara de A2. Porque las manos de B1 están frente a la cara de A2, A2 pierde de vista el balón y éste cae incompleto.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. No hay interferencia de pase. Debe haber contacto para que sea interferencia de pase.

D.A. 8.80 SIN INTERFERENCIA DE PASE—CONTACTO DESPUÉS DE UN PASE TOCADO
Segundo y 10 en la A35. A1 lanza un pase hacia el frente que es tocado por el tackle defensivo B5 en la línea de golpeo. Después de que el pase es tocado, el receptor A2 es objeto de una interferencia en la 50 y el pase cae incompleto.
Decisión: tercero y 10 en la A35. No hay infracción. Las restricciones a la interferencia de pase finalizan cuando un pase es tocado. Si la interferencia ocurrió antes de que el pase fuera tocado, sería una infracción. (8-5-1)

JUGADOR INELEGIBLE AVANZADO

D.A. 8.81 JUGADOR INELEGIBLE AVANZADO—INTERFERENCIA DE PASE OFENSIVA
Segundo y 5 en la A30. El tackle A6 bloquea legalmente a su hombre y lo empuja hacia adelante hasta la A35, donde pierde contacto. A6 entonces se mueve lateralmente y: (a) bloquea a B2; o (b) no bloquea. El pase hacia el frente entonces es incompleto a A2 en la 50.
Decisiones:
(a) segundo y 15 en la A20, o tercero y 5 en la A30. Interferencia de pase ofensiva.
(b) tercero y 5 en la A30. No hay infracción por jugador inelegible avanzado. Porque A6 está legalmente bloqueando a su hombre hacia adelante, después de perder contacto, A6 puede legalmente moverse lateralmente o hacia atrás hacia su propia línea final. Sin embargo, es interferencia de pase ofensiva si, luego de perder contacto con B4, A6 bloquea a cualquiera más de una yarda más allá de la línea antes de que el pase sea tocado.

D.A. 8.82 JUGADOR INELEGIBLE AVANZADO—PASE HACIA ÉL DESVIADO
Segundo y 5 en la A30. El tackle A6 va hacia adelante antes de que el pase sea lanzado, y el pase hacia el frente lo golpea en la A35 y cae incompleto.
Decisión: segundo y 10 en la A25, o tercero y 5 en la A30. La infracción es por un receptor inelegible avanzado, no hay toque ilegal (a menos que A6 haya intentado recibir el pase).

D.A. 8.83 JUGADOR INELEGIBLE AVANZADO DESPUÉS DE PERDER CONTACTO CON EL DEFENSA
Segundo y 13 en la B35. El tackle A6 inmediatamente bloquea a B3 en la línea de golpeo y lo empuja hacia adelante por cuatro yardas. A6 entonces pierde contacto con B3 y (a) se retrasa hacia la línea de golpeo o (b) se mueve lateralmente en la yarda B39. A1 completa un pase en la B20.
Decisiones: (a) y (b), balón del equipo A, primero y 10 en la B20. Si un jugador inelegible lleva a cabo contacto con un defensa a una yarda de su línea de golpeo y lo empuja hacia adelante, cuando se pierde el contacto, el jugador inelegible se puede mover lateralmente o retroceder; es ilegal, sin embargo, si se mueve hacia adelante después de perder contacto.

D.A. 8.84 LINIERO INELEGIBLE AVANZADO—MÁS O MENOS DE UNA YARDA
Segundo y 5 en la A25. El tackle A6 inicialmente se retrae para bloquear y luego avanza hacia adelante: el mariscal de campo A1 lanza el balón hacia A2, que está en la A30. A2 recibe el balón y es tackleado en la A35. Durante el pase, A6 está en: (a) la A26½ con su pie más retrasado en la A26; o (b) la A27½ con su pie más retrasado en la A27. bloquea a su hombre legalmente y lo empuja hasta la yarda A35. A6 pierde contacto y después voluntariamente regresa a la línea de golpeo. El pase es lanzado al jugador elegible A2 y cae incompleto.
Decisiones:
(a) primero y 10 en la A35. No hay infracción por jugador inelegible avanzado (Inelegible donwfield).

(b) segundo y 10 en la A20. Castigo de cinco yardas por jugador inelegible avanzado (Inelegible donwfield) porque el cuerpo completo de A6 estaba más de una yarda trascendiendo la línea de golpeo cuando el pase fue lanzado.

INFRACCIONES EN JUGADAS DE PASE Y SU COBRO

D.A. 8.85 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—MARISCAL DE CAMPO FUERA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN—BALÓN NO REGRESA A LA LÍNEA DE GOLPEO

Tercero y 5 en la 50. A1 se escapa de la bolsa de protección y está a punto de ser tackleado en la A42 cuando lanza el balón directamente hacia el suelo en la A44, o fuera del campo de juego en la A44, donde no hay receptor elegible alguno en el área.

Decisión: cuarto y 15 en la A40. Pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding) ya que el balón no regresó a la línea de golpeo.

D.A. 8.86 SIN PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO— BALÓN REGRESA A LA LÍNEA DE GOLPEO

Segundo y 3 en la A45. El mariscal de campo A1 se escapa de la bolsa de protección y está a punto de ser tackleado en la A30 cuando lanza un pase hacia el frente que cae en la A47 sin receptor elegible alguno en el área.

Decisión: tercero y 3 en la A45. No hay pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding), ya que el mariscal de campo estaba fuera de la bolsa de protección y el balón regresó a la línea de golpeo. Si el pase aterriza fuera del campo de juego más allá de la línea de golpeo extendida, no es una infracción por pase ilegalmente lanzado al suelo.

D.A. 8.87 SIN PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—RECEPTOR FUERA DE LOS NÚMEROS

Primero y 10 en la B40. El mariscal de campo A1 está a punto de ser tackleado en la bolsa de protección por B1 en la B48 cuando lanza el balón fuera del campo de juego en la B30. El balón pasó sobre la cabeza del receptor elegible A3, quien está entre los números y la línea lateral.

Decisión: segundo y 10 en la B40. No hay pase ilegalmente lanzado al suelo. Si A3 estaba dentro de los números, sería un pase ilegalmente lanzado al suelo.

D.A. 8.88 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—MARISCAL DE CAMPO CLAVA EL BALÓN FRENTE A ÉL—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 8 en la A42. Treinta segundos quedan en el reloj de juego, y el Equipo A está detrás en el marcador y sin tiempos fuera por pedir. El mariscal de campo A1 retrocede buscando a los receptores y entonces, después de una pausa, lanza el balón directamente hacia abajo frente a él en la A34 sin que haya defensas cerca de él.

Decisión: tercero y 18 en la A32. Pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding). Descuentan 10 segundos en el reloj (si la defensiva así lo prefiere). El reloj de juego se reactiva a la señal de “listos para jugar”. El marcador es irrelevante. Aunque el mariscal de campo no estaba bajo presión, no puede lanzar el balón directamente hacia el suelo, a menos que reciba el centro en una posición de mariscal de campo en formación “T”, e inmediatamente lo clava para detener el reloj.

D.A. 8.89 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO— CENTRO TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF)—BALÓN TOCA/NO TOCA EL SUELO

Primero y 10 en la B20. Un minuto y 35 segundos quedan en la primera mitad, y el Equipo A se está apurando para anotar antes del medio tiempo. El mariscal de campo en formación “T” A1 toca pero no atrapa (muff) el centro, y: (a) vuelve a tener posesión del balón antes de que toque el suelo; o (b) el balón toca el suelo, pero rebota de regreso a la manos de A1. A1 entonces inmediatamente clava el balón para detener el reloj.

Decisiones:

(a) segundo y 10 en la B20. No hay infracción ya que el balón no golpeó el suelo y el mariscal de campo clavó el balón tan pronto como obtuvo posesión.

(b) segundo y 20 en la B30, y descuentan 10 segundos del reloj si el Equipo B así lo prefiere. Esto es un pase ilegalmente lanzado al suelo. Si el Equipo A tiene tiempos fuera disponibles, puede usar uno con el propósito del descuento de 10 segundos en el reloj, pero las pérdidas de yardas y de down aún serán impuestas.

D.A. 8.90 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—CLAVADO PARA CONSUMIR TIEMPO

Primero y 10 en la B30. El reloj de juego está detenido con seis segundos por jugar en la primera mitad. El mariscal de campo A1 toma el centro e inmediatamente clava el balón hacia el suelo para que transcurra un segundo extra en el reloj de modo que un intento de gol de campo agotaría el reloj.

Decisión: se termina la mitad. Pase ilegalmente lanzado al suelo y un descuento de 10 segundos en el reloj. Un mariscal de campo puede solamente clavar el balón para detener un reloj de juego corriendo. Un intento de descontar tiempo del reloj es pase ilegalmente lanzado al suelo.

D.A. 8.91 SIN PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—NO BAJO PRESIÓN

Tercero y 3 en la B40. El mariscal de campo A1 retrocede directamente y, sin que haya defensa alguno cerca de él, lanza el balón hacia adelante a un área libre en la B35. El pase cae incompleto sin receptores en la proximidad.

Decisión: cuarto y 3 en la B40. No es pase ilegalmente lanzado al suelo, ya que el mariscal de campo no está bajo presión.

D.A. 8.92 SIN PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—MARISCAL DE CAMPO DA UN PASO ATRÁS ANTES DE CLAVAR BALÓN

Primero y 10 en la A1. El mariscal de campo en formación “T” A1 toma un paso rápido hacia dentro de la zona de anotación e inmediatamente lanza el balón hacia abajo frente a él para detener el reloj con 35 segundos por jugarse en

el partido. No está bajo presión.

Decisión: tercero y 10 en la A1. No es pase ilegalmente lanzado al suelo. Si el mariscal de campo toma más de un paso rápido hacia atrás, sería una infracción por pase ilegalmente lanzado al suelo.

D.A. 8.93 SIN PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—BALÓN FUERA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN

Segundo y 5 en la A35. A1 entrega el balón en mano a A2, quien corre por afuera del tackle y entonces picha el balón de regreso a A1, quien está aún en la bolsa de protección. A1, bajo presión severa, entonces lanza el balón fuera del campo de juego más allá de la línea de golpeo pero sin que haya receptor alguno en el área.

Decisión: tercero y 5 en la A35. No es pase ilegalmente lanzado al suelo cuando el balón ya estuvo fuera de la bolsa de protección antes del pase.

D.A. 8.94 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—ELEGIBILIDAD DEL RECEPTOR

Tercero y 8 en la A42. El mariscal de campo A1 retrocede en la bolsa de protección, y mientras está bajo presión severa en la A30, lanza el balón hacia un área en la que A5 es el único jugador del Equipo A. El pase cae incompleto.

(a) A5 es el tackle izquierdo número 77; (b) A5 es el ala cerrada número 81, quien estaba cubierto por un receptor en el momento del centro; o (c) A5 era el receptor número 88 que se paró en la línea lateral mientras corría su ruta.

Decisiones:

- (a) cuarto y 20 en la A30. Pase ilegalmente lanzado al suelo. No hay receptor elegible en la dirección/área del pase.
- (b) cuarto y 8 en la A42. Se declinan los castigos por formación ilegal y jugador inelegible avanzado. No es pase ilegalmente lanzado al suelo, ya que A1 lanzó hacia un jugador que él creía que era elegible.
- (c) cuarto y 8 en la A42. No hay infracción a menos que A5 fuera el primero en tocar el pase. No es pase ilegalmente lanzado al suelo ya que A1 lanzó a un jugador elegible en el momento del centro.

D.A. 8.95 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—MOVIMIENTO DE LANZAMIENTO NO NATURAL

Segundo y 10 en la A45. El mariscal de campo A1, aun en la bolsa de protección, y bajo presión severa en la A34, en un esfuerzo por evitar una captura: (a) lanza el balón detrás de su espalda hacia la línea lateral; o (b) golpea el balón con su mano de no lanzar; o (c) lanza el balón por lo bajo. El balón toca el suelo en la A47. Hay un receptor elegible a seis yardas de donde cae el balón.

Decisión: (a) (b) y (c), tercero y 10 en la A45. No es pase ilegalmente lanzado al suelo, ya que el pase estaba en la dirección y cercanía del receptor elegible.

D.A. 8.96 ENTREGA EN MANO HACIA ADELANTE A UN RECEPTOR INELEGIBLE—SIN SEPARACIÓN

Segundo y 5 en la A45. El mariscal de campo A1, en un esfuerzo por evitar una captura, intenta entregar el balón en mano hacia adelante al liniero A67 en la A35. El balón toca a A67, pero sabiendo que inelegible, A67 deja caer el balón al suelo. El balón es golpeado, recuperado y derribado en la A41: (a) por A2; o (b) por B2.

Decisiones:

- (a) segundo y 10 en la A40, o tercero y 9 en la A41. Entrega en mano hacia adelante a un receptor inelegible (illegal forward handing). Ningún jugador puede entregar el balón en mano hacia adelante excepto a un receptor elegible quien esté detrás de la línea de golpeo.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A41. Debería declinarse la entrega en mano hacia adelante ilegal.

***Nota:** si el balón hace contacto con el jugador inelegible mientras éste está en posesión del jugador que tiene el balón en mano (referido como "sin separación" [no daylight]), es un balón suelto (fumble) si el balón cae al suelo. Si el balón no está en posesión del jugador intentando entregarlo en el momento en el que éste contacta al jugador inelegible, y el balón cae al suelo, es un pase hacia el frente o un pase hacia atrás.*

D.A. 8.97 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 5 en la 50. B5 golpea en la cabeza a A3 en la línea de golpeo previo al pase. A1 completa un pase a A2 en la B40, donde A2 suelta el balón (fumble). B4 recupera en la B35.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Se cobra desde el punto previo, ya que el equipo que está pasando subsiguientemente perdió la posesión tras el pase completo. Si el golpe en la cabeza hubiera ocurrido mientras A2 estaba corriendo con el balón, o durante el balón suelto (fumble), el castigo de yardas sería agregado al punto del balón suelto, con posesión para el Equipo A, primero y 10 en la B25.

D.A. 8.98 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 5 en la 50. A3 lleva a cabo un bloqueo bajo ilegal (chop block) previo al pase. B3 intercepta un pase hacia el frente en la B40, corre y es derribado en la A30.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A15. Cuando la falta personal es anterior a una intercepción, o la recuperación por parte de la defensiva de un balón suelto (fumble) o de un pase hacia atrás, o de la imposibilidad de alcanzar la línea a ganar en cuarto down, el cobro es 15 yardas desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 8.99 PASE HACIA EL FRENTE LEGAL/ILEGAL Y FALTA PERSONAL ANTES DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 10 en la A40. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A41, donde (a) lanza un pase hacia el frente; o (b) regresa hasta la A39, donde lanza un pase hacia el frente. El pase es interceptado por B1, quien es derribado en la 50. A2 agarró y haló la careta de B3 en la línea de golpeo en el momento del centro.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. La falta personal puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto luego del cambio de posesión. Se declina el castigo de pase hacia el frente ilegal.

- D.A. 8.100 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE UN CAMBIO DE POSESIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN**
 Segundo y 10 en la B25. Antes el pase, A2 lleva a cabo un bloqueo bajo ilegal (chop block) en la B27. El pase es interceptado en la zona de anotación por B1. Mientras B1 corre con el balón: (a) es tackleado en la zona de anotación; o (b) suelta el balón (fumble) y el balón libre es recuperado y derribado en la zona de anotación por A2.
Decisiones:
 (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Mientras la jugada resultó en un touchback, la infracción se cobra desde la yarda 20.
 (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. El cobro es desde la línea de gol (se supone que es el punto de la intercepción), y el balón es devuelto al Equipo B.
- D.A. 8.101 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE UN DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN**
 Primero y 10 en la A20. A1 lanza un pase que es interceptado por B3 en la A40. El tackle A6 lleva a cabo un bloqueo bajo ilegal (chop block) antes de la intercepción. B3 devuelve la intercepción hasta la A17 y suelta el balón (fumble), que es recuperado por A2 en la A15.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A25. Cuando hay una falta personal o infracción de conducta antideportiva por el Equipo A previo a una intercepción o a una recuperación de un balón suelto (fumble) o de un pase hacia atrás, y el Equipo B subsiguientemente pierde posesión, el balón es devuelto al Equipo B, y el castigo es cobrado desde el punto de su intercepción/recuperación.
- D.A. 8.102 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE UN TOUCHBACK**
 Segundo y gol en la B5. En el momento del centro, el centro A2 hala/jala a B2 hacia el suelo por su careta. A1 corre por la derecha y suelta el balón (fumble) en la B3. El balón rueda hacia el cono (pylon).
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. El resultado de la jugada es un Touchback, y la falta personal puede cobrarse desde el punto sucesivo.
- D.A. 8.103 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A SEGUIDA POR UN DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN**
 Segundo y 10 en la A40. Mientras A1 se apresta a lanzar, A2 agarra y retuerce la careta de B1. A1 es golpeado y suelta el balón (fumble) en la A30. B1 lo recupera en la A26 y corre hasta la A20, donde vuelve a soltarlo (fumble), y A2 lo recupera, siendo derribado allí.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A13. El cobro es desde el punto de recuperación del balón suelto (fumble) del Equipo B.
- D.A. 8.104 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—SEGUIDA POR UN CAMBIO DE POSESIÓN**
 Segundo y 10 en la B45. A2 está corriendo en la B40 cuando suelta el balón (fumble). Durante el balón suelto, A2 agarra y retuerce a B2 por la careta. B3 entonces recupera el balón suelto (fumble) y corre fuera del campo de juego en la A45.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A30. La falta personal por el Equipo A previa a la recuperación del balón suelto (fumble) por parte del Equipo B se cobra desde el punto de balón declarado muerto.
- PASE HACIA ATRÁS Y BALÓN SUELTO (FUMBLE)**
- D.A. 8.105 PASE HACIA ATRÁS—BALÓN CENTRADO POR EL CENTRO (O CENTRO)**
 Tercero y 6 en la A30. Con un minuto por jugarse en la primera mitad, el centro escapa de las manos del mariscal de campo A1 y el balón es recuperado por A2 en la A18, quien corre hasta el touchdown.
Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Cualquier centro legal por parte del centro es un pase hacia atrás.
- D.A. 8.106 PASE HACIA ATRÁS—BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) HACIA ADELANTE Y FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 Cuarto y 5 en la B20. Con 1:52 por jugarse en el partido, A1 lanza un pase hacia atrás al corredor A2, quien toca el balón pero no lo atrapa (muff) y éste sale hacia adelante, donde rueda fuera del campo de juego en la B14 (1:45).
Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 10 en la B14. Debido a que esto es un pase hacia atrás tocado pero no atrapado (muff) y no un balón suelto (fumble), puede ser tocado pero no atrapado hacia el frente y fuera del campo de juego. El reloj se reactiva a la señal del réferi al tiempo que un balón es traído de vuelta al campo de juego.
- D.A. 8.107 PASE HACIA ATRÁS EN CUARTO DOWN—RECUPERADO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DEL EQUIPO A**
 Cuarto y gol en la B5. El Equipo A está en desventaja en el marcador 17-13 en la última jugada del partido. El mariscal de campo A1 toma el centro y lanza un pase hacia atrás al corredor A3, quien toca pero no atrapa (muff) el pase en la B10. El balón es tocado pero no atrapado (muff) por varios jugadores hasta que rueda hacia la zona de anotación, donde es recuperado por A5.
Decisión: touchdown del Equipo A. Recuperación legal por parte de A5 porque el estatus del balón es un pase hacia atrás, no un balón suelto. El Equipo A gana 19-17. No se efectúa el intento de conversión.
- D.A. 8.108 PASE HACIA ATRÁS—BATEADO EN EL AIRE POR LA DEFENSIVA**
 Primero y 10 en la 50. El mariscal de campo A1 picha el balón hacia atrás, y éste es bateado (en el aire) en la A45 por B6 hasta la A40, donde B5 lo recupera y corre hasta el touchdown.
Decisión: touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. Un pase en el aire (hacia adelante o hacia atrás)

puede ser bateado en cualquier dirección por cualquier jugador defensivo. (3-22-5-Nota)

D.A. 8.109 CENTRO TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) EN UNA PATADA DE CONVERSIÓN

Durante un intento de conversión desde la B15, el sujetador A2 toca pero no atrapa (muff) el centro. A3 recoge el balón y completa un pase desde la B18 al receptor elegible A4, en la zona de anotación.

Decisión: la conversión es exitosa. Se le otorgan dos puntos. Patada de salida desde la A35.

D.A. 8.110 PASE HACIA ATRÁS TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF)—EMPUJÓN LEGAL EN LA ESPALDA PARA RECUPERAR

Segundo y 4 en la B40. A2 lanza hacia atrás a A3 en la B44, quien toca el balón pero no lo atrapa (muff). B1 intenta recuperarlo, pero A3 lo empuja por la espalda, recupera el balón en la B42 y corre hasta la B30.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Acción legal de A3, ya que el empujón en la espalda ocurrió durante un intento personal por recuperar un balón suelto.

D.A. 8.111 PASE HACIA ATRÁS—SUJETAR POR LA DEFENSIVA MIENTRAS EL PASE ESTÁ EN EL AIRE

Segundo y 15 en la A3. A1 lanza un pase hacia atrás a A2, quien está en la zona de anotación. Antes de que A2 pueda recibir el balón, B2 lo tacklea y el balón sale del campo de juego en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A8. La infracción (sujetar) por parte de B2 se cobra desde el punto previo. Si B2 había estado haciendo un esfuerzo personal por recuperar el balón, la acción solamente sería legal si el balón había tocado ya el suelo (12- 1-5(c)).

BALONES SUELTOS (FUMBLES)

D.A. 8.112 BALÓN SUELTO (FUMBLE) HACIA ADELANTE—TOCADO POR UN JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Tercero y 8 en la B34. A2 suelta el balón (fumble) cerca de la línea lateral en la B28. B2, quien estaba fuera del campo de juego, pisa dentro del campo de juego y recupera el balón suelto (fumble) en la B25 con un pie tocando la línea lateral.

Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 2 en la B28. Para que una recuperación sea legal, el jugador debe haberse restablecido con ambos pies (u otra parte del cuerpo que no sean las manos) dentro del campo de juego antes de la recuperación. Balón suelto (fumble) hacia adelante fuera del campo de juego. El reloj de juego debería ser reactivado por el réferi cuando el balón sea regresado al campo, antes de que sea finalmente ubicado en la marca interna de línea de yarda (hashmark). Si el tiempo es una preocupación, entonces el réferi debería decirle al mariscal de campo que el reloj se está reactivando.

D.A. 8.113 BALÓN SUELTO (FUMBLE) HACIA ADELANTE—FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Tercero y 6 en la A40. El corredor A2 corre hasta la 50 y suelta el balón (fumble), llegando hasta la B48, donde B3 y A3 los recuperan simultáneamente. El pie derecho de B3 está tocando la línea lateral cuando el balón es recuperado.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Una recuperación simultánea pertenecería al equipo que soltó el balón, pero como B3 está fuera del campo de juego y tocando un balón libre, esto es un balón suelto (fumble) hacia adelante fuera del campo de juego y no una recuperación simultánea. El réferi reactiva el reloj al tiempo que el balón es traído de regreso al campo de juego, y debería intentar de informar al mariscal de campo.

D.A. 8.114 BALÓN SUELTO (FUMBLE)—REGLA DE BALÓN SUELTO DE CUARTO DOWN

Cuarto y 7 en la B17. A1 corre hasta la B16 y suelta el balón (fumble). El balón rueda retrocediendo hasta la B21, donde A2 lo recoge y lanza un pase completo al receptor elegible A3 en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B21. Balón suelto (fumble) de cuarto down. La jugada debería ser declarada muerta inmediatamente cuando el balón es recuperado por A2.

D.A. 8.115 BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO B—REGLA DE BALÓN SUELTO EN CUARTO DOWN

Cuarto y 2 en la B20. Antes de la pausa de los dos minutos, A1 suelta el balón (fumble) en la B18. B1 lo recoge allí y acarrea hasta la B20, donde también lo suelta (fumble). B2 recupera y acarrea hasta la B30.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. La regla de balón suelto (fumble) en cuarto down aplica solamente al Equipo A, y solamente antes de un cambio de posesión. (La regla de balón suelto [fumble] luego de la pausa de los dos minutos aplica a todo el mundo.)

D.A. 8.116 BALÓN SUELTO (FUMBLE)—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Primero y 10 en la 50. En la última jugada del partido con el marcador empatado, el receptor elegible A2 recibe un pase hacia el frente en la B10 y acarrea hasta la yarda uno del Equipo B, donde es tackleado, pero antes de estar derribado, el balón sale libre por el aire de las manos de A2. A3 recibe el balón en la zona de anotación.

Decisión: se va a tiempo extra. Solamente A2 puede recuperar y avanzar el balón.

D.A. 8.117 BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO B—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Primero y 10 en la B20. Después de la pausa de los dos minutos, A1 suelta el balón (fumble) en la B18. B1 lo recoge allí y avanza hasta la B20, donde lo suelta otra vez. B2 recupera allí y corre hasta la B30.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. El balón queda declarado muerto cuando es recuperado por B2, y el reloj debería ser detenido. Como el que soltó el balón es B1, él es el único jugador del Equipo B que puede recuperar y avanzar en los últimos dos minutos. La regla de balón suelto [fumble] luego de la pausa de los dos minutos aplica también durante un intento de conversión (try).

D.A. 8.118 BALÓN SUELTO (FUMBLE)—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS—ENTREGA EN MANO TOCADA PERO NO ATRAPADA (MUFF)

Primero y 10 en la A20. Después de la pausa de los dos minutos, A1 intenta entregar el balón en mano a A2 en la A18. A2 no obtiene el balón con claridad y lo malabarea hasta que llega a la A21, punto en el que: (a) obtiene control total del balón sin que éste haya tocado el suelo; o (b) antes de obtener control del balón, toca el suelo una vez en la A21 y rebota nuevamente hacia las manos de A2 manos y obtiene control total. A2 corre hasta la 50, donde es obligado a salir del campo de juego.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Esta es una transferencia de posesión y no un balón suelto si cualquier jugador inmediatamente recobra control del balón antes de que éste toque el suelo, así que A2 puede avanzar una vez que obtiene control.
- (b) balón del Equipo A, segundo y 12 en la A18. Ya que ningún jugador inmediatamente recobró el control del balón antes de que éste toque el suelo, esto es considerado un balón suelto (fumble) en el intercambio, y por lo tanto el balón regresa a la A18, que es el punto del balón suelto (fumble) por el jugador que soltó el balón (A1).

D.A. 8.119 BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO B LUEGO DE INTERCEPCIÓN—ANTES/DESPUÉS DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 7 en la B15. B1 intercepta un pase en la zona de anotación, corre y suelta el balón (fumble) allí dentro. El balón rueda y sale de la zona de anotación, llegando a B3, donde B2 lo recupera: (a) antes de la pausa de los dos minutos; o (b) después de la pausa de los dos minutos.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Antes de la pausa de los dos minutos, solamente el Equipo A tiene restringido avanzar un balón suelto (fumble) en el cuarto período, y no hay restricciones para el Equipo B.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Las reglas de balón suelto (fumble) después de la pausa de los dos minutos aplican a ambos equipos, a lo largo del down.

INFRACCIÓN DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)

D.A. 8.120 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE) MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Segundo y 12 en la A40. A2 corre hasta la B45, suelta el balón (fumble) y B5 recupera. B3 cometió una falta personal en la 50 durante el balón suelto (fumble).

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Cuando una infracción ocurre durante un balón suelto (fumble), el punto de cobro básico es el punto del balón suelto.

D.A. 8.121 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE) DETRÁS DE LA LÍNEA

Segundo y 12 en la A40. A2 suelta el balón (fumble) en la A35. B6 sujeta a A2 para permitir que B5 lo recupere en la A35.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A45. Cuando el balón suelto (fumble) es detrás de la línea de golpeo, el punto de cobro por una infracción durante un balón suelto (fumble) es el punto previo.

D.A. 8.122 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Tercero y 6 en la A44. A2 corre hasta la B45, donde suelta el balón (fumble). A3 lo recupera en la B40. Durante el balón suelto (fumble), A4 sujeta en la 50.

Decisión: tercero y 10 en la A40. Infracción por el Equipo A durante el balón suelto (fumble). Ya que la infracción ocurrió detrás del punto del balón suelto (fumble), la infracción se cobra desde el punto de la infracción.

D.A. 8.123 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO B DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—AVANZADO POR EL EQUIPO A

Primero y 10 en la A40. A2 suelta el balón (fumble) en la A45, y durante el balón suelto (fumble), B1 agarra y retuerce la careta de A3 en un esfuerzo por recuperar el balón suelto (fumble). A2 lo recupera en la 50 y corre hasta la B40, donde es tackleado.

Decisión: primero y 10 en la B25. La falta personal del Equipo B puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto porque el Equipo A tuvo posesión al final del down; vea 14-2-4.

D.A. 8.124 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO B DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—AVANZADO POR EL EQUIPO A

Segundo y 8 en la B40. A2 suelta el balón (fumble) en la B35 y, durante el mismo, B1 agarra y retuerce la careta de A3. A4 recupera el balón suelto (fumble) y corre hasta la B12, donde es tackleado.

Decisión: primero y gol en la B6. La falta personal del Equipo B puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto porque el Equipo A tuvo posesión al final del down; vea 14-2-4. Si A4 recuperara el balón suelto (fumble) detrás del punto del balón suelto (fumble), la falta personal podría aún ser cobrada desde el punto del balón suelto (fumble).

JUGADAS MISCELÁNEAS

D.A. 8.125 ENTREGA EN MANO HACIA ADELANTE TOCADA PERO NO ATRAPADA (MUFF) TOCA EL SUELO

En la patada de salida para arrancar la segunda mitad, B1 recibe la patada en la yarda B4 y corre hasta la B10, donde entrega el balón en mano hacia adelante a B2, quien está frente a él. B2 toca pero no atrapa (muff) la entrega de balón, éste toca el suelo en la B11, y (a) A1 cae sobre el balón allí, o (b) B3 recupera el balón en la B13.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B11. Esto es una entrega de balón hacia adelante ilegal que resulta en un balón suelto (fumble), así que el Equipo A debería declinar la infracción y mantener el balón.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. La entrega en mano hacia adelante ilegal se cobra desde donde el jugador estaba cuando entregó el balón en mano hacia adelante.

- D.A. 8.126 ENTREGA EN MANO HACIA ADELANTE TOCADA PERO NO ATRAPADA (MUFF) MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA**
Tercero y 10 en la B40. A1 se escapa y, cuando está en la B39, intenta entregar el balón en mano a A2 quien está en la B38. A2 toca pero no atrapa (muff) la entrega de balón, y éste rueda hasta la B35, donde B1 intenta recogerlo pero accidentalmente lo patea, y así el balón continúa rodando hasta la B12, donde B1 finalmente se deja caer sobre él.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B12 (se declina la infracción de entregar el balón en mano hacia adelante), o balón del Equipo A, cuarto y 14 en la B44.
- D.A. 8.127 BATEO DE UN PASE HACIA EL FRENTE POR UN JUGADOR DEL EQUIPO A HACIA UN COMPAÑERO DE EQUIPO**
Primero y 10 en la A25. A1 lanza un pase hacia el frente a A2 quien, en la A40, batea el balón hacia adelante al jugador elegible A3 en la A45, quien lo recibe y corre hasta el touchdown.
Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Jugada legal.
- D.A. 8.128 BATEO CONTROLADO DE UN PASE DEL EQUIPO A—HACIA ADELANTE/HACIA ATRÁS**
Tercero y 10 en la A40. El receptor A2 salta en el aire y controla el pase hacia el frente mientras está aún en el aire en la B30. Antes de caer en el suelo, A2 lanza el balón: (a) hacia adelante; o (b) hacia atrás, a A3, quien recibe el balón y anota.
Decisiones:
(a) cuarto y 20 en la A30. El bateo ilegal se cobra desde el punto previo con pérdida de down. Esto es también una infracción si el pase es incompleto o interceptado. Un pase hacia el frente que es controlado por un jugador y lanzado hacia adelante (antes de completar la recepción) es un bateo (bat) ilegal. Mientras un pase hacia el frente en el aire puede ser bateado (bat) en cualquier dirección por cualquier jugador elegible, un bateo (bat) hacia adelante *controlado* es legal.
(b) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Esto es un bateo legal hacia el extremo de la línea del Equipo A.
- D.A. 8.129 PASE BATEADO DEL EQUIPO A RECIBIDO POR UN JUGADOR INELEGIBLE**
Primero y 10 en la A25. A1 lanza hacia adelante a A2 quien, en la A30, batea el balón hacia adelante al tackle A6, quien estaba legalmente delante de la línea (downfield). A6 recibe el balón y corre hasta el touchdown.
Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Jugada legal. El toque de A2 hace que A6 sea elegible para recibir el pase.
- D.A. 8.130 ENTREGA EN MANO HACIA ADELANTE DETRÁS DE LA LÍNEA—PASE AL MARISCAL DE CAMPO EN FORMACIÓN ESCOPETA**
Segundo y 10 en la A20. El mariscal de campo A1, en una formación escopeta (despegada), entrega en mano hacia adelante al corredor A2, quien corre hacia la derecha en una barrida, se detiene y lanza desde la A18 a A1 en la A26, quien recibe el pase y es tackleado en la A31.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A31. Ya que A1 no estaba bajo centro, es un receptor elegible y la entrega de balón hacia adelante al receptor elegible detrás de la línea es legal y no considerada un pase hacia el frente.
- D.A. 8.131 NO AGARRADO NI CONTROLADO—LA JUGADA PERMANECE VIVA**
Tercero y 2 en la A27. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A24 y es sujetado por B1 debajo de la cintura. Ningún otro jugador del Equipo B está en las cercanías. B1 intenta tacklear a A1, pero antes de que éste golpee el suelo, A1 lanza un pase a A3, quien recibe el balón en la A45 y anota.
Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. La seguridad del mariscal de campo no está en peligro. (12-2-9-h)
- D.A. 8.132 AGARRADO Y CONTROLADO—LA JUGADA ESTÁ MUERTA**
Segundo y 5 en la A25. El mariscal de campo A1 es sujetado en la cintura y controlado por B1 en la A20. B2 y B3 también están a punto de tacklear a A1. Previo a tocar el suelo, A1 se las arregla para lanzar el balón a A2 en la A48, quien entonces anota.
Decisión: tercero y 10 en la A20. El réferi debería detener la jugada cuando el mariscal de campo está bajo control y hay otras defensas sobre su humanidad. La seguridad del mariscal de campo está en peligro. (12-2-9-h)
- D.A. 8.133 INTERCEPCIÓN—PROGRESO HACIA ADELANTE**
Segundo y 10 en la B25. El pase de A1 es interceptado por B1 en la zona de anotación del Equipo B, y B1 es tackleado desde atrás por A2. A2 conduce a B1 al campo de juego (ya sea mientras B1 está en el aire o de pie), provocando que B1 caiga sobre su rodilla en la B1 con el balón en la B2.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. Ya que A2 condujo a B1 hacia adelante, no hay progreso hacia adelante y el punto de balón declarado muerto es donde éste estaba cuando B1 fue derribado.
- D.A. 8.134 SIN INTERFERENCIA DE PASE—ELEGIBILIDAD PERDIDA**

Tercero y 10 en la A40. El receptor elegible A1, cerca de la línea lateral, es empujado fuera del campo de juego por B1 en la A42. Antes de que pueda regresar al campo de juego, B2 coloca un brazo alrededor de su pecho y restringe en A1 su capacidad para alcanzar el pase en la A43. El pase cae incompleto.

Decisión: cuarto y 10 en la A40. No hay infracción, ya que A1 ya no es elegible después de que sea legalmente forzado fuera del campo.

D.A. 8.135 ACCIÓN DEL MARISCAL DE CAMPO INMEDIATAMENTE DESPUÉS DEL CENTRO—FINJE UN CLAVADO/PONER RODILLA EN SUELO

Segundo y 10 en la B25. El mariscal de campo A1 toma el centro y entonces inmediatamente: (a) finge clavar el balón hacia el suelo; o (b) finge poner rodilla en tierra en la B26. A1 entonces lanza un pase completo a A2 en la zona de anotación.

Decisiones:

(a) touchdown del Equipo A. Jugada legal.

(b) tercero y 11 en la B26. El réferi debería detener la jugada inmediatamente cuando el mariscal de campo finge poner rodilla en tierra.

D.A. 8.136 MARISCAL DE CAMPO TOCA PERO NO ATRAPA (MUFF) EL CENTRO—INTENTA CLAVAR/CLAVA EL BALÓN

Tercero y 10 en la B25. El mariscal de campo A1, que quiere clavar el balón para detener el reloj toca pero no atrapa (muff) el centro, y: (a) empuja el balón al suelo en un intento de clavarlo, y B3 cae sobre el balón en la B30; (b) vuelve a tener posesión del balón antes de que éste toque el suelo, e inmediatamente clava el balón, que rebota en el pie de A2 y toca el suelo; o (c) vuelve a tener posesión del balón antes de que éste toque el suelo, e inmediatamente clava el balón, que rebota en el pie de A2 pie y rebota hacia arriba (sin tocar el suelo) y es interceptado por B3 en la B30, donde es tackleado.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Esto es un pase hacia atrás tocado pero no atrapado (muff) y una recuperación legal por parte del Equipo B.

(b) cuarto y 10 en la B25. Pase incompleto. No hay infracción por pase ilegalmente lanzado al suelo o toque ilegal.

(c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Intercepción, ya que el balón nunca tocó el suelo. No hay infracción por toque ilegal. (3-22)

REGLA 9 PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO—FORMACIÓN DEFENSIVA

D.A. 9.1 ALINEACIÓN DEFENSIVA SOBRE EL CENTRO—DESPEJE

Cuarto y 10 en la A20. El Equipo A se alinea en una formación de despeje estándar, con B1 en la línea de golpeo y directamente sobre el centrador A2. El balón es centrado hacia el despejador A1. (a) A1 toca pero no atrapa (muff) el centro, recoge el balón y corre hasta la A23, donde es derribado; o (b) A1 lleva a cabo el despeje fuera del campo de juego en la 50.

Decisiones: (a) y (b), cuarto y 5 en la A25. Formación ilegal. La infracción sucede en el momento del centro, debido a la formación de despeje estándar, y el balón no necesita ser pateado. Vea 9-1-3, Tema 1.

D.A. 9.2 ALINEACIÓN DEFENSIVA SOBRE EL CENTRO—GOL DE CAMPO O INTENTO DE CONVERSIÓN

Cuarto y 5 en la B25. El Equipo A se alinea en una formación de gol de campo estándar, con B1 en una postura de dos puntos directamente sobre el centrador A2. Antes del centro, éste da un paso hacia atrás, de modo que está a más de una yarda de la línea de golpeo, pero sus pies aún están a la misma altura del pie de atrás de B3, quien está en una postura de tres puntos en la línea de golpeo. La patada es exitosa.

Decisión: se le otorgan tres puntos al Equipo A, patada de salida desde la A35. La formación defensiva es legal, porque el defensa alineado sobre el centro está a más de una yarda de la línea de golpeo en el momento del centro. Vea 9-1-3, tema 2.

D.A. 9.3 ALINEACIÓN DEFENSIVA—GOL DE CAMPO

Cuarto y 10 en la B25. El intento de gol de campo de A1 desde la B33 sale ancho hacia la derecha. En el momento del centro, el Equipo B: (a) tenía siete hombres en la línea de golpeo hacia la izquierda del centrador, pero solamente seis fueron a presionar; o (b) tenía seis hombres en la línea de golpeo hacia la izquierda del centrador. Tanto en (a) como en (b), el Equipo A estaba alineado en una formación de gol de campo estándar.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, cuarto y 5 en la B20. Formación ilegal. El Equipo B no puede tener más de seis jugadores en la línea en hacia cualquier costado del centrador en el centro cuando el Equipo A presenta una formación de gol de campo estándar, sin tener en cuenta cuántos salen a presionar al pateador.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B33. No hay infracción.

D.A. 9.4 ALINEACIÓN DEFENSIVA—MOVIMIENTO (MOTION) O CAMBIO DE POSICIÓN (SHIFT)

Cuarto y 5 en la A25. El Equipo A inicialmente se alinea en una formación de despeje estándar y los 11 jugadores quedan establecidos (set). Después de establecerse siete yardas profundo, el protector personal A2 se para tres yardas hacia adelante para hacer una llamada, y entonces regresa a una posición siete yardas profundo antes de que el balón sea centrado. B1 está alineado en la línea de golpeo directamente sobre el centro A3. El despejador A1 lleva a cabo el despeje fuera del campo de juego en la A45.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. En las patadas desde la línea de golpeo, un movimiento (motion) o un cambio de posición (shift) del Equipo A remueve la prohibición que rige sobre el Equipo B contra cubrir al centro. Si es un cambio de posición (shift), si el protector personal mueve ambos pies, después de que los 11 jugadores

ofensivos hayan quedado establecidos por un segundo completo.

D.A. 9.5 ALINEACIÓN DEFENSIVA—FORMACIÓN DE GOL DE CAMPO DESBALANCEADA

Cuarto y 5 en la B25. El Equipo A se alinea en una formación de gol de campo desbalanceada con dos tackles en el costado derecho. B3 está originalmente alineado sobre el guardia A6, pero justo antes del centro se desplaza y cubre al centrador. La patada desde la B33 sale ancha hacia la izquierda.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B33. Si el Equipo A no presenta una formación de gol de campo estándar (un número equitativo de jugadores a cada costado del centro, en una formación concentrada), quedan sin efecto las restricciones sobre el Equipo B relacionadas con cubrir el centro.

D.A. 9.6 DEFENSIVA EMPUJANDO A COMPAÑEROS DE EQUIPO—FORMACIÓN DE DESPEJE/GOL DE CAMPO/CONVERSIÓN

Cuarto y 10 en la B32. (a) El intento de gol de campo de A1 desde la B40 es fallado; o (b) el despeje de A1 sale del campo de juego en la B15. En el momento del centro, B1 y B2, ambos posicionados en dos puntos, empujan a los linieros B4 y B8 hacia la formación ofensiva.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo A, primero y 10 en la B17. Rudeza innecesaria. Los jugadores del Equipo B no pueden empujar a compañeros de equipo hacia la formación ofensiva cuando el Equipo A está alineado para un intento de despeje, de gol de campo o de conversión (try). El cobro es desde el punto previo y un primer down automático. Esto es una infracción por la formación de patada, y el balón no tiene que ser pateado.

D.A. 9.7 SUJETAR POR LA OFENSIVA—DESPEJE

Cuarto y 5 en la A45. En el momento del centro, B2 se lanza contra el despejador A1 y es derribado por el protector personal A3: (a) justo antes de que el balón sea pateado; o (b) justo después de que el balón sea pateado y está trascendiendo a B2. El ovoide es capturado por B3 en la yarda B9, donde es inmediatamente tackleado.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, cuarto y 15 en la A35, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B19. Infracción por sujetar por la ofensiva.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B9. No hay infracción por sujetar por la ofensiva porque el balón ha sido pateado.

DESPEJE TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) DEL EQUIPO B EN EL CAMPO DE JUEGO

D.A. 9.8 REBOTA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN Y FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B5, donde rebota hacia la zona de anotación y rebota saliendo de ella nuevamente hasta la yarda B3, donde sale del campo de juego.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B3.

D.A. 9.9 REBOTA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN Y LUEGO HACIA EL CAMPO DE JUEGO—RECUPERACIÓN DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B5, donde rebota hacia la zona de anotación y rebota saliendo nuevamente hacia el campo de juego, donde B4 lo recupera en la B2.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B2.

D.A. 9.10 REBOTA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN Y LUEGO HACIA EL CAMPO DE JUEGO— RECUPERACIÓN DEL EQUIPO A

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B5, donde rebota hacia la zona de anotación y rebota saliendo nuevamente hacia el campo de juego, donde A4 lo recupera en la B2.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B2.

D.A. 9.11 REBOTA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN, DONDE RECUPERA EL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B5. Éste rebota hacia la zona de anotación, donde B2 lo recupera.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback.

D.A. 9.12 REBOTA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN, DONDE RECUPERA EL EQUIPO A

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B5. Éste rebota hacia la zona de anotación, donde A4 lo recupera.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35.

D.A. 9.13 REBOTA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN Y EL EQUIPO B SACO EL BALÓN CORRIENDO

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B5. Éste rebota hacia la zona de anotación, donde B2 lo recupera y corre hasta la B15.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B15.

DESPEJE TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) EN EL AIRE POR EL EQUIPO B EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

D.A. 9.14 REBOTA DE REGRESO AL CAMPO DE JUEGO Y FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) en el aire por B2 en la zona de anotación, y antes de tocar a alguien más, rebota saliendo nuevamente hacia el campo de juego y finalmente sale del campo de juego en la B5.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B5.

D.A. 9.15 REBOTA DE REGRESO AL CAMPO DE JUEGO—RECUPERA EL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) en el aire por B2 en la zona de anotación, y antes de tocar a alguien más, rebota saliendo nuevamente hacia el campo de juego, donde B3 lo recupera en la B5.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B5.

D.A. 9.16 REBOTA DE REGRESO AL CAMPO DE JUEGO—RECUPERA EL EQUIPO A

Cuarto y 10 en la A40. El despeje es tocado pero no atrapado (muff) en el aire por B2 en la zona de anotación, y antes de tocar a alguien más, rebota saliendo nuevamente hacia el campo de juego, donde A4 lo recupera en la B5.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B5.

D.A. 9.17 EL EQUIPO B TOCA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—RECUPERA EL EQUIPO A

Cuarto y 10 en la 50. B1 toca pero no atrapa (muff) el despeje en el aire en la zona de anotación. A1 lo recupera en la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35.

DESPEJE ATERRIZA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN Y REBOTA HACIA EL CAMPO DE JUEGO

D.A. 9.18 EL EQUIPO B CAE SOBRE ON BALÓN

Cuarto y 10 en la A40. El despeje aterriza la zona de anotación y rebota hacia la B5, donde B2 se deja caer sobre él y es derribado.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. El balón queda declarado muerto cuando toca la zona de anotación, sin ser tocado por el Equipo B.

D.A. 9.19 RECUPERA EL EQUIPO A

Cuarto y 10 en la A40. El despeje aterriza la zona de anotación y rebota saliendo hasta la B5, donde A6 recupera el balón.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. El balón queda declarado muerto cuando toca la zona de anotación, sin ser tocado por el Equipo B.

EL EQUIPO A TOCA EL DESPEJE EN LA ZONA DE ANOTACIÓN O EN EL CAMPO DE JUEGO

D.A. 9.20 EL EQUIPO A BATEA UN DESPEJE HACIA ATRÁS MIENTRAS QUE TOCA DENTRO DE LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la A40. El despeje en el aire es bateado nuevamente hacia el campo de juego desde la zona de anotación por A5, mientras éste está en contacto con el suelo en la zona de anotación. B2 recupera en la B5 y corre hasta la B25.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. El balón queda declarado muerto cuando lo toca el jugador del Equipo A en la zona de anotación, ya que no fue tocado previamente por el Equipo B.

D.A. 9.21 EL EQUIPO A TOCA PRIMERO EN EL CAMPO DE JUEGO Y EL BALÓN SALE DEL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 10 en la A40. A4 toca el despeje en la B5, y el balón entonces sale del campo de juego en la B4.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B5, el punto del primer toque del Equipo A.

D.A. 9.22 EL EQUIPO A TOCA PRIMERO EN EL CAMPO DE JUEGO Y RECUPERA EL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. A4 toca el despeje en el campo de juego en la B10, y B2 recupera el balón en la B4.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10, el punto del primer toque del Equipo A.

D.A. 9.23 EL EQUIPO A BATEA EL BALÓN HASTA LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 5 en la A45. El despeje golpea en la B5 y rebota hacia arriba y sobre la línea de gol. A2 salta desde la B2 y, mientras está en el aire sobre la zona de anotación, batea el balón hacia atrás. El balón golpea la zona de anotación y entonces rueda hacia el campo de juego, donde B1 lo recoge, corre hasta la B30, suelta el balón (fumble) y A3 lo recupera.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. El balón queda declarado muerto cuando golpea la zona de anotación, sin ser tocado por el Equipo B.

D.A. 9.24 EL EQUIPO A BATEA EL BALÓN DESDE LA ZONA DE ANOTACIÓN FUERA DEL CAMPO DE JUEGO POR DENTRO DE CONO (PYLON)

Cuarto y 5 en la A45. El despeje rebota desde el campo de juego hacia la zona de anotación pero está aún en el aire y no fue tocado en la zona de anotación. A1 salta desde la B1 y batea el balón de regreso a través de la línea de gol. El balón bateado cruza la línea de gol por adentro del cono (pylon), cruza la línea lateral en el aire en la B2, y primero toca el suelo fuera del campo de juego en la B3 (extendida).

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B2 (el punto donde el balón cruzó sobre la línea lateral previo a tocar fuera del campo de juego). El punto del primer toque es la B1 (el punto donde A1 elevó sus pies antes de batear el balón).

D.A. 9.25 EL EQUIPO A BATEA EL BALÓN DESDE LA ZONA DE ANOTACIÓN FUERA DEL CAMPO DE JUEGO POR FUERA DEL CONO (PYLON)

Cuarto y 5 en la A45. El despeje rebota desde el campo de juego hacia la zona de anotación, pero está aún en el aire y

no fue tocado en la zona de anotación. A1 salta desde la B1 y batea el balón de regreso a través de la línea de gol (extendida). El balón bateado cruza la línea lateral en la zona de anotación (y la línea de gol extendida, por fuera del cono [pylon]), y primero toca el suelo fuera del campo de juego en la B2 (extendida).

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback, ya que el balón pasó por fuera del cono (pylon) antes de tocar fuera del campo de juego. (11-6-1)

PRIMER TOQUE/ TOQUEILEGAL

D.A. 9.26 PRIMER TOQUE—ÚLTIMA JUGADA DEL PERÍODO

Cuarto y 16 en la A8. En la última jugada de la mitad, el despejador A1 lleva a cabo un mal despeje, y A2 toca primero el balón en la A30. B1 lo recoge y corre hasta la A4, donde suelta el balón (fumble) y A3 lo recupera en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A30. El Equipo B puede escoger extender el período en el punto del primer toque por A2, sea o no que B1 haya soltado el balón (fumble).

D.A. 9.27 PRIMER TOQUE—RECUPERACIÓN Y BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO B

Cuarto y 5 en la A30. El despeje de A1 rebota en la B48 y entonces es tocado primeramente por A2 en la B46. El balón rueda hasta la B40, donde B1 lo recoge y corre hasta la 50, donde suelta el balón (fumble) y A2 lo recupera.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B46, el punto de la infracción del primer toque.

D.A. 9.28 PRIMER TOQUE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE LA DEVOLUCIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Cuarto y 10 en la A48. A2 es el primero en tocar el despeje de A1 en la B14. El balón rueda hasta la B10, donde B1 lo recoge, corre hasta la 50, suelta el balón (fumble) y A3 lo recupera allí. (a) Durante la carrera de B1, B2 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) en la B40, o (b) B2 sujetó en la B35.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. La falta personal de B2 puede ser priorizada sobre el balón suelto (fumble) y cobrada desde el punto de balón declarado muerto (falta personal previa a una interceptación, o previa a la recuperación de un balón suelto o pase hacia atrás). El cobro de esa infracción elimina el punto de primer toque.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B14. Cuando el Equipo A declina la infracción de sujetar por el Equipo B, el Equipo B puede tomar el balón en el punto del primer toque. Si el Equipo A acepta el castigo por el sujetar del Equipo B, sería cobrada desde la B35, resultando en un balón del Equipo B en la B25.

D.A. 9.29 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B—BATEANDO/PATEANDO EL BALÓN HACIA EL Oponente—RECUPERACIÓN DEL EQUIPO A

Cuarto y 10 en la B40. Mientras el despeje está en el aire, B1 bloquea a A3 por la espalda o sujeta a A3 en la B20. El despeje cae en la B10, donde (a) A2 intencionalmente batea el balón hacia atrás hacia el receptor B1, o (b) A2 patea el balón hace el receptor B1. A3 entonces recupera en la B12.

Decisión:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. Ya que A2 bateó el balón hacia B1, se considera que B1 no tocó la patada, así que es balón del Equipo B al final del down. La infracción después de la posesión de sujetar o bloqueando por la espalda debería ser cobrada desde donde la patada finalizó en la B12.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B6, o cuarto y 10 en la B40. Esta es una infracción doble con un cambio de posesión. Se considera que B1 no tocó el balón, porque fue pateado hacia él, así que es balón del Equipo B al final del down. La infracción después de la posesión por el sujetar o el bloqueo por la espalda se combina con la infracción de patada ilegal para crear una infracción doble con un cambio de posesión, lo que le otorga al Equipo B la opción de también repetir el down en una jugada de patada.

D.A. 9.30 TOQUE ILEGAL—JUGADOR DESDE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 10 en la 50. El despeje de A1 está rodando, (a) en la B6, donde A2 recupera y lo detiene; o (b) en la B4, donde A2 recupera y lo detiene; o (c) en la B4, donde es recuperado por A2 y llevado hacia la zona de anotación. A2 había sido legalmente bloqueado fuera del campo de juego en la B40 pero regresó inmediatamente dentro del campo de juego.

Decisiones:

- (a) cuarto y 15 en la A45, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B11. El toque ilegal puede ser cobrado desde el punto previo o desde el punto de balón declarado muerto.
- (b) cuarto y 15 en la A45, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. El toque ilegal dentro de la yarda cinco por un jugador que había estado fuera del campo de juego le otorga al Equipo B la opción adicional de un touchback.
- (c) cuarto y 15 en la A45, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. El resultado de la jugada es un touchback, así que el castigo de cinco yardas puede ser cobrado desde la B20.

D.A. 9.31 PRIMER TOQUE—JUGADOR DESDE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 10 en la 50. A1 despeja el balón profundo a B3 en la yarda 10. B3 deja ir el balón, y el "flyer" (jugador originalmente formado en un extremo) A2 batea el balón en la B1 de regreso a la B5. Mientras el balón está rodando en la B5, A3, quien había sido legalmente bloqueado fuera del campo de juego, ingresa y se restablece, y entonces cae sobre el balón en la B5.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. El Equipo B toma el balón en el punto de primer toque más ventajoso. El toque de A3, mientras sea un primer toque, no es una infracción, porque el balón fue previamente tocado por otro jugador (A o B en las jugadas de patada desde la línea de golpeo).

- D.A. 9.32 PUNTOS DE MÚLTIPLES TOQUES ILEGALES—JUGADOR DESDE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**
 Cuarto y 10 en la 50. El extremo que cubre la patada (gunner) A2 es legalmente bloqueado fuera del campo de juego mientras cubre el despeje, pero A2 regresa y se restablece dentro del campo de juego y es entonces el primero en tocar el despeje en ruedo en la B16. El despeje continúa rodando hacia la línea de gol sin ser tocado por nadie más, hasta que A2 detiene el balón en la B4.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20, o cuarto y 15 en la A45. Infracciones múltiples por A2. El Equipo B puede tomar el balón en el punto de primer toque ilegal (B16), cobrar el castigo de cinco yardas desde el punto de balón declarado muerto (también el punto del segundo toque de A2), cobrar el castigo de cinco yardas en el punto previo y repetir el down, o tomar un touchback debido al toque dentro de la yarda cinco. No hay opción para que se cobre el castigo de cinco yardas desde el punto de primer toque ilegal (B16), porque ese no fue el punto de balón declarado muerto.
- D.A. 9.33 PRIMER TOQUE—POSESIÓN DEL EQUIPO A—SUELTA EL BALÓN**
 Cuarto y 8 en la B48. El balón despejado está cayendo en la yarda B4, donde A2 lo recibe y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación; sin embargo, suelta el balón en la yarda uno del Equipo B. El balón rueda hacia la zona de anotación. Ningún jugador del Equipo B podría haber atrapado el balón.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B4. La jugada queda declarada muerta tan pronto como A2 suelta el balón en su posesión. Porque lo suelta antes de tocar en la zona de anotación con posesión, el Equipo B llevar a cabo el siguiente centro desde el punto en el que A2 tocó primero el balón, que, en este caso, es también el punto de balón declarado muerto. Es irrelevante dónde aterriza el balón luego de que el jugador lo haya soltado.
- D.A. 9.34 PRIMER TOQUE—NO HAY POSESIÓN DEL EQUIPO A**
 Cuarto y 8 en la B48. A1 despeja el balón alto en el aire. El compañero de equipo A2 controla el despeje por el aire en la B15, toma dos pasos, y luego pierde el control del balón antes de establecer posesión. El balón sale del campo de juego a través de la zona de anotación.
Decisión: balón del equipo B, primero y 10 en la B20. Un balón despejado está muerto cuando los pateadores atrapan o recuperan una patada más allá de la línea de golpeo (9-3-2). Si un jugador del equipo que patea pierde control antes de completar la posesión (3-2-7), el balón sigue estando libre.
- D.A. 9.35 MÚLTIPLES PUNTOS DE PRIMER TOQUE— POSESIÓN DEL EQUIPO A—SUELTA EL BALÓN**
 Cuarto y 8 en la B48. El balón despejado está rebotando en la yarda B8, donde A2 intenta recuperarlo de un zarpazo, pero lo toca pero no lo atrapa (muff) y lo dirige hacia la línea de gol. Logra la posesión en la yarda B4 y su ímpetu lo lleva hacia dentro de la zona de anotación; sin embargo, suelta el balón en la yarda B1, y el balón rueda hacia la zona de anotación.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. La jugada queda declarada muerta tan pronto como A2 suelta el balón en su posesión. Porque lo suelta antes de tocar en la zona de anotación con posesión, el punto de balón declarado muerto es donde A2 tuvo primeramente posesión, la yarda B4. El Equipo B tomará el balón en el punto en el que A2 tocó primeramente el balón, la B8.
- D.A. 9.36 PRIMER TOQUE—JUGADOR DEL EQUIPO A MANTIENE A UN COMPAÑERO DE EQUIPO FUERA DE LA ZONA DE ANOTACIÓN**
 Cuarto y 4 en la 50. A1 despeja el balón, y A2 y A3 corren hacia adelante para cubrirlo antes de que llegue a la zona de anotación. A2 recupera el balón en la B4, y su ímpetu lo lleva hacia la línea de gol. A3, mientras su pie está en la zona de anotación, sujeta a su compañero de Equipo A2 y evita que ingrese en la zona de anotación o que toque la línea de gol.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B4. No es una infracción que un jugador del Equipo A impida que un compañero de equipo lleve un despeje hasta dentro de la zona de anotación del Equipo B.

TOUCHBACK—EL EQUIPO A ACARREA EL BALÓN HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN O TOCA BALÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

- D.A. 9.37 EL EQUIPO A RECUPERA EL BALÓN Y LO ACARREA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN**
 Cuarto y 10 en la B40. Después de un despeje, el balón rebota en la B8 y rueda hasta la B4, donde A2 lo recoge y corre el balón hacia la zona de anotación.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback.
- D.A. 9.38 EL EQUIPO A RECUPERA EL BALÓN Y LO ACARREA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A O B**
 Cuarto y 10 en la A45. A1 toca primero y recupera el despeje en la B4 y lleva el balón hacia la zona de anotación. Antes de que A1 alcance la línea de gol: (a) A2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B6; o (b) B1 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B6.
Decisiones:
 (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. El bloqueo por la espalda (clipping) se cobra desde el punto siguiente, que es la B20.
 (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. El punto del bloqueo por la espalda (clip) es dentro de la yarda 20 de B, así que la infracción se cobra desde el punto de la infracción.

ÍMPETU

D.A. 9.39 ÍMPETU—EL EQUIPO A BLOQUEA AL EQUIPO B HACIA EL BALÓN

Cuarto y 10 en la 50. El balón despejado rueda hasta la B6. B1 da un paso al costado y no intenta recibir el balón. A2 bloquea al jugador pasivo B1 hacia el balón, y el balón: (a) rueda sobre la línea final; o (b) rueda hasta la B3 donde, A4 lo recupera.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. El ímpetu es atribuido al bloqueo de A2.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Se considera que no tocó el balón a un jugador pasivo bloqueado hacia un balón libre.

Nota: si el despeje está casi inerte, y ningún jugador del Equipo B está intentado recuperarlo, el juez de fondo debería pitar el silbatazo. Si el balón está todavía vivo, sin embargo, y un jugador bloquea a un oponente pasivo hacia el balón, enviando el ovoide hacia la zona de anotación, el ímpetu cambia desde la patada, balón suelto (fumble) o pase hacia atrás, y el nuevo ímpetu es atribuido al jugador que bloquea. Además, el toque por parte del oponente pasivo que fue bloqueado hacia el balón es ignorado.

D.A. 9.40 ÍMPETU DEL EQUIPO A—EL EQUIPO B BATEA LA PATADA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 5 en la B45. El despeje del Equipo A es tocado pero no atrapado (muff) en la B8 por B1 (no es ímpetu nuevo). El despeje ingresa en la zona de anotación del Equipo B, donde hay un revuelo por obtener el balón. B2 batea el balón en la zona de anotación hacia atrás sobre la línea final.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Batea ilegal, pero debido a que el ímpetu del Equipo A colocó el balón en la zona de anotación, y el Equipo B no corrió con el balón, el cobro es desde la yarda 20 del Equipo B. Esta es una infracción después de la posesión, y el final de la patada es el punto de touchback.

DESPUÉS DE LA POSESIÓN (POST-POSSESSION)

D.A. 9.41 INFRACCIÓN DESPUÉS DE LA POSESIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B—SIN DEVOLUCIÓN

Cuarto y 3 en la A45. El despeje de A1 es tocado pero no controlado (muff) por parte de B1 en la yarda B5, y como el balón continúa rodando hacia la línea lateral, B2 sujeta a A2 en la zona de anotación, para impedir que A2 recupere el balón libre. (B2 no está haciendo un intento personal por recuperar.) El balón rueda fuera del campo en la B2.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. Ya que el Equipo B cometió infracción en su zona de anotación pero no corrió con el balón, se considera que el punto de la infracción es la yarda B20. Por lo tanto, esta infracción después de la posesión se cobra desde el final de la patada (la yarda B2), ya que ése es el punto menos ventajoso para el Equipo B.

D.A. 9.42 DESPUÉS DE LA POSESIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN EL CAMPO DE JUEGO—TOUCHBACK

Cuarto y 8 en la A40. A1 despeja. Durante el despeje, B2 bloquea bajo en la B8. El balón despejado sale por sobre la línea final.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B4. Ya que no hubo devolución, se lo considera un touchback, y la infracción se cobra desde el punto de la infracción del Equipo B si ese punto está dentro de la yarda 20. (3-38)

D.A. 9.43 DESPUÉS DE LA POSESIÓN—INFRACCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B—DEVOLUCIÓN DEL EQUIPO B

Cuarto y 2 en la B45. A1 despeja, y B1 recibe el balón en la B5 y lo regresa a la B22. Durante el despeje, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B20. Infracción después de la posesión con una devolución. Debido a que el Equipo B corrió con el balón y la infracción ocurrió en la zona de anotación, el cobro es un safety. Si el Equipo B no hubiera corrido con el balón, el cobro habría sido desde el final de la patada, hasta la B2½.

D.A. 9.44 SIN DESPUÉS DE LA POSESIÓN—EL EQUIPO A TOCA PRIMERAMENTE, PERO CON POSESIÓN AL FINAL DEL DOWN

Cuarto y 5 en la A20. B1 comete un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A2 en la B45 mientras el despeje está en el aire. El balón rebota y toca el pie de A1 en la B36. B1 entonces toca pero no atrapa el balón (muff), y A3 cae sobre el mismo en la B30.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. Ya que el Equipo A legalmente recupera el balón, esto no es una infracción después de la posesión. Porque el oponente tiene posesión al final del down, el bloqueo por la espalda (clipping) puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto, y el cobro de la infracción invalida el primer toque.

D.A. 9.45 EL EQUIPO A COMETE INFRACCIÓN DURANTE LA PATADA—EL EQUIPO B TOCA EL DESPEJE—RECUPERADO POR EL EQUIPO A

Cuarto y 16 en la B38. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B8, da un paso al costado y el balón rebota en la B8, donde toca el pie de B1 y rueda hacia la línea lateral cerca de la B2. A2 bloquea bajo a B1, y A3 recoge el balón en la B2 y corre hacia la zona de anotación.

Decisión: cuarto y 31 en la A47. Cobro desde el punto previo. Si el equipo no hubiera perdido posesión, el bloqueo bajo podría ser cobrado desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 9.46 SIN DESPUÉS DE LA POSESIÓN—EL EQUIPO B PIERDE POSESIÓN DESPUÉS DE LA PATADA

Cuarto y 5 en la A20. B1 bloquea a A2 debajo de la cintura en la B45 mientras el despeje está en el aire. El balón rebota y toca el pie de A1 en la B36. B1 entonces recupera el balón y corre hasta la B40, donde lo suelta (fumble) y A3 cae sobre el mismo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. Ya que el Equipo B perdió posesión en algún punto después de la patada, esto no es una infracción después de la posesión. Debido a que el oponente tiene posesión al final del down, el bloqueo debajo de la cintura puede ser cobrado desde el punto de balón declarado muerto, y la infracción se cobra desde el punto previo, y el cobro de la infracción invalida el primer toque.

D.A. 9.47 SIN DESPUÉS DE LA POSESIÓN—EL EQUIPO B PIERDE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la B45. Mientras el despeje está en el aire, B1 hala/jala a A2 hacia abajo por la careta en la B20. B1 recibe el despeje en la B10, pero suelta el balón (fumble) en la B26, donde éste es recuperado y derribado por A3.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B13. Esto no es una infracción después de la posesión, y el oponente tiene posesión al final del down, de modo que la infracción de careta puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 9.48 SIN DESPUÉS DE LA POSESIÓN—EL EQUIPO B PIERDE POSESIÓN DESPUÉS DE LA PATADA

Cuarto y 12 en la A38. Durante el despeje, B1 sujeta a A1 en la B45. B2 recibe el despeje en la B10 y lo devuelve hasta la B15, donde suelta el balón (fumble). A2 recoge allí el balón y corre hasta la B5, donde lo suelta (fumble). B2 recupera y es eventualmente tackleado en la B45.

Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 2 en la A48. Esto no es una infracción después de la posesión, ya que el Equipo B perdió posesión en algún punto durante el down. El balón es devuelto al Equipo A, y la infracción de sujetando es un castigo de 10 yardas (sin primer intento automático) porque ocurrió durante una patada que trascendió la línea (9-1-4(d)).

PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO CRUZA LA LÍNEA DE GOLPEO Y REGRESA DETRÁS DE LA MISMA

D.A. 9.49 DESPEJE ALTO Y A LO PROFUNDO—TOCADO POR EL EQUIPO B—RECUPERADO POR EL EQUIPO A

Cuarto y 12 en la A20. B1 parcialmente bloquea el despeje y el balón rebota hacia la A22, donde B2 intenta recuperarlo, pero lo toca si atraparlo (muff) hacia la A18, lugar en el que A2 lo recoge, corre y es tackleado en la A25.

Decisiones: balón del Equipo A, primero y 10 en la A25. El Equipo B tocó el balón más allá de la línea de golpeo.

D.A. 9.50 DESPEJE ALTO Y A LO PROFUNDO—RECUPERACIÓN SIMULTÁNEA

Cuarto y 5 en la 50. B1 bloquea parcialmente el despeje. El balón rueda hasta la B48, donde golpea la pierna de B2 y rueda retrocediendo hasta la A48, donde A1 y B1 caen sobre él.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A48. La recuperación simultánea de una patada legal por jugadores oponentes elegibles pertenece al equipo que recibe.

D.A. 9.51 DESPEJE ALTO Y A LO PROFUNDO—SIN SER TOCADO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Cuarto y 10 en la A25. El despeje de A1 es parcialmente bloqueado, toca en la A28, y entonces rebota retrocediendo hasta la A22, sin ser tocado más allá de la línea. A2 recupera en la A22 y: (a) es derribado allí; (b) corre con el balón hasta la A33; (c) corre con el balón hasta la A36; o (d) lanza un pase desde la A22, que es completo a A3 en la 50.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A22. Si el Equipo A recupera y no avanza, el Equipo B obtiene el balón en el punto de recuperación.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A33. Si el Equipo A recupera y avanza, pero no consigue la yarda por alcanzar, el Equipo B obtiene el balón en el punto de balón declarado muerto.
- (c) balón del Equipo A, primero y 10 en la A36. Si el Equipo A recupera y avanza más allá de la yarda por alcanzar, tiene un primer down.
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la A20. Pase ilegal, ya que el balón ya estuvo más allá de la línea. El castigo es de cinco yardas desde el punto previo y pérdida de down.

D.A. 9.52 DESPEJE ALTO Y A LO PROFUNDO—TOCADO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DEL EQUIPO A

Cuarto y 8 en la A15. El despeje de A1 es bloqueado y llega hasta la A17, donde el balón roza la pierna de A4 y rueda hasta la A14. El corredor A3 recupera el balón en la A13 y corre hasta la 50, donde suelta el balón (fumble). B8 recupera el balón en la B48 y corre hasta el touchdown.

Decisión: touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. Si no hubo un castigo aceptado, o si el Equipo B perdió posesión durante su carrera, aún podría tomar el balón en la A17, debido al primer toque por parte de A4.

D.A. 9.53 FORMACIÓN ILEGAL DEL EQUIPO A—DESPEJE BLOQUEADO Y PASE HACIA EL FRENTE

Cuarto y 9 en la A10. El Equipo A está en una formación ilegal en el momento del centro. El despeje de A1 es parcialmente bloqueado y llega hasta la A13, donde rebota, sin ser tocado, hasta la A8. A1 recupera el balón libre en la A8 y lanza un pase a A2 en la A15. A2 recibe el balón y es tackleado: (a) en la A16; o (b) en la A26.

Decisión: balón del Equipo B, primero y gol en la A5. Pase ilegal, ya que el balón ya estuvo trascendiendo la línea. El castigo son cinco yardas desde el punto previo y pérdida de intento. El castigo por formación ilegal es declinado.

GOL DE CAMPO CRUZA LA LÍNEA DE GOLPEO Y REGRESA

D.A. 9.54 GOL DE CAMPO ALTO Y A LO PROFUNDO—SIN SER TOCADO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Cuarto y 10 en la B25. El intento de gol de campo de A1 desde la B33 es parcialmente bloqueado, toca en la B22, y entonces rebota retrocediendo hasta la B27, sin ser tocado por jugador alguno más allá de la línea. A2 recupera el

balón en la B27 y (a) A2 o B2 lo detiene allí; (b) A2 acarrea con el balón hasta la B17; (c) A2 acarrea con el balón hasta la B14; d) A2 lanza un pase desde la B27, el que es completo a A3 en la B10; o (e) B2 acarrea con el balón hasta la B31.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B27. La patada terminó detrás de la línea de golpeo, de modo que no hay opción de "punto de patada".
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B17. La patada terminó detrás de la línea de golpeo, de modo que no hay opción de "punto de patada". Debido a que A2 avanzó legalmente la patada no tocada recuperada detrás de la línea, su avance es legal, y el Equipo B recibe posesión por downs agotados en el punto de balón declarado muerto.
- (c) balón del Equipo A, primero y 10 en la B14. La patada terminó detrás de la línea de golpeo, de modo que no hay opción de "punto de patada". Debido a que A2 avanzó legalmente la patada no tocada recuperada detrás de la línea, su avance es legal. A2 alcanzó la yarda por alcanzar, de modo que es un primer down para el Equipo A.
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Pase hacia el frente ilegal, ya que el balón había traspasado la línea de golpeo. El castigo son cinco yardas desde el punto previo con pérdida de intento. La patada terminó detrás de la línea de golpeo, de modo que no hay opción de "punto de patada".
- (e) balón del Equipo B, primero y 10 en la B31. La patada terminó detrás de la línea de golpeo, de modo que no hay opción de "punto de patada". El Equipo B mantiene posesión del balón en el punto de balón declarado muerto.

Nota: el Equipo B no tiene la opción de tomar el balón en el punto de la patada si (1) el Equipo B toca el balón más allá de la línea de golpeo, o (2) la patada termina detrás de la línea, o (3) una infracción del Equipo B durante la patada es aceptada.

SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE—INTERFERENCIA CON LA OPORTUNIDAD—RECEPCIÓN DE PATADA LIBRE

D.A. 9.55 RECEPCIÓN LIBRE—PERÍODO EXTENDIDO PARA UNA PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE/CENTRO

Cuarto y 10 en la A6. El marcador está 28-26 en favor del Equipo A. En la última jugada del partido, un despeje parcialmente bloqueado avanza hasta la A28, donde B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre. No hay tiempo en el reloj. (a) B1 lo recibe en la A28; (b) A4 interfiere en la A28, y el balón es entonces recibido por B1; o (c) B1 toca el balón pero no lo atrapa (muff) en la A28 y éste rueda fuera del campo de juego en la A30.

Decisiones:

- (a) la única opción es una patada de recepción libre en la A28. Se extiende el período.
- (b) patada de recepción libre o centro en la A14. Interferencia a la recepción libre. Se extiende el período.
- (c) partido terminado. La recepción libre no fue completada.

D.A. 9.56 SIN RECEPCIÓN LIBRE—SIN EXTENSIÓN

Cuarto y 5 en la A10. Hay cuatro segundos por jugarse en el partido, y el marcador está empatado. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la A35. El viento lleva el balón hasta B2, quien no hizo señal alguna. B2 recibe el balón en la A30 mientras el tiempo se agota.

Decisión: se va a tiempo extra. El balón queda declarado muerto cuando es recibido por B2, y no hay extensión.

D.A. 9.57 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—OPCIÓN PARA UN PERÍODO EXTENDIDO

Cuarto y 10 en la A12. En la última jugada de la mitad, B1 hace la señal de recepción libre en la 50. A1 tacklea a B1 antes de que el balón le llegue. El balón golpea a A1 por la espalda y rebota hasta la A28, donde: (a) B2 recupera; o (b) A2 recupera.

Decisiones: tanto en (a) como en (b), interferencia con una recepción libre (Fair Catch Intereference). El Equipo B tiene la opción de que se cobre la interferencia con una recepción libre desde el punto de balón declarado muerto (A28) y extender el período con un centro desde la A14 (vea 14-2-4), o que se cobre la interferencia con una recepción libre desde el punto de donde se otorgó la recepción libre (50) y extender el período con una patada de recepción libre desde la A35 (un centro también sería una opción desde la A35, pero el Equipo B nunca escogería esa opción).

D.A. 9.58 INTERFERENCIA CON LA OPORTUNIDAD—SIN SEÑAL

Cuarto y 7 en la A11. Con cinco segundos por jugarse en un partido empatado, B1 no ejecuta una señal de recepción libre, y A2 contacta a B1 en la A35 antes de que a B1 reciba el balón. B1 es derribado en la A35 mientras el tiempo se agota.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A20. Se extiende solamente para una jugada desde la línea de golpeo.

D.A. 9.59 BLOQUEO POR LA ESPALDA DEL EQUIPO QUE DESPEJA—DESPEJE EN EL AIRE O EN EL SUELO

Cuarto y 10 en la 50. Mientras A2 está corriendo hacia adelante después de un despeje, empuja a B2 por la espalda en la B40, al tiempo que B2 está avanzando a toda velocidad. El bloqueo ocurre: (a) mientras la patada está aun en el aire; (b) mientras el balón está rodando en el suelo en la B10; o (c) luego de que B3 recogió el despeje y está corriendo con el balón en la B20. B3 es tackleado en la B30.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B40 (o se vuelve a patear desde la A40). Esta infracción puede ser cobrada al final de la devolución, o puede ser cobrada en el punto previo. Esto es un castigo de 10 yardas.
- (b) y (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. No hay infracción.

Nota: la prohibición contra un jugador del equipo que patea bloqueando por la espalda aplica mientras el balón esté en el aire, durante todas las patadas desde la línea de golpeo y patadas libres (free kicks).

D.A. 9.60 DESPEJE DOBLE—DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO

Cuarto y 5 en la A30. El despeje de A2 es bloqueado y el balón rueda hasta la A16. A2 lo recoge allí y lo despeja otra vez en la A30 con su cuerpo sobre o detrás de la A30 y su pie de patear y el balón justo trascendiendo la A30. El balón sale del campo de juego en la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Despeje legal porque el cuerpo completo del pateador y el balón no estaban trascendiendo la línea de golpeo.

D.A. 9.61 DESPEJE BLOQUEADO—SEGUNDO DESPEJE—JUGADORES INELEGIBLES AVANZADOS

Cuarto y 10 en la A30. En el momento del centro, A1 y A2 se lanzan legalmente hacia adelante. El despeje es bloqueado detrás de la línea de golpeo. El despeje bloqueado nunca cruza la línea de golpeo, y es tomado de vuelta por el despejador, y despejado otra vez. Antes del segundo despeje, varios jugadores del Equipo A habían salido hacia adelante y estaban en esa dirección en el momento del segundo despeje. El balón despejado sale del campo de juego sin ser tocado en la B10.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Es legal para todos los jugadores del Equipo A ir hacia adelante después del primer despeje.

D.A. 9.62 DESPEJE—JUGADOR AVANZADO—NO ES EL HOMBRE MÁS ABIERTO

Cuarto y 5 en la A30. El corredor A2 se pone en movimiento y está afuera de su ala cerrada A3 por dos yardas cuando el balón es centrado. A3 va hacia adelante en el centro antes de que el balón es pateado. B1 recibe el despeje en la B40, corre hasta la A10, es tackleado, suelta el balón (fumble) y A4 lo recupera allí.

Decisión: cuarto y 10 en la A25. A3 no es elegible para ir hacia adelante antes de que el balón sea pateado. No hay opción para que la infracción se cobre desde el punto de balón declarado muerto, porque el Equipo B perdió el balón. (9-1-2)

D.A. 9.63 INFRACCIONES DEL EQUIPO A EN EL CENTRO—OPCIONES DE COBRO—PARA EL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. En el momento del centro, el tackle A3 no está en la línea de golpeo. B2 regresa el despeje hasta la B20.

Decisión: cuarto y 15 en la A35, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. El Equipo B tiene la opción para que se cobre desde el punto previo o desde el punto siguiente.

Nota: todas las infracciones por el Equipo A antes de que el equipo que recibe asegure la posesión incluyen la opción para que se cobre desde el punto previo o desde el punto de balón declarado muerto, siempre y cuando el equipo que recibe no pierda la posesión.

D.A. 9.64 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A O B DURANTE EL DESPEJE

Cuarto y 10 en la B40. Mientras el despeje está en el aire, (a) en la B36, A2 sujeta a B2, quien estaba intentando bloquearlo, lo hala/jala hacia un costado, y continúa hacia adelante para cubrir el despeje; o (b) A2 hala/jala a B2 hacia atrás en la B36, en una manera para lograr propulsarse hacia adelante, o (c) B3 sujeta a A3 y lo hala/jala al suelo en la B36. El despeje rueda hacia la zona de anotación por un touchback.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. No hay infracción. Un jugador del equipo que patea puede usar manos/brazos para defenderse de un bloqueo.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30, o cuarto y 20 en la 50. El castigo por sujetar por parte del Equipo A se cobra desde el punto de balón declarado muerto (B20), o el punto previo. Ver 9-1-4.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. La infracción después de la posesión se cobra desde el final de la patada, la B20. Ver 9-1-4.

D.A. 9.65 INFRACCIONES DEL EQUIPO A DURANTE EL DESPEJE—DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la 50. A2 hala/jala a B2 hacia abajo por la careta mientras A1 despeja el balón. El balón es devuelto en la B10 por B1, quien corre hasta la B20, donde lo suelta (fumble). A2 recupera en la B20 y corre hasta la B15, donde también suelta el balón (fumble). B2 recupera y detiene el balón en la B12.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B27, o cuarto y 25 en la A35. Debido a que el oponente tiene posesión al final del down, la infracción de careta puede ser cobrada tanto desde el punto previo como desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 9.66 DESPEJE TOCADO POR UN JUGADOR DEL EQUIPO A FUERA DEL CAMPO DE JUEGO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la 50. El despeje está botando hacia el cono (pylon). A1 se para en la línea lateral en la B1 y entonces se zambulle por el balón, que aún está en el aire una yarda dentro de la zona de anotación, y lo batea de regreso hasta la B2. A2 recupera y cae al suelo en la B3.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. El balón está declarado muerto en su parte frontal en el momento de ser tocado por alguien o algo que cause que esté fuera del campo de juego. Ya que A1 no se restableció dentro del campo de juego, el balón es declarado muerto cuando A1 lo toca. Ya que el balón está en la zona de anotación en ese punto, el balón queda declarado muerto en la zona de anotación, resultando en un touchback. Esto no es una infracción por estar A1 fuera del campo de juego voluntariamente, porque no estaba

intentando aludir un bloqueo; y no es un toque ilegal (illegal touch), porque A1 es aún un jugador que salió del campo de juego.

**D.A. 9.67 SUSTITUTOS DEL EQUIPO B QUE INGRESAN EN EL CAMPO DURANTE LA JUGADA DE DESPEJE—
INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO B**

Cuarto y 10 en la 50. A1 despeja el balón a la B10, donde B2 recoge el balón y lo devuelve hasta la B40. (a) Mientras el balón estaba rodando en la B10 (antes de que lo recoja B2); o (b) durante la devolución, suplentes del Equipo B ingresan en el campo en la B30, pensando que la jugada estaba terminada, y después regresan a la zona de las bancas sin interferir en la jugada. Durante la devolución de B2, B3 bloquea a A4 por la espalda en la B26.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. Infracciones múltiples por el Equipo B. La sustitución ilegal podría ser una infracción después de la posesión cobrada desde la B10 hasta la B5. El bloqueo por la espalda debería ser cobrado desde la B26 hasta la B16. (14-1-3)
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B16. Infracciones múltiples por el Equipo B. La sustitución ilegal ocurre durante la devolución y podría, por lo tanto, ser cobrada desde el punto de la infracción (B30), cinco yardas. El bloqueo por la espalda debería ser cobrado desde la B26. (14-1-3)

**D.A. 9.68 SUSTITUTOS DEL EQUIPO A QUE INGRESAN EN EL CAMPO DURANTE LA JUGADA DE DESPEJE—
INFRACCIONES DOBLES**

Cuarto y 10 en la 50. A1 despeja el balón a la B10, donde B2 recoge el balón y lo devuelve hasta la B40. (a) Mientras el balón estaba rodando libre en la B10 (antes de que B2 lo recoja); o (b) durante la devolución, suplentes del Equipo A ingresan en el campo en la B35, pensando que la jugada estaba terminada, y después regresan a la zona de las bancas sin interferir en la jugada. Durante la devolución de B2, B3 bloquea a A4 por la espalda en la B26.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B16, o cuarto y 10 en la 50. Infracciones dobles con un cambio de posesión. (14-5-2)
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B26. Infracción doble después de un cambio de posesión. El punto de cobro por infracciones dobles después de un cambio de posesión es el punto donde la infracción del Equipo B sería cobrada si hubiese una sola infracción. Aquí, ése es el punto de la infracción del Equipo B o el punto de balón declarado muerto, lo que sea menos ventajoso para el Equipo B. (14-5-2)

D.A. 9.69 DESPEJE DESDE MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Cuarto y 10 en la 50. El despejador A1 se escapa después de a centro defectuoso y corre hasta la B45, donde despeja el balón fuera del campo de juego en la B25.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25, o cuarto y 15 en la A45. Esto es un despeje, aun habiendo sido ejecutado desde más allá de la línea, y por lo tanto balón del Equipo B en el punto de balón declarado muerto. Aplican todas las reglas en la patada desde la línea de golpeo. Ver 9-1-1, Nota (5). El castigo de 10 yardas del Equipo A es por una "infracción de punto" y por lo tanto puede solamente ser cobrada desde el punto de la patada, con la repetición del down.

D.A. 9.70 DESPEJE—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 5 en la A45. El receptor B1 sujeta el pateador A4 en la B30 durante el despeje. B2 recibe el despeje en la B10 y corre hasta la B45, donde es tackleado. Durante la devolución, A3 tropieza a B2 en la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10.

Las infracciones dobles después de un cambio de posesión se cancelan en el punto donde la infracción del Equipo B sería cobrada si hubiera sido la única. Aquí, desde que la de B1 es una infracción después de la posesión, ese punto de cobro (y por lo tanto done estas infracciones se cancelan) sería el final de la patada o el punto de la infracción del Equipo B, el que sea menos ventajoso para el Equipo B. (14-5-2)

D.A. 9.71 JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO DURANTE EL DESPEJE

Cuarto y 12 en la A21. En el momento del centro, A1, quien está alineado abierto en cobertura del despeje, corre fuera del campo de juego sin ser tocado para evitar ser bloqueado por B1 y B2. A1 regresa al campo de juego en la A26. B1 intenta recibir el balón despejado en la B41, pero lo toca pero no lo atrapa (muff) y el balón rueda hasta la B19, donde B3 y A4 lo recuperan simultáneamente.

Decisión: cuarto y 17 en la A16 o balón del Equipo B, primero y 10 en la B24. El Equipo B tiene la opción de que se cobre la infracción por un jugador ilegalmente fuera del campo en una patada en el punto previo o en el punto de balón declarado muerto. La posesión simultánea de una patada pertenece al Equipo B.

D.A. 9.72 JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO DURANTE EL DESPEJE—REGRESA DENTRO DEL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 10 en la A40. Durante el despeje, el "flyer" A2 es bloqueado fuera del campo de juego en la A45 y (a) comienza a correr en ángulo para regresar dentro del campo de juego justo después de ser forzado hacia afuera y regresa dentro del campo de juego en la B45, o (b) no corre inmediatamente en ángulo pero corre paralelo a la línea lateral y entonces regresa dentro del campo de juego en la B45. B3 lleva a cabo una recepción libre de la patada en la B20.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. No hay infracción por no regresar dentro del campo de juego legalmente.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35 o balón del Equipo A, cuarta y 25 en la A25. Conducta antideportiva por no regresar dentro del campo de juego tan pronto como sea razonable después de ser bloqueado hacia fuera del campo de juego.

D.A. 9.73 JUGADOR DEL EQUIPO QUE PATEA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO DURANTE EL DESPEJE—FORZADO A SALIR

Cuarto y 7 en la A31. A1, quien está intentando cubrir el despeje, es contactado y forzado afuera del campo de juego por B3 en la A34. A1 comienza inmediatamente a correr en ángulo y regresa al campo de juego en la A39. B2 señala y lleva a cabo una recepción libre en la B39.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B39. El contacto de B3 es lo que causó que A1 corriera fuera del campo de juego e inmediatamente comenzó a regresar en ángulo, así que no hay infracción por un jugador fuera del campo de juego en una patada o por conducta antideportiva.

D.A. 9.74 BLOQUEANDO FUERA DEL CAMPO DE JUEGO DURANTE EL DESPEJE/LA DEVOLUCIÓN

Cuarto y 10 en la A40. El despeje de A1 es recibido por B1 en la B10 y devuelto hasta la 50. B2 bloquea a A2 provocando que A2 salga del campo de juego, y B3 entonces inmediatamente sale del campo de juego y bloquea a A2 otra vez en la B40 mientras ambos están fuera del campo de juego. El bloqueo de B3 ocurre (a) durante la patada; o (b) durante la devolución.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. Es rudeza innecesaria salir del campo de juego para bloquear a un oponente durante un despeje. Esto es una infracción después de la posesión.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. No hay infracción. Esta acción no sucedió durante el despeje. (12-2-6-c)

D.A. 9.75 TOUCHBACK—INFRACCIÓN DOBLE CON CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 3 en la B36. Durante el despeje, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A2 en la B16. El balón aterriza en la B6 y A3 batea el balón en la B4 hacia la zona de anotación, donde B2 lo recupera y corre hasta el touchdown. El Equipo A tenía seis jugadores en la línea de golpeo.

Decisión: cuarto y 3 en la B36, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión. Tanto la infracción de formación ilegal como la de bateo ilegal por el Equipo A sucedieron antes del cambio de posesión, y la infracción de bloqueo por la espalda (clipping) por el Equipo B fue una infracción después de la posesión. El balón estaba muerto cuando tocó en la zona de anotación (sin ser tocado por el Equipo B), así que el resultado de la jugada es un touchback. El cobro de la infracción de B2 es desde el punto de la infracción, ya que fue detrás del fin de la patada (B20). Como se trata de una jugada de patada, el Equipo B también tiene la opción de solicitar una repetición del down.

D.A. 9.76 BALÓN TOCA AL OFICIAL DENTRO DEL CAMPO DURANTE UNA PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

Cuarto y 5 en la A45. A1 despeja el balón a la B2, donde rebota y golpea el juez de fondo, quien estaba ahorcajado en la línea de gol. El balón rebota retrocediendo hasta la B2, donde es derribado por A2. Si el balón no hubiera golpeado al oficial, éste hubiera ingresado en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. Si el balón toca a un oficial quien está dentro del campo de juego, el toque es ignorado. (7-2-2)

D.A. 9.77 EQUIPO A TOCA PRIMERO Y EL EQUIPO B PATEA EL DESPEJE ILEGALMENTE

Cuarto y 10 en la 50. El despeje de A1 es tocado primeramente por A2 en la B2. El balón entonces rebota hasta la B6, donde B5 lo patea dentro y fuera de la parte posterior de la zona de anotación.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. La patada ilegal es una infracción posterior a la posesión, y se cobra desde el punto de la infracción o desde el final de la patada, lo que sea menos beneficioso para el equipo que recibe. Debido a que el ímpetu del Equipo B causó que el balón traspusiera la zona de anotación, el cobro desde el final de la patada resulta en un safety. La violación de primer toque es nulificada por el castigo aceptado.

D.A. 9.78 DESPEJE BLOQUEADO— BALÓN ILEGALMENTE PATEADO

Cuarto y 10 en la 50. El despeje de A1 es bloqueado en la A40, y el balón rueda libre en el suelo en la A47, cuando A1 lo patea hacia adelante. El balón golpea a B1 en la B45 y rebota fuera del campo de juego (a) en la B45 o (b) en la A45.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A40. Patear el balón ilegalmente durante un balón libre detrás de la línea de golpeo se cobra desde el punto previo con pérdida de down. (Opción para que se cobre desde el punto de balón declarado muerto.)
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Porque el balón fue despejado, y porque era un balón del Equipo B al final de la jugada de despeje, las yardas pueden ser cobradas desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 9.79 DESPEJE—TOQUE ILEGAL

Cuarto y 4 en la A45. Durante el despeje, el “flyer” A2 sin darse cuenta se para en la línea lateral en la B30, (sin hacer esfuerzo alguno para evitar a un jugador y no ser bloqueado hacia afuera), ya que está corriendo hacia adelante para cubrir el despeje. Continúa corriendo, inmediatamente tomando un ángulo y restableciéndose dentro del campo de juego, y cae sobre el balón (a) en la B5; o (b) en la B2.

Decisiones:

- (a) cuarto y 9 en la A40 o balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Toque ilegal por A2. Ningún jugador del equipo que patea, quien haya estado fuera del campo de juego, puede tocar o recuperar un despeje más allá de la línea hasta que el balón haya sido tocado por otro jugador de un equipo u otro. Si un jugador del equipo que despeja sale del campo de juego por sus propios medios para evitar a un oponente, es una infracción. Si pisa afuera sin darse cuenta, no es una infracción por salir del campo de juego, pero aun no puede ser el primero en tocar la patada.
- (b) cuarto y 9 en la A40, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. La infracción por toque ilegal después de haber estado fuera del campo de juego, si es aceptada, tiene una opción de touchback, ya que el toque ocurrió dentro de la yarda cinco.

D.A. 9.80 DESPEJE—INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A—TOQUE ILEGAL Y JUGADOR FUERA DEL CAMPO
Cuarto y 10 en la 50. El despeje de A1 es en la B17, cuando A2, quien se había restablecido de regreso dentro del campo de juego después de haber salido del campo de juego por sus propios medios para evitar un bloqueo, toca allí el despeje en ruedo. El despeje entonces rueda fuera del campo de juego en la B14.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B19, o cuarto y 15 en la A45. Infracciones múltiples por A2 por jugador ilegalmente fuera del campo de juego en una patada y toque ilegal en una patada. No hay opción para mover el balón al punto del primer toque y también cobrar la infracción desde ese punto.

D.A. 9.81 DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN—INFRACCIÓN DURANTE LA DEVOLUCIÓN
Cuarto y 10 en la A40. B1 recibe el despeje en la B25 y corre hasta la B35, donde suelta el balón (fumble). A2 recupera el balón suelto (fumble) en la B34 y acarrea hasta la B33, donde lo suelta (fumble), y B2 recupera y es derribado en la B30. Durante la carrera de B1, (a) B4 ilegalmente bloquea por la espalda en la B37; (b) ilegalmente bloquea por la espalda en la B33; o (c) bloquea a A4 debajo de la cintura en la B32.
Decisiones:
(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Declinar la infracción del Equipo B resulta en un balón del Equipo B en la B30. Cuando es aceptada, se cobra desde la B35 como una infracción en una jugada de acarreo. No hay opción para que la infracción se cobre del Equipo B desde el punto de balón declarado muerto.
(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B23. El cobro es desde el punto de infracción ya que fue detrás del punto del balón suelto (fumble).
(c) balón del Equipo A, primero y 10 en la B19. Ya que el bloqueo bajo es una falta personal, el Equipo A obtiene el balón de regreso y la infracción se cobra desde donde el Equipo A recuperó el balón suelto (fumble) de B1.

REGLA 10 RECEPCIÓN LIBRE—SEÑALES/INTERFERENCIA

D.A. 10.1 SIN SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE—SIN PROTECCIÓN
Cuarto y 5 en la 50. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B10. El balón despejado golpea en las manos a B1 y se levanta en el aire mientras B1 cae al suelo en la B12. A2 empuja a B2 fuera de su camino en la B10, recibe el balón y anota. B1 podría no haber recibido el balón.
Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B10. El balón queda declarado muerto donde fue recibido. B2 no tiene protección, ya que no hizo la señal.

D.A. 10.2 SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE—BLOQUEADO HACIA EL DESPEJE
Cuarto y 5 en la 50. B1 hace la señal de recepción libre en la B10. B1 entonces da un paso al frente hasta la B13 permitiendo que el balón toque el suelo detrás de él. A1 entonces bloquea pasivo a B1 (alto) hacia el balón, forzando que éste salga hacia la zona de anotación. A2 recupera allí.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. No hay infracción por A1, ya que una recepción libre ya no es posible una vez que el balón toca el suelo. Además, no es una infracción de interferencia en la recepción libre, porque B1 no está en posición de recibir la patada. Se considera que B1 no tocó el balón. El bloqueo por parte de A1 es el ímpetu que colocó el balón dentro de la zona de anotación.

D.A. 10.3 SIN RECEPCIÓN LIBRE—RECEPCIÓN COMPLETADA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO
Cuarto y 12 en la A12. El despeje sale pifiado por el costado del pie del pateador. B1 está corriendo hacia la línea lateral en la B48 y lleva a cabo una señal válida de recepción libre. Recibe el balón con un pie dentro del campo de juego pero su segundo paso está fuera del mismo. El tiempo del partido se agota en la jugada.
Decisión: partido terminado. No hay opción por una patada de recepción libre, ya que la recepción libre no fue completada dentro del campo de juego.

D.A. 10.4 SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE—BALÓN GOLPEA A UN JUGADOR DEL EQUIPO A—AVANCE LEGAL DEL EQUIPO B
Cuarto y 10 en la A40. B1 lleva a cabo una señal de recepción libre legal en la B15 cuando el balón pasa por sobre su cabeza. El balón en el aire golpea a A2 en la B10, quien no está cerca de un jugador del Equipo B. El balón rebota en el aire hacia B1, quien lo recibe en la B12 y corre hasta el touchdown.
Decisión: touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. El avance de B1 es legal, ya que A2 tocó el balón después de la señal. No hay infracción de A2, porque no había un jugador del Equipo B en posición de recibir la patada.

D.A. 10.5 AVANZA DESPUÉS DE LLEVAR A CABO LA SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE
Cuarto y 10 en la A40. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B10 y el balón golpea (a) el suelo; (b) a A2 en la B10 mientras está en el aire; o (c) el suelo y entonces rebota hacia la pierna de A2. B1 o B2 entonces

recupera el balón en la B15 y acarrea hasta la 50, donde es tackleado.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. El balón queda declarado muerto cuando es recuperado por el Equipo B.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Interferencia en la recepción libre. Retorno legal por el Equipo B porque el balón fue tocado por el Equipo A. Debido a que el oponente tiene posesión al final del down, la interferencia en la recepción libre puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Retorno legal por el Equipo B porque el balón fue tocado por el Equipo A.

SEÑAL INVÁLIDA

D.A. 10.6 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—DESPEJE TOCA EL SUELO

Cuarto y 5 en la A35. El despeje queda corto y B1 lleva a cabo una señal de recepción libre en la B40 después de que el balón toca el suelo en la B44. B2 recoge el balón en la B44 y anota.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. El castigo de cinco yardas se cobra desde el punto de la infracción por llevar a cabo una señal después de que el balón tocó el suelo.

Nota: el balón queda declarado muerto cuando es recuperado por B2 después de que el balón toca el suelo.

D.A. 10.7 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—PATADA DE SALIDA TOCA EL SUELO

En una patada corta desde la A35, A1 "patea hacia abajo" el balón provocando que éste rebote en el suelo y después tenga un bote alto en el aire hasta la A45, donde cae hacia B1, que lo está esperando. B1 hace la señal de recepción libre, pero justo antes de que B1 reciba el balón, A2 lo bloquea desde el costado y el balón toca el suelo y es recuperado por B3 en la A45.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Señal de recepción libre inválida, ya que el balón ya había tocado el suelo antes de la señal. La acción por parte de A2 fue legal por partida doble, porque el balón ya había tocado el suelo (no hay interferencia con la oportunidad) y porque el bloqueo ocurrió más allá de la línea restrictiva del receptor luego de que el balón tocó el suelo. La infracción por señal inválida se cobra desde el punto de la infracción.

D.A. 10.8 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—RECIBE OTRO JUGADOR DEL EQUIPO B

Cuarto y 5 en la A40. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B14. El viento lleva el balón despejado en el aire hasta la B8, donde B2 lo recibe.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. El Equipo A tomaría el resultado de la jugada ya que la infracción habría colocado el balón en la B9. El balón queda declarado muerto cuando es recibido.

D.A. 10.9 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—INTERFERENCIA CON LA OPORTUNIDAD DE RECIBIR LA PATADA

Cuarto y 10 en la A40. A1 despeja y B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B25. A2 contacta a B1 previo a la recepción. B1 toca el balón pero no lo atrapa (muff) y éste rueda hasta la B15, donde: (a) B2 recupera, o (b) A3 recupera.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20, o el Equipo B tiene la opción repetir. Infracciones dobles con un cambio de posesión. (14-5-2)
- (b) cuarto y 10 en la A40. Se repite. Infracciones dobles. Porque el Equipo B perdió posesión durante el down, su infracción no es después de la posesión, de modo que las infracciones se cancelan en el punto previo. (14-5-2)

D.A. 10.10 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) POR EL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. A1 despeja y B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre y toca el balón pero no lo atrapa (muff) en el aire. B1 podría haber atrapado el balón tocado pero no atrapado (muff), pero A2 golpea a B1 en la B18, y B1 toca el balón pero no lo atrapa (muff) otra vez. A2 entonces recupera en la B15.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. Contacto legal después de la señal inválida. El Equipo A debería declinar la infracción por señal inválida.

D.A. 10.11 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) POR EL EQUIPO B

Cuarto y 5 en la B45. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B6, pero el viento lleva el balón hacia B2, quien está en la B5. B2 toca el balón pero no lo atrapa (muff) en el aire. B2 está a punto de atrapar el balón tocado pero no atrapado (muff) cuando A2 lo empuja y recibe el balón en la B5.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B5. Contacto legal, ya que B2 no realizó una señal de recepción libre válida. El Equipo A debería declinar la infracción por señal inválida.

D.A. 10.12 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—CONTACTO DEL EQUIPO A DESPUÉS DE QUE SE LLEVA A CABO LA RECEPCIÓN

Cuarto y 10 en la B45. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B6. B1 recibe el despeje allí y es inmediatamente tackleado por A2.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. No hay infracción por parte de A2 por interferencia en la recepción libre, o una falta personal de balón declarado muerto, ya que la señal de B1 fue inválida.

SEÑAL Y BLOQUEO LEGAL/ILEGAL

D.A. 10.13 SEÑAL VÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BLOQUEO DE QUIEN HACE LA SEÑAL

Cuarto y 5 en la B45. B1 hace la señal de recepción libre en la B10 y deja que el balón continúe su trayecto por sobre

su cabeza. A1 toca el balón en la B4, y B1 entonces bloquea a A1. A1 cae sobre el balón en la B2.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B4. el Equipo B puede tomar el balón en el punto del primer toque por A. Es legal que quien lleva a cabo la señal bloquee después de que el balón haya sido tocado por un compañero de equipo o un oponente.

D.A. 10.14 SEÑAL VÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BLOQUEO ILEGAL DE QUIEN HACE LA SEÑAL

Cuarto y 10 en la A20. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B35, da un paso al costado, y deja que el despeje continúe su trayecto por sobre su cabeza. El balón rebota en la B32, y mientras está rodando en la B30, B1 bloquea a A2 por encima de la cintura desde un costado en la B32, lo que permite que B1 recupere el balón en la B30.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B17. Bloqueo ilegal luego de llevar a cabo una señal de recepción libre. Se cobra desde el punto del bloqueo de B1.

D.A. 10.15 SEÑAL VÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BLOQUEO DE QUIEN HACE LA SEÑAL

En una patada de salida, B3 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la yarda B25. El balón pasa por sobre la cabeza de B3 y es recibido por B4 en la B22 y avanzado hasta la B30. Antes de que B4 reciba el balón, B3 bloqueó a un oponente en la B20.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. El balón queda declarado muerto cuando lo recibe B4. El castigo por bloquear después de hacer una señal de recepción libre se cobra desde el punto de la infracción. Esto es una falta personal.

D.A. 10.16 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—DESPEJE HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Cuarto y 4 en la B40. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B10 y permite que el despeje pase por sobre su cabeza y rueda dentro y fuera de la zona de anotación, después de lo cual B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. La señal inválida es una infracción de punto. El bloqueo por la espalda (clipping) de balón declarado muerto podría ser declinado ya que sería cobrado desde la B20.

D.A. 10.17 SEÑAL VÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—PRIMER TOQUE—RECUPERACIÓN Y AVANCE LEGALES

Cuarto y 8 en la A45. B1 hace la señal para una recepción libre en la B10, pero deja que el balón toque el suelo detrás de él. En la B1, A1 batea el balón de regreso hasta la B4. B1 empuja a A2 desde detrás para recuperar el balón y avanza hasta la B12.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B12. No hay infracción por rudeza innecesaria o bloqueo por la espalda, ya que un jugador puede empujar a un oponente por la espalda en un intento personal por recuperar un balón libre. No hay infracción por bloquear después de una señal, porque el balón fue tocado por un compañero de equipo o un oponente. Avance legal después de una señal, porque el balón fue tocado por un oponente.

D.A. 10.18 SEÑAL VÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—RECUPERACIÓN DEL EQUIPO A DEL BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) DEL EQUIPO B

Cuarto y 5 en la A35. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B25. B1 intenta llevar a cabo la recepción, pero toca el balón pero no lo atrapa (muff). A2, quien había estado fuera del campo de juego, se restablece y recupera el despeje tocado pero no atrapado (muff) en la B23.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B23. Recuperación legal porque el despeje había sido tocado por un jugador del Equipo B antes de la recuperación.

D.A. 10.19 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BLOQUEO ILEGAL—RECUPERACIÓN SIMULTÁNEA DEL DESPEJE

Cuarto y 4 en la A34. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B35, da un paso al costado y bloquea A2 en la B36. El despeje rueda hasta la B18, donde A3 y B2 simultáneamente recuperan el balón.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B18. El Equipo A puede tomar el resultado de la jugada, y declinar las infracciones por señal inválida de recepción libre y por bloquear ilegalmente después de una señal válida o inválida, ya que ambas son infracciones de punto. (14-1-1) Se otorga posesión del balón al equipo que recibe si hay una recepción simultánea o recuperación de una patada legal o ilegal. (7-2-1-i).

D.A. 10.20 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BLOQUEO ILEGAL

Cuarto y 12 en la B38. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B8. B1 permite que el despeje bote, y el balón rueda hacia la zona de anotación. B1 entonces bloquea a A2 por encima de la cintura desde el costado en la B6, cuando el balón está en la B4. A4 cae sobre el balón en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Se acepta la infracción por bloquear después de llevar a cabo una señal (válida o inválida), que se cobra desde el punto de la infracción. La infracción por señal inválida podría ser declinada. (14-1-3)

D.A. 10.21 SEÑAL VÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—BLOQUEO LEGAL/AVANCE ILEGAL

Cuarto y 4 en la B45. A1 despeja, y B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B10, pero toca el balón pero no lo atrapa (muff), y éste toca el suelo. B2 entonces también toca el balón pero no lo atrapa (muff), después de lo cual B1 empuja a A1 fuera de su camino en la B8. B2 recoge el balón en la B6 y corre hasta la B30.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. B1 puede bloquear después de que el balón haya tocado a otro jugador, pero el Equipo B no puede avanzar hasta que el balón sea tocado por un oponente. La jugada debería ser declarada finalizada cuando B2 recupera el balón.

INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE

D.A. 10.22 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—DESPEJE GOLPEA A UN JUGADOR DEL EQUIPO A

Cuarto y 5 en la B40. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B5. El despeje golpea a A2 en el hombro en la B6, mientras está directamente frente a B1. B1 recibe el balón en la B6 y corre hasta la 50. B1 suelta el balón (fumble) en la 50 y A2 lo recupera allí.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B21. Se cobran 15 yardas desde el punto de la infracción. Interferencia a la recepción libre. El avance de B1 es legal porque el balón tocó a un oponente.

D.A. 10.23 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—DESPEJE TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF)

Cuarto y 5 en la 50. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la B10. El despeje golpea a B1 en las manos y se eleva en el aire. A2 empuja a B1 fuera de su camino y recibe el balón en la B10, al mismo tiempo que B1 estaba yendo a recibir el balón. A2 corre el balón hacia la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Interferencia en la recepción libre. No hay castigo de distancia en esta situación. Se le otorga una recepción libre en el punto de la infracción al Equipo B. (10-2-2-Tema 3-Castigo)

D.A. 10.24 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—FALTA PERSONAL

Cuarto y 2 en la A16. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre en la A40. B1 está a punto de atrapar el balón despejado en la A40 cuando A2 hala/jala la careta de B1 previo a la recepción y lo derriba hacia el suelo. El balón pasa por sobre la cabeza de B1 y llega hasta la A45, donde B2 lo recoge y anota.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A25, o cuarto y diez en la A8. El balón queda declarado muerto cuando el Equipo B2 lo recupera, ya que B1 llevó a cabo una señal de recepción libre. La infracción por interferencia en la recepción libre se cobra desde el punto de esa infracción, y el Equipo B puede llevar a cabo una patada de recepción libre o un centro. La infracción de careta es una infracción múltiple que debería ser cobrada desde el punto previo o desde el punto de balón declarado muerto (A45), ya que es una infracción por parte del equipo que pateo durante la patada. El cobro de la infracción de careta no proveería una recepción libre otorgada.

D.A. 10.25 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF)—FALTA PERSONAL

Cuarto y 10 en la A30. El despejador A1 pateo el balón hacia la línea lateral. B2 lleva a cabo la señal de recepción libre en la B29. B2 toca pero no atrapa (muff) la patada en el aire en la B29 e intenta recibir el balón tocado pero no atrapado (muff) en la B30. A5 golpea a B2 casco a casco antes de que pueda completar la recepción en la B30. El balón rueda fuera del campo en la B33.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B48 (centro); o primero y 10 en la B45 (centro o patada de recepción libre); o balón del Equipo A, cuarto y 25 en la A15. Interferencia con la recepción libre o rudeza innecesaria. El Equipo B tiene la opción de que se cobre la rudeza innecesaria o la interferencia con la recepción libre desde el punto de balón declarado muerto (B33) y colocar el balón en juego con un centro desde la B48 (vea 14-2-4); o que se cobre la interferencia con la recepción libre desde el punto donde se otorgó la recepción libre (B30) y colocar el balón en juego con un centro o patada de recepción libre desde la B45. El Equipo B tiene también la opción de que se cobre la infracción por rudeza innecesaria en el punto previo.

D.A. 10.26 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—EL EQUIPO A BLOQUEA PASIVO A UN JUGADOR DEL EQUIPO B HACIA QUIEN HACE LA SEÑAL

Cuarto y 10 en la A40. A1 despeja y B1 hace la señal de recepción libre en la B20. B2 permanece frente a B1 (sin bloquear) y es empujado hacia él por A4, provocando que B1 toque pero no atrape el balón (muff). A6 recupera el balón libre en la B25.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Interferencia en la recepción libre por A4 por provocar que un jugador pasivo contacte al receptor. Si B2 estaba bloqueando activamente, el contacto podría ser ignorada, no habría infracción, y sería balón del Equipo A en la B25.

D.A. 10.27 SIN INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—EL EQUIPO A BLOQUEA ACTIVO A UN JUGADOR DEL EQUIPO B HACIA QUIEN HACE LA SEÑAL

Cuarto y 10 en la A40. A1 despeja y B1 hace la señal de recepción libre en la B20. B2 está bloqueando frente a B1 y es empujado hacia él por A5, provocando que B1 toque pero no atrape el balón (muff). A6 recupera el balón libre en la B25.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. No hay infracción, ya que B2 estaba bloqueando activamente.

D.A. 10.28 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—FALTA PERSONAL DE BALÓN DECLARADO MUERTO—EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la B40. B1 está confundido y no sabe en qué lugar del campo está y lleva a cabo una señal válida de recepción libre estando en su propia zona de anotación. A2, cubriendo el despeje, tacklea a B1: (a) antes; o (b) después de que B1 completa la recepción libre en su propia zona de anotación.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Tanto el castigo por interferencia en la recepción libre, como aquél por golpe tardío sobre el jugador que lleva a cabo la señal después de que se completa una recepción libre en la zona de anotación, son cobrados desde la yarda 20. Si sucede esto en la última jugada de una mitad, el período podría ser extendido por un centro o patada de recepción libre en (a), o para una patada de recepción

libre solamente en (b). En (b), el Equipo B podría también declinar la extensión, y trasladar la infracción de balón declarado muerto a la segunda mitad o la prórroga.

INTERFERENCIA CON LA OPORTUNIDAD

D.A. 10.29 INTERFERENCIA CON LA OPORTUNIDAD

Cuarto y 10 en la 50. B1 corre desde la B8 hasta la B10 en un esfuerzo por recibir el balón despejado (no se lleva a cabo señal de recepción libre alguna). A2 permanece en el camino de B1 en la B10 sin que haya contacto pero obstaculiza la oportunidad de B1 de recibir el balón. El balón rebota en la B10, golpea la pierna de B1 y rueda hasta la B5, donde: (a) B1 lo recupera; o (b) A2 lo recupera y corre con el balón hacia la zona de anotación.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Aún si no se llevó a cabo señal alguna, B1 debe tener la oportunidad de llevar a cabo una recepción sin obstáculos del balón. El castigo se cobra desde el punto de la infracción. Si B1 tuviera posesión del balón más allá de la yarda B10, el castigo podría ser cobrado desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 10.30 SIN HACER SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE—RECEPTOR DEL DESPEJE CONTACTADO DESPUÉS DE HABER TOCADO LA PATADA—LEGAL

Cuarto y 6 en la A49. El despeje de A1 es parcialmente bloqueado y el balón se eleva en el aire hasta la B47. B1 intenta recibir el balón en la B46, pero inmediatamente después de tocarlo, es embestido por A6, provocando que lo toque pero no lo atrape (muff). El balón rueda hasta la B49, donde A3 lo recupera.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B49. Si un jugador del Equipo B no lleva a cabo una señal válida de recepción libre, puede ser contactado (pero no hacerlo objeto de una rudeza) inmediatamente después de que toca el despeje.

D.A. 10.31 INTERFERENCIA CON LA OPORTUNIDAD

Cuarto y 2 en la 50. El despeje es parcialmente bloqueado por B1, y tanto A2 como B1 saltan para intentar recibir el balón en la B48. A2 recibe el balón en la B48 y corre hasta la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A37. Ya que el balón despejado cruzó la línea de golpeo, es interferencia con la oportunidad de llevar a cabo una recepción. La jugada debería ser declarada finalizada cuando A2 obtiene la posesión.

D.A. 10.32 INTERFERENCIA CON LA OPORTUNIDAD—PATADA DE SALIDA

En una patada corta desde la A35, el balón es pateado directamente en el aire y A1 salta desde la A44 y recibe el balón en la A46, antes de que el balón sea tocado por alguien más. B1 podría haber atrapado el balón en la A45.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A30. Interferencia con la oportunidad de llevar a cabo una recepción.

Nota: si el balón fue pateado directamente hacia el suelo desde la base, podría no haber interferencia con la oportunidad, ya que la regla solamente aplica a una patada que no haya tocado el suelo, el Equipo A tendría una recuperación legal en la A46, y no debería descontarse tiempo del reloj.

D.A. 10.33 RECEPCIÓN LIBRE LLEVA A CABODA—GOLPE TARDÍO SOBRE QUIEN HACE LA SEÑAL—ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD

Cuarto y 10 en la 50. B1 lleva a cabo una señal válida de recepción libre y recibe el despeje en la B10. A2 entonces tacklea a B1 después de que completa la recepción. El tiempo se agota en la mitad.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25 (se extiende solamente para patada de recepción libre) o el Equipo B podría elegir no extender la mitad y hacer que la falta personal se cobre en la patada de salida de la segunda mitad o del tiempo extra.

D.A. 10.34 INTERFERENCIA A LA RECEPCIÓN DE PATADA Y FALTA PERSONAL

Cuarto y 10 en la A45. El despeje de A1 está en el aire mientras B2, quien no llevó a cabo señal alguna de recepción libre, se prepara para recibir el despeje en la B15. Justo antes de que el balón arribe, A4 baja su casco y golpea a B2 en el mentón, provocando que B2 toque pero no atrape el despeje (muff), que es recuperado por A6. Los oficiales castigan a A4 y lo expulsan.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30, o balón del Equipo A, cuarto y 25 en la A30. Los cobros de tanto la interferencia de recepción de patada como de la falta personal serían 15 yardas desde el punto de la infracción, pero se puede cobrar solamente una infracción. Esta no es una situación como la de la interferencia de pase defensiva que también es una falta personal, donde se pueden cobrar ambas infracciones.

REGLA 11 ANOTACIONES

TOUCHDOWN

D.A. 11.1 TOUCHDOWN—CONTROL EN EL AIRE EN LA ZONA DE ANOTACIÓN Y REGRESADO HACIA EL CAMPO DE JUEGO

Primero y gol en la B8. El ala cerrada A2 va hacia la zona de anotación y salta a recibir un pase desde A1. Mientras está en el aire en la zona de anotación, A2 controla el balón y es empujado hasta la yarda uno por B2, donde A2 aterriza sobre ambos pies, y sin estar seguro de si anotó o no, se deshace de B2, acarrea y es tackleado en la yarda uno.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Una vez que A2 cae y completa la recepción, la

jugada finaliza, y se le otorga su máximo progreso hacia adelante.

D.A. 11.2 TOUCHDOWN—PASE BATEADO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Tercero y 3 en la B16. A1 lanza un pase hacia el frente al extremo A2 a lo largo de la línea final. A2 batea el balón hacia el extremo A3, quien lo recibe en la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Un pase hacia el frente puede ser bateado en cualquier dirección por un equipo u otro en la zona de anotación. (12-5-1)

D.A. 11.3 TOUCHDOWN—EL EQUIPO A BATEA EL BALÓN HACIA SU PROPIA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 12 en la A14. El despeje es parcialmente bloqueado, y el balón rueda hasta la A4, donde A2 lo batea hacia su línea de gol y B1 se deja caer sobre él en la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. No hay infracción.

D.A. 11.4 TOUCHDOWN—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO

Primero y 10 en la B20. El Equipo A está en desventaja en el marcador 21-17 con :03 segundos por jugar en el partido. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A3 en la zona de anotación, quien lo recibe para un touchdown.

Decisión: partido terminado, Gana el Equipo A 23-21. No hay opción para intentar el intento de conversión.

INTENTO DE CONVERSIÓN (TRY)

D.A. 11.5 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—BLOQUEADA—CONVERSIÓN EXITOSA DEL EQUIPO B

En un intento de conversión desde la yarda 15, la patada es bloqueada y devuelta por B2 a través de la línea de gol del Equipo A.

Decisión: dos puntos para el Equipo B, el Equipo A pateo una patada de salida desde la A35. El intento de conversión no termina cuando el Equipo B obtiene posesión del balón. En cualquier momento en que un equipo u otro anota lo que normalmente sería un touchdown durante un intento de conversión, vale dos puntos.

D.A. 11.6 INTENTO DE CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—EXITOSO DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

En un intento de conversión desde la yarda dos, el pase del mariscal de campo A1 es interceptado por B2 en la zona de anotación del Equipo B. B2 intenta correr con el balón, pero es golpeado y suelta el balón (fumble), con A4 recuperando el balón en la zona de anotación.

Decisión: dos puntos para el Equipo A. El Equipo A pateo una patada de salida desde la A35. El intento de conversión no termina cuando el Equipo B obtiene posesión.

D.A. 11.7 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—TOQUE POR EL EQUIPO A

En un intento de conversión desde la yarda 15, la patada es bloqueada y rueda hasta la yarda B10, donde A2 toca el balón en su intento por recuperarlo, y lo toca pero no lo atrapa (muff) hacia dentro de la zona de anotación, donde es tocado por B2 y luego recuperado por A3.

Decisión: intento de conversión no exitoso, patada de salida desde la A35. Un intento de conversión mediante patada es un down de línea de golpeo, de modo que las reglas para patadas desde la línea de golpeo aplican para un intento de conversión mediante patada. La violación de primer toque de A2 nulifica el recupero de A3 en la zona de anotación.

D.A. 11.8 INTENTO DE CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—EXITOSO TRAS UN CAMBIO DE POSESIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A

En un intento de conversión desde la yarda 2, A1 acarrea y suelta el balón (fumble) en la línea de golpeo. B1 recupera el balón libre y durante su carrera A2 agarra y hala/jala la careta de B1, causando que B1 suelte el ovoide (fumble). A3 recoge el balón libre y acarrea hasta el touchdown.

Decisión: intento de punto extra no exitoso. Patada de comienzo desde la A35. Cuando el Equipo A comete una infracción previa a un doble cambio de posesión, su infracción se cobra como es pertinente. El cobro de la infracción de A2 invalidaría el touchdown, de modo que el intento de conversión no es exitoso. Debido a que la infracción del Equipo A invalida un intento de punto extra exitoso, la distancia del castigo no se cobra en la patada de salida.

D.A. 11.9 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—EXITOSA—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B

En un intento de conversión desde la yarda 15, la patada es exitosa. B2 está fuera de lugar.

Decisión: intento de conversión (try) de un punto exitoso, patada de salida desde la A40; o se repite (re-try) en la B1 (carrera o pase), patada de salida desde la A35. Todas las infracciones del Equipo B en un intento de conversión (try) que no resulten en una repetición (re-try), invaliden la anotación, o se cancelen con una infracción del Equipo A, se cobran en la patada de salida posterior.

D.A. 11.10 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—YARDA 2

En un intento de conversión (try) desde la B2, El Equipo A se alinea en una formación ofensiva y luego se mueve a una formación de intento de conversión mediante parada. La patada de conversión de A1 pasa por entre los postes.

Decisión: intento de punto extra no exitoso. El balón debe ser centrado en la B15 para un intento de conversión (try).

D.A. 11.11 CONVERSIÓN (TRY)—INFRACCIÓN DE LA DEFENSIVA

En un intento de conversión de dos puntos (try), el balón está originalmente ubicado en la marca interna de línea de

yarda (hashmark) del lado derecho, en la B2. A1 entrega en mano a A2, quien corre abierto alrededor de la marca interna de línea de yarda (hashmark) del lado izquierdo y es tackleado en la B1 por la careta.

Decisión: se repite el intento de conversión (re-try) mediante patada desde la B7½ o por medio de carrera/pase desde la B1, en cualquier lugar entre las marcas internas de línea de yarda (hashmarks).

Nota: el cobro de todas las infracciones simples en una repetición de intento de conversión (re-try), que no sea interferencia de pase defensiva, es desde el punto previo o el "otro punto".

D.A. 11.12 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN (TRY)—BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF)/BALÓN SUELTO (FUMBLE)—EL EQUIPO B PATEA EL BALÓN HACIA SU PROPIA ZONA DE ANOTACIÓN

En un intento de conversión desde la B15, el sujetador A2 toca pero no atrapa (muff) un centro defectuoso, y el balón rueda hasta la B17. El pateador A1 recupera y acarrea hasta la B4, donde suelta el balón (fumble) hasta la B3. A3 llega para recoger el balón y B3 deliberadamente lo pateo lejos de él. El balón (a) golpea el cono (pylon); o (b) sale del campo de juego en la B2.

Decisiones:

- (a) opción para el Equipo A: se repite (re-try) desde la yarda B1 (acarreo o pase); o un safety de un punto es otorgado al Equipo A. Patada de salida desde la A45. El resultado de la jugada es un safety, así que si se escoge esa opción, la infracción del Equipo B se cobra en la patada de salida, porque es una infracción del Equipo B durante un intento de conversión (try) que no es usado para una repetición del intento de conversión (re-try), para invalidar una anotación, o como parte de una infracción doble. Si A3 hubiera recuperado el balón en la B3, la jugada habría sido declarada muerta, ya que no fue el jugador que soltó el balón.
- (b) opción para el Equipo A: se repite (re-try) desde la yarda B7 ½ (patada); o se repite (re-try) desde la yarda B1 (carrera o pase); o se declina la opción de repetir (re-try) y el castigo se cobra en la patada de salida desde la A45. Si lo que se prefiere es repetir (re-try) desde el mismo punto, el castigo se cobra a media distancia desde el punto previo, a menos que la infracción sea interferencia de pase defensiva. Si lo que se prefiere es repetir (re-try) desde el "otro punto", el castigo es siempre a media distancia.

D.A. 11.13 INTENTO DE CONVERSIÓN (TRY) DE DOS PUNTOS—INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA

En un intento de conversión desde la yarda dos, B3 interfiere con el receptor elegible A3 en la zona de anotación, y (a) B3 intercepta el pase intentado a A3, y cae al suelo; (b) A3 recibe el balón en la zona de anotación a pesar de la interferencia; o (c) B3 derriba al receptor por la careta antes de que el pase arribe; el pase es incompleto.

Decisiones:

- (a) se repite (re-try) desde la yarda uno (carrera o pase); o se repite (re-try) mediante un intento de patada desde la B7 ½. Luego del cobro de la infracción, el Equipo A puede elegir intentar nuevamente mediante un intento de conversión (try) de dos puntos desde la yarda uno, porque la interferencia de pase defensiva fue en la zona de anotación, o si el Equipo A prefiere el cobro desde el "otro punto", se cobra a media distancia desde el "otro punto", más allá de donde ocurrió la interferencia de pase defensiva.
- (b) El intento (try) es exitoso, patada de salida desde la A35. (Aunque las infracciones del Equipo B que no se usan para una repetición (re-try), para invalidar una anotación, o como parte de una infracción doble, se cobran en la patada de salida, no hay cantidad de yardas específica para la interferencia de pase defensiva, de modo que no hay yardas que cobrar en la patada de salida).
- (c) se repite (re-try) para dos puntos desde la B½; o se intenta una conversión (try) para un punto desde la B3 ¾; o se declina la repetición y se cobra la falta personal en la patada de salida y se pateo desde la 50. El Equipo A no tiene la opción de que se cobre la infracción de interferencia de pase defensiva en la repetición (re-try) y que se cobre la falta personal en la patada de salida. Si se va a cobrar alguna de las infracciones en el intento de conversión (try), ambas deben ser cobradas en el intento de conversión (try).

Nota: toda vez que la interferencia de pase defensiva se cobra desde el "otro punto", el castigo es a media distancia hacia la línea de gol, sin importar dónde ocurrió la infracción. Justamente como con las jugadas de pase normales, si la interferencia de pase defensiva es también una falta personal, se cobran ambas infracciones. Sin embargo, no pueden ser separadas para que una se cobre en la repetición del intento de conversión (re-try) y la otra en la patada de salida.

D.A. 11.14 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—INTENTO FALLIDO—INFRACCIONES DEFENSIVAS

Cerca del final del partido, el Equipo A anota para quedar 21-16 debajo en el marcador. En el intento de conversión (try) mediante patada desde la B15, la patada es fallida y (a) B3 se alinea fuera de lugar o (b) B2 golpea con su antebrazo al centro en la cabeza justo después del centro.

Decisiones:

- (a) se repite (re-try) (en cualquier parte entre las marcas internas de línea de yarda [hash marks]) desde la B10 mediante intento de patada; o se intenta para dos puntos desde la B1; o se declina la repetición (re-try) y se cobra la infracción de cinco yardas en la patada de salida y se pateo desde la A40.
- (b) se repite (re-try) (en cualquier parte entre las marcas internas de línea de yarda [hash marks]) desde la B 7 ½ mediante intento de patada; o se intenta para dos puntos desde la B1; o se declina la repetición (re-try) y se cobra la infracción de 15 yardas en la patada de salida y se pateo desde la 50. (11-1-3-Tema 4(a)).

D.A. 11.15 INFRACCIONES DE BALÓN EN JUEGO Y DE BALÓN DECLARADO MUERTO TODAS DEL EQUIPO B EN EL INTENTO DE CONVERSIÓN (TRY)

En un intento de conversión (try) mediante patada desde la B15, B1 está fuera de lugar en el momento del centro. La patada es fallida y B2 entonces empuja a A2, derribándolo hacia el suelo.

Decisión: se repite (re-try) desde la B10 (patada); o se repite (re-try) desde la B1 (dos puntos), forzando el castigo de fuera de lugar y declinando la falta personal. O el Equipo A puede declinar la oportunidad de repetir (re-try), y que se cobre la falta personal de B2 en la patada de salida, a hacerse desde la yarda 50. Solamente se puede aceptar una de las múltiples infracciones del Equipo B, y si la infracción de balón en juego es declinada, el intento de conversión (try) se termina, y la infracción de falta personal puede solamente ser cobrada en la patada de salida.

D.A. 11.16 INTENTO DE CONVERSIÓN (TRY) NO EXITOSO—INFRACCIÓN OFENSIVA

En un intento de conversión (try) desde la B2, A1 acarrea y suelta el balón (fumble) en la línea de golpeo. En el momento del centro, A2 jala y tira de la careta de B2 antes del balón suelto (fumble). B1 recupera el balón libre, acarrea y suelta el ovoide (fumble) en la B20. A2 recoge el balón, acarrea y es tackleado en la B1

Decisión: intento de conversión (try) no exitoso. Patada de comienzo desde la A20. La infracción de careta puede ser cobrada en la patada de comienzo porque no fue usada para anular una anotación o compensar otro castigo.

D.A. 11.17 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—CINCO VS. 15

Durante un intento de conversión de patada desde la B15 exitoso o fallido, a B2 se le cobra halar/jalar o empujar (leverage). A1 estaba ilegalmente en movimiento en el centro.

Decisión: se repite (re-try) desde la B7½ (patada) o desde la B1 (carrera o pase) (opción del Equipo A). Esto es un método de cobro "cinco vs. 15", ya que no hubo cambio de posesión. No hay opción para que el Equipo A decline la repetición (re-try) y se cobren las yardas en la patada de salida posterior, porque las infracciones son "usadas" como parte del cobro de la infracción doble. Cuando ocurren infracciones de ambos equipos durante un down de intento de conversión (try) sin cambio de posesión, el down debe repetirse. La única excepción sería una anotación de manos limpias (11-3-3-Tema 5).

D.A. 11.18 ANTES DEL CENTRO PARA UNA PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—CINCO VS. 15

Antes de que el balón sea centrado en un intento de conversión (try) desde la B15, A5 comete una salida en falso, y B2 cruza la línea y derriba a A6 al suelo. Se cobra rudeza innecesaria en la B2.

Decisión: se repite desde la B1 (carrera o pase) o desde la B7½ (patada), patada de salida desde la A35; o se repite desde la B15 (patada) o desde la B2 (carrera o pase), patada de salida desde la 50. (La opción es del Equipo A.) Esto es un método de cobro "cinco vs. 15" previo al centro siendo la infracción mayor del Equipo B. Ya que las infracciones de balón declarado muerto impidieron el centro, el Equipo A puede hacer cobrar la infracción mayor en el intento de conversión (try), o bien que se cobre en la patada de salida. (14-5-1-Exc. 3)

Nota: si la infracción mayor de un "cinco vs. 15" previo al centro es contra el Equipo A, no hay opción para el Equipo B para que se cobre el castigo de yardas en la patada de salida. Las infracciones previas al centro por parte del Equipo A (luego de la señal de "listos para jugar") deben ser cobradas en el down de intento de conversión (try) subsiguiente.

D.A. 11.19 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—CINCO VS. 15—ANOTACIÓN DE MANOS LIMPIAS

Durante un intento de conversión desde la B15 exitoso, B2 está fuera de lugar, y después de que el balón quedó declarado muerto, se le cobra rudeza innecesaria a A2.

Decisión: el intento de conversión de patada es exitoso. Patada de salida desde la A20. Esta es una anotación de manos limpias, así que el marcador cuenta, y la infracción contra A2 se cobra en la patada de salida. (14-4-9-Tema 3-Exc. 2)

D.A. 11.20 INTENTO DE CONVERSIÓN MEDIANTE PATADA DE BOTE PRONTO—EXITOSO—EQUIPO B CUBRE EL CENTRO

En un intento de conversión (try) desde la yarda 15, el sujetador A2 está de rodillas ocho yardas detrás del centro, y el pateador A1 está alineado detrás del centro. El balón es centrado directamente al pateador, quien mediante una patada de bote pronto envía el balón por entre los postes. B3 estaba cubriendo al centro en el momento del centro.

Decisión: intento de conversión (try) de un punto exitoso, patada de salida desde la A40; o se repite (re-try) en la B1 (carrera o pase), patada de salida desde la A35. La restricción sobre los jugadores del Equipo B cubriendo al centro aplican en patadas de bote pronto, si hay una formación de patada de salida con un sujetador en su lugar previo al centro. Todas las infracciones del Equipo B en un intento de conversión (try) que no resultan en una repetición (re-try), se cancelan con una infracción del Equipo A o invalidan una anotación, se cobran en la patada de salida subsiguiente.

Nota: la restricción en cubrir el centro depende de la formación, no de lo que en definitiva suceda en la jugada.

D.A. 11.21 INTENTO DE CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A CON UN CAMBIO DE POSESIÓN

En un intento de conversión desde la yarda dos, el pase del mariscal de campo A1 es interceptado por B4 en la zona de anotación. B4 devuelve el balón hasta la 50. Durante el intento de conversión: (a) el tackle A7 no estaba en la línea de golpeo en el momento del centro; (b) el centro A6 y el corredor A2 cometieron un bloqueo doble ilegal (chop block) sobre B7 antes de la intercepción; o (c) A5 le provocó una zancadilla (tripping) a B4 durante la devolución.

Decisiones:

- (a) el intento de conversión es fallado, patada de salida desde la A35. Solamente las infracciones de falta personal o de conducta antideportiva cometidas por el Equipo A antes de un cambio de posesión se trasladarán a la patada de salida.
- (b) el intento de conversión es fallado, patada de salida desde la A20. La infracción de bloqueo doble ilegal (chop block) se cobra en la patada de salida, ya que es una falta personal.

(c) el intento de conversión es fallado, patada de salida desde la A25. Todas las infracciones del Equipo A después de un cambio de posesión, que no sean parte de una infracción doble o múltiple, se trasladarán a la patada de salida.

D.A. 11.22 INTENTO DE CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B CON UN CAMBIO DE POSESIÓN

En un intento de conversión desde la yarda dos, el pase del mariscal de campo A1 es interceptado por B4 en la zona de anotación. B4 devuelve el balón hasta la 50. Durante el intento de conversión: (a) B5 sujetó al receptor A2 previo al pase; (b) B6 bloqueó bajo a A7 en la B35 durante la carrera de B4; o (c) B2 sujetó a A8 en la B35 durante la carrera de B4.

Decisiones:

- (a) se repite (re-try) desde la B1 (carrera o pase) o desde la B10 (patada).
- (b) el intento de conversión es fallido, patada de salida desde la 50.
- (c) el intento de conversión es fallido, patada de salida desde la A45.

Nota: todas las infracciones del Equipo B durante un intento de conversión (try) que no resulten en una repetición (re-try), invaliden una anotación del Equipo B o se anulen con una infracción del Equipo A serán cobradas en la patada de salida subsiguiente.

D.A. 11.23 INTENTO DE CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—INFRACCIONES DE AMBOS EQUIPOS CON UN CAMBIO DE POSESIÓN

En un intento de conversión desde la yarda dos, el pase del mariscal de campo A1 es interceptado por B4 en la zona de anotación. B4 devuelve el balón hasta la 50. Durante el intento de conversión: (a) B5 sujetó al receptor A2 previo al pase y A5 bloqueó bajo a A3 en la B35 durante el acarreo de B4; o (b) el tackle A7 no estaba en la línea de golpeo en el momento del centro y B6 bloqueó bajo a A7 en la B35 durante el acarreo de B4; o (c) durante el acarreo de B4, B2 sujetó a A8 en la B35 y A1 bloqueó bajo a B9 en la B30 durante el acarreo de B4.

Decisiones:

- (a) se repite desde la B2 (carrera o pase) o desde la B15 (patada). Si las infracciones del Equipo B previas al cambio de posesión inicial, entonces se repite el intento de conversión, sin tener en cuenta las infracciones subsiguientes por un equipo u otro. En este caso, las infracciones se cancelan en cualquier punto de conversión.
- (b) el intento de conversión es fallado, patada de salida desde la A35. Esto no es un método de cobro “cinco vs. 15”, ya que hubo un cambio de posesión y ninguna infracción se cobra en la patada de salida.
- (c) el intento de conversión es fallado, patada de salida desde la A35. Ya que ambos equipos cometieron falta después del cambio de posesión, las infracciones se cancelan y no se cobran en la patada de salida.

Nota: si hay una infracción doble en un intento de conversión (try), ninguna infracción del Equipo B será trasladada a la patada de salida si es usada para crear una repetición (re-try), invalidar una anotación del Equipo B, o se anule con una infracción del Equipo A

D.A. 11.24 INTENTO DE CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—EL EQUIPO A COMETE INFRACCIÓN EN UNA CONVERSIÓN EXITOSA— EL EQUIPO B COMETE INFRACCIÓN EN UNA REPETICIÓN

En un intento de conversión de dos puntos desde la B2, el corredor A3 anota, pero le cobran un sujetar al tackle A8. El Equipo A escoge que se cobre el castigo de 10 yardas desde la B15 y se repita el intento de patada desde la B25. Antes el centro para la patada, B3 comete una invasión.

Decisión: se repite (re-try) desde la B20 (kick), patada de salida desde la A35; se repite (re-try) desde la B7 (carrera o pase), patada de salida desde la A35; se repite (re-try) desde la B25 (patada), patada de salida desde la A40; o se repite (re-try) desde la B12 (carrera o pase) patada de salida desde la A40, el Equipo A siempre tiene la opción de cobro de una infracción del Equipo B desde el punto previo o el otro punto de conversión (try), la ubicación de lo que es determinado por cualquier castigo cobrado previamente, si es aplicable. El Equipo A, luego del cobro, puede también preferir dónde ubicar el balón entre las marcas internas de línea de yarda (hash marks).

D.A. 11.25 PATADA DE INTENTO DE CONVERSIÓN—INTERFERENCIA DE PASE DEFENSIVA/CARETA

En una repetición de patada desde la B15, el sujetador A2 toca pero no atrapa (muff) el centro en la B23 y el pateador A1 recupera en la B25, donde lanza un pase hacia el frente al receptor elegible A4, quien es sujetado y derribado por la careta antes de que el balón le llegue en la B4. El pase cae incompleto.

Decisión: se repite (re-try) desde la B2 (patada), o se repite (re-try) desde la B $\frac{1}{2}$ (acarreo/pase). Si el Equipo A prefiere intentar otra vez una conversión (try) de un punto, la interferencia de pase es una infracción de punto que coloca el balón en la B4, además de a media distancia hacia la B2 porque la interferencia de pase es también una falta personal. Si el Equipo A prefiere llevar a cabo un intento de conversión (try) desde el “otro punto” (carrera/pase), el cobro es a media distancia hacia la línea de gol desde la B2, y a media distancia una vez más como resultado de la falta personal en la interferencia de pase.

Nota: el Equipo A podría también preferir declinar la repetición (re-try) y que se cobre la falta personal en la patada de salida, pero no puede “separar” la falta personal y la interferencia de pase de modo que se cobre una en el intento de conversión (try) y otra en la patada de salida.

SAFETY

D.A. 11.26 SAFETY— SIN EL BALÓN COMPLETAMENTE FUERA DE LA ZONA DE ANOTACIÓN

Segundo y 10 en la A2. El corredor A1 es tackleado en su propia zona de anotación con una parte del balón en la línea de gol y otra parte en el campo de juego.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. El balón completo debe estar afuera de la zona de anotación.

D.A. 11.27 DESPEJE BLOQUEADO—EL EQUIPO A BATEA EL BALÓN

Cuarto y 12 en la A14. El despeje de A es bloqueado y el balón rueda hasta la A4, donde A2 lo batea (a) hacia su propia línea de gol, donde A3 cae sobre él en la zona de anotación; o (b) hacia adelante, donde A3 cae sobre él en la A10

Decisiones:

- (a) safety. Patada después de un safety desde la A20. Esto es un bateo legal, y el resultado de la jugada es un safety.
- (b) balón del Equipo B, primero y gol en la A5. Bateo ilegal. El Equipo B puede elegir que la infracción se cobre desde el punto de balón declarado muerto debido a la infracción del Equipo A durante una patada desde la línea de golpeo (resultando en balón del Equipo B en la A5); se cobra la infracción desde el punto previo con pérdida de down (resultando en balón del Equipo B en la A7); o se declina la infracción y se acepta el resultado de la jugada (resultando en balón del Equipo B en la A10).

D.A. 11.28 BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B—INFRACCIÓN EN EL CAMPO DE JUEGO—ÍMPETU DEL EQUIPO A

Tercero y 6 en la B22. B2 intercepta un pase en la zona de anotación y, mientras corría en la zona de anotación, suelta el balón (fumble) que rueda hasta la B3. B4 entonces batea el balón libre hacia adelante hasta la yarda B7, donde B5 lo recupera.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B1½.

Nota: debido a que el ímpetu del Equipo A colocó el balón en la zona de anotación, se considera que B20 es el punto del balón suelto (fumble). La infracción del Equipo B es, por lo tanto, cobrada desde el punto de la infracción, porque está detrás del punto del balón suelto (fumble). Si el ímpetu del Equipo B hubiera colocado el balón en la zona de anotación, el punto del balón suelto (fumble) estaría en la zona de anotación, así que el resultado podría ser un safety.

D.A. 11.29 SAFETY—FALTA PERSONAL EN LA JUGADA

En una patada de salida desde la A35, B2 recibe el balón en la zona de anotación y corre hasta la B4. B2 entonces suelta el balón (fumble) en la B4, y éste rueda hacia el cono (pylon) en la línea de gol. Durante el balón suelto (fumble), B5 haló a A2 hacia abajo por la careta en la B2.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B10. El resultado de la jugada es un safety, así que la falta personal se cobra en la patada después del safety sin importar dónde ocurrió el castigo (vea 14-4-4).

D.A. 11.30 SAFETY—EL EQUIPO B COMETE FALTA PERSONAL Y BATEA EL BALÓN HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO B

Cuarto y 6 en la A45. El despeje del Equipo A está en la B5, cuando B3 batea el balón hacia atrás sobre la línea final, creando un ímpetu nuevo. Inmediatamente después del centro, B3 golpea con la cabeza a A2 en la línea de golpeo.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B10. Un bateo (legal o ilegal) crea un ímpetu nuevo, así que el resultado de la jugada es un safety y la falta personal se traslada a la patada después del safety.

Nota: si la infracción es cometida en un esfuerzo por bloquear la patada, no es una infracción después de la posesión, de modo que hay también una opción de que se cobre la infracción desde el punto previo con un primer down automático, aunque el Equipo A seguramente preferiría los puntos y hacer que el Equipo B lleve a cabo una patada después de un safety desde la B10.

D.A. 11.31 ÍMPETU—PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL—SAFETY

Tercero y gol en la B6. A1 lanza a A3 en la zona de anotación cerca la línea de gol. B2 intercepta en la yarda uno del Equipo B con un pie en la yarda uno del Equipo B y el otro en la yarda media del Equipo B. Su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde intenta un pase hacia atrás que va hacia adelante. A3 toca pero no atrapa (muff) el pase en la yarda media del Equipo B, y éste cae incompleto.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B20. Aunque el ímpetu de B2 lo llevó hasta dentro de su zona de anotación, su infracción por un pase hacia el frente ilegal en la zona de anotación crea un safety.

D.A. 11.32 SAFETY—SIN EXCEPCIÓN AL ÍMPETU—INFRACCIÓN CONTRA UN OFICIAL

Tercero y 25 en la B40. El marcador está empatado 21-21 en la pausa de los dos minutos del cuarto período. En un pase largo lanzado hacia la línea de gol, B2 se zambulle frente al receptor A2 e intercepta el balón en la B4. Se desliza sin ser tocado hasta que se detiene en la B1, vuelve a ponerse de pie y, para evitar al tackleador A3, hace un giro hacia la zona de anotación, donde es tackleado por A4. El juez de campo señala safety. B2 está enfurecido por el cobro y lanza el balón hacia los pies de los oficiales.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B10. El ímpetu de B2 no lo llevó hacia la zona de anotación. Una segunda infracción de conducta antideportiva de esta categoría podría derivar en una expulsión.

D.A. 11.33 DESPEJE—INFRACCIONES DEL EQUIPO A EN SU PROPIA ZONA DE ANOTACIÓN—OPCIONES PARA EL EQUIPO B

Cuarto y 9 en la A2. Antes de que A1 despeje el balón desde la zona de anotación, A3 sujeta a B2 en un bloqueo iniciado en la zona de anotación. El despeje entonces sale del campo de juego en la A16.

Decisión: safety, patada después del safety desde la A20. No hay opción de cobrar desde el punto de balón declarado

muerto.

D.A. 11.34 SIN SAFETY—EXCEPCIÓN DE ÍMPETU

Cuarto y 6 en la B45. En la última jugada de la primera mitad, B1 recibe un despeje en yarda dos del Equipo B y el ímpetu de la patada lo fuerza a retroceder hacia la zona de anotación. B1 es entonces tackleado por A2 en la zona de anotación.

Decisión: se termina la mitad. El balón podría ser colocado en yarda dos del Equipo B por la excepción de ímpetu; sin embargo, el tiempo se agotó en la jugada.

D.A. 11.35 PATADA DESPUÉS DE UN SAFETY—FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—POTENCIAL EXTENSIÓN DEL PERÍODO

Tercero y 8 en la A5. El mariscal de campo A1 es capturado en su propia zona de anotación. En la patada después del safety posterior, A3 despeja el balón fuera del campo de juego en la B30.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. El castigo por una patada después de un safety lleva a caboda fuera del campo de juego son 30 yardas desde el punto de la patada, o el punto de fuera del campo de juego. Si el safety ocurrió debido a una infracción por parte del Equipo A en su propia zona de anotación, sin tiempo por jugar en el partido, el Equipo B tendría la opción de extender por un down sin cronometrar. Si una patada libre (Incluyendo una patada después de un safety) en la última jugada de un período o la extensión de un período, sale del campo de juego (sin ser tocada o siendo tocada en última instancia por el Equipo A), el Equipo B tiene la opción de extender por una jugada adicional desde la línea de gol.

EXCEPCIÓN DE ÍMPETU

D.A. 11.36 EXCEPCIÓN DE ÍMPETU—BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Tercero y 6 en la B23. A1 lanza un pase hacia A2 cerca la línea de gol. B1 intercepta el balón en la yarda B3. Su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde suelta el balón (fumble) mientras es tackleado, y: (a) B3 recupera y es derribado en la zona de anotación; (b) A3 recupera en la zona de anotación; (c) el balón va sobre la línea final; o (d) el balón rueda fuera del campo de juego en la B4.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Excepción de ímpetu. El balón queda declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo B.
- (b) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. No hay excepción de ímpetu porque el balón no estaba declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo B.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Excepción de ímpetu. El balón queda declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo B.
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Excepción de ímpetu. El balón suelto (fumble) hacia adelante fuera del campo de juego regresa al punto del balón suelto (fumble), y el balón es entonces declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo B.

D.A. 11.37 EXCEPCIÓN DE ÍMPETU—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Segundo y 10 en la B20. B1 intercepta el pase de A1 en la B6, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación. Mientras B1 está corriendo en la zona de anotación, suelta el balón (fumble) y éste rueda hacia el campo de juego donde (a) es recuperado por B2 en la B4; o (b) rueda fuera del campo de juego en la B6. Durante el balón libre, B3 agarra y retuerce la careta de A2 en la B5.

Decisiones:

- (a) Safety. Patada después del safety en la A20. El ímpetu no aplica porque el balón no fue declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo B. Esto es una infracción durante un balón suelto (fumble), y el punto del mismo (el Punto básico) está en la zona de anotación del Equipo B, de modo que el cobro resulta en un safety.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B2½. El balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego regresa el balón al punto del balón suelto en la zona de anotación. El ovoide por lo tanto declarado muerto en posesión del Equipo B en la zona de anotación, de modo que le otorga el balón al Equipo B en ese punto del ímpetu de la interceptación (B6). La infracción del Equipo B se cobra desde el punto de la misma, que está detrás del punto del ímpetu.

D.A. 11.38 EXCEPCIÓN DE ÍMPETU—INFRACCIÓN EN EL CAMPO DE JUEGO

Primero y 10 en la B16. B1 intercepta un pase en la B6, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación. Mientras está aún en la zona de anotación, B1 lanza un pase hacia atrás hacia B2, que sale a través de la línea final. Durante la carrera de B1 en la zona de anotación, B4 le provocó una zancadilla (tripping) a A3 en la B8.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Ya que el balón está declarado muerto en posesión del Equipo B en la zona de anotación, el punto de balón declarado muerto es el punto de ímpetu: la yarda B6. La infracción de zancadilla es, por lo tanto, cobrada desde la B6 (el punto de balón declarado muerto), en lugar del punto de la infracción: la B8.

D.A. 11.39 ÍMPETU—PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL DEL EQUIPO B EN SU PROPIA ZONA DE ANOTACIÓN—INTERCEPCIÓN DEL EQUIPO A

Primero y 10 en la B16. B1 intercepta un pase o recupera un balón suelto (fumble) o pase hacia atrás por A1 en la B6, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación. B1 intenta correr con el balón hacia fuera de la misma, observa que será tackleado y lanza un pase hacia el frente ilegal a B2, que es interceptado por A3 en yarda dos del Equipo B y llevado hasta la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Se declara la infracción de pase hacia el frente ilegal (illegal forward pass) porque el cobro resultaría en un safety.

D.A. 11.40 ÍMPETU— RECUPERACIÓN DE BALÓN SUELTO (FUMBLE)

En una patada de salida desde la A35, B2 devuelve el balón hasta la yarda A15, donde el balón golpeado fuera de sus manos desde detrás por A1. El balón es capturado por A1 en su carrera en la A6, y su ímpetu lo lleva hacia adelante hasta dentro de su zona de anotación, donde (a) A1 es tackleado; o (b) A1 suelta el balón (fumble) y B2 lo recupera en la zona de anotación del Equipo A.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A6. El Equipo A era la escuadra a la defensiva cuando A1 recuperó el balón suelto (fumble) de B2, de modo que aplica la excepción de ímpetu.
- (b) touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. El balón no estaba declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo A; por lo tanto, no hay excepción de ímpetu.

Nota: el ímpetu solamente aplica al equipo que acaba de obtener posesión luego de un cambio de posesión. En este caso, sería el Equipo A luego de la recuperación de un balón suelto (fumble) por parte del Equipo B. El ímpetu no aplica a un equipo volviendo a obtener la posesión de su propio balón suelto (fumble), pase o patada.

D.A. 11.41 SIN ÍMPETU—PROGRESO DETENIDO

Tercero y 6 en la B16. A1 lanza un pase hacia A3 en la zona de anotación. B2 intercepta el balón con ambos pies tocando en la yarda uno del Equipo B y es empujado hacia la zona de anotación por A6. B2 suelta el balón (fumble) sobre la línea final al tiempo que es tackleado por A6.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. Máximo avance en la yarda uno del Equipo B. Para que aplique la excepción de ímpetu, el propio ímpetu de B2 debe causar que vaya hacia la zona de anotación.

D.A. 11.42 SIN ÍMPETU—BALÓN NO MUERTO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—PROGRESO HACIA ADELANTE

Primero y 10 en la B16. B1 recupera un balón suelto (fumble) por A1 en la B6, y su ímpetu provoca que se deslice pies hacia adelante en dirección a la zona de anotación, donde es derribado por A2. Ambos pies de B1 están en la zona de anotación, pero el balón está en la yarda media del Equipo B.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la yarda media del Equipo B. El balón debe alcanzar la zona de anotación para que aplique la excepción de ímpetu. En este caso, se considera que el progreso hacia adelante de B1 se detuvo en la yarda media del Equipo B.

D.A. 11.43 ÍMPETU—PASE INTERCEPTADO EN LA LÍNEA DE GOL

Primero y 10 en la B25. A1 lanza un pase al extremo A2 en la B2. B1 intercepta mientras está en el aire, y su primer pie toca en la B1, entonces (a) su segundo pie aterriza en la línea de gol con el balón en el campo de juego en la yarda media del Equipo B; (b) su segundo pie toca en la yarda media con el balón sobre la línea de gol; o (c) ambos pies tocan en el campo de juego con el balón en la yarda media. Continúa hacia la zona de anotación, donde es tackleado.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback, ya que el segundo pie tocó en la zona de anotación.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. Excepción de ímpetu. La clave es dónde están los pies cuando el pase es interceptado, no la posición del balón en relación con la línea de gol.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. Excepción de ímpetu, ya que ambos pies tocaron en el campo de juego. El balón nunca es ubicado dentro la yarda uno en una jugada de excepción de ímpetu.

D.A. 11.44 ÍMPETU—DESPEJE TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF)—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO

Cuarto y 5 en la B45. B2 intenta recibir un despeje en la B5, pero toca el balón pero no lo atrapa (muff), y éste rueda hasta la B2. B3 lo recupera en la B2, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde es tackleado. Después de la jugada, B5 se burla de A4.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. Se cobra la burla desde el punto de ímpetu, ya que es el punto siguiente. Debido a que el despeje fue tocado pero no atrapado (muff), aún se lo considera una patada y aplica el ímpetu. A B5 se le contabiliza su primera infracción de conducta antideportiva para una futura potencial expulsión.

D.A. 11.45 ÍMPETU—INFRACCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DURANTE UNA CARRERA

Cuarto y 10 en la 50. B1 recibe el balón despejado en la B5, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde corre hasta el otro costado de la zona de anotación en un esfuerzo por sacar el balón de allí, pero es tackleado en dentro de la misma (o en el campo de juego). Durante la carrera, B2 bloquea a A2 por la espalda, en la zona de anotación.

Decisión: safety contra el Equipo B. Patada después de un safety desde la B20. Si un equipo corre con el balón y comete una infracción dentro de su propia zona de anotación, el cobro de la infracción resulta en un safety.

D.A. 11.46 ÍMPETU—INFRACCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DURANTE UN ACARREO

Tercero y 10 en la B40. El pase de A1 es interceptado por B1 en la B5, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde cae al suelo y es tocado, declarándose muerta la jugada. Mientras el ímpetu de B1 lo estaba llevando hacia la zona de anotación, B3 bloqueó bajo a A3 en la zona de anotación.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B20. Aunque su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, el Equipo B cometió una infracción en su propia zona de anotación durante la carrera que resulta en un safety. Sería también un safety si B1 fuera derribado en el campo de juego. (14-4-4)

D.A. 11.47 SIN ÍMPETU—BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—BALÓN DECLARADO MUERTO EN EL CAMPO DE JUEGO

Tercero y 10 en la B40. El pase de A1 es interceptado por B1 en la B6, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde se escapa para tratar de salir de allí. Mientras está corriendo en la zona de anotación, B1 suelta el balón (fumble) y éste rueda fuera hasta la B5, donde es recuperado por B1. Durante el balón suelto (fumble), mientras el balón estaba rodando en el campo de juego, B2 sujeta a A2 (a) en la B4; o (b) en la zona de anotación.

Decisiones:

- (a) safety. Patada después de un safety desde la B20. No aplica el ímpetu porque el balón no fue declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo B.
- (b) safety. Patada después de un safety desde la B20.

GOL DE CAMPO

D.A. 11.48 GOL DE CAMPO FALLADO—DERRIBADO O AVANZADO POR EL EQUIPO A

Cuarto y 4 en la B36. El intento de gol de campo desde la B44 del Equipo A es parcialmente bloqueado, y el balón (a) rebota en la zona de anotación y rueda sobre la línea final; (b) toca en la B33 y entonces rebota hasta la B37, donde el Equipo A recupera y lo derriba; o (c) toca en la B33 y entonces rebota retrocediendo hasta la B37, donde A2 lo recupera y avanza hasta la B34.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B44.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B37.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B34.

Nota: si la patada termina detrás de la línea de golpeo, la opción de regresar al punto de la patada (o la 20) se pierde. Esto incluye una jugada en la que la patada llegó a trascender la línea y regresa detrás de ella, más allá de si fue tocada o no detrás de la línea.

D.A. 11.49 GOL DE CAMPO FALLADO—JUGADOR DEL EQUIPO A SE PARA FUERA DEL CAMPO

Cuarto y 10 en la B24. A1 intenta un gol de campo desde la B32 que es parcialmente bloqueado y está rodando en el suelo en la B8, cuando es tocado allí por B2. Es entonces recuperado por A3 en la B3. Durante el intento de gol de campo, A3 se paró sobre la línea lateral en la B15 para evitar un bloqueo de B7 (no hay contacto por parte de B) antes de recuperar el balón.

Decisión: cuarto y 15 en la B29. Es un castigo de cinco yardas porque un jugador del equipo que patea sale voluntariamente del campo de juego para evitar ser bloqueado durante la patada. La única opción para cobrar la infracción para el Equipo A es el punto previo. Si la infracción fuera declinada, sería balón del Equipo A en la B3.

D.A. 11.50 GOL DE CAMPO FALLADO – INFRACCIÓN DEL EQUIPO A

Cuarto y 7 en la B37. El pateador A1 intenta un gol de campo desde la B45. La patada queda corta y rueda hasta la B4, donde A6, quien se había parado en la línea lateral para evitar un bloqueo en la B11 y se había restablecido nuevamente dentro del campo en la B9, toca pero no controla (muff) el balón. Éste rueda hasta la B12, donde B8 recupera y detiene el balón.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B12 o balón del Equipo A, cuarto y 12 en la B42. El Equipo B puede declinar los castigos por toque ilegal y salir del campo de juego voluntariamente por parte de A6, o puede preferir que se cobre una de las infracciones desde el punto previo. No hay otra opción de cobro en un gol de campo fallado. (También hay un primer toque en la B9, pero el Equipo B no tomaría esa opción en esta jugada.)

D.A. 11.51 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A ANTES DE/DURANTE UN GOL DE CAMPO FALLADO

Cuarto y 10 en la B18. El intento de gol de campo de A1 desde la B26 queda corto y sigue rodando hacia la zona de anotación, cuando A2 agarra y retuerce la careta de B1. El balón, sin ser tocado, entonces rueda hacia la zona de anotación. A3 estaba ilegalmente en movimiento cuando el balón fue centrado.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B41, o balón del Equipo A, cuarto y 25 en la B33. El equipo B tiene la opción de que se cobre la falta personal desde el punto sucesivo, que es el punto de la patada.

D.A. 11.52 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DURANTE UN GOL DE CAMPO FALLADO—DEVUELTO HASTA LA ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la B38. A1 intenta un gol de campo desde la B46 que queda corto y es atrapado en la zona de anotación por B1. B1 regresa la patada para un touchdown. Antes de la patada, (a) A5 haló a B2 hacia el suelo por su careta, o (b) A3 sujeta a B3 en la línea de golpeo antes de la patada.

Decisiones:

- (a) touchdown del Equipo B. El Equipo B tiene la opción de que se cobre la falta personal en el intento de conversión (try) o la patada de salida.
- (b) touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. Solamente las faltas personales o las infracciones de conducta antideportiva se trasladan al intento de conversión (try) o a la patada de salida. El castigo por sujetar es declinado.

D.A. 11.53 GOL DE CAMPO FALLADO—PATADA DENTRO DE LA 20

Cuarto y 6 en la B11. Un intento de gol de campo del Equipo A desde la B19 sale ancho y se va sobre la línea final.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20.

D.A. 11.54 GOL DE CAMPO FALLADO—EL EQUIPO B TOCA EN EL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 9 en la B39. El intento de gol de campo de A1 desde la B47 es fallado, y el balón está rodando en la B11, donde B5 lo recoge y lo devuelve hasta la B18.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B18. Cuando el Equipo B toca el intento de gol de campo fallado en el campo de juego o la zona de anotación, éste pierde el derecho de tomar el balón en el punto de la patada.

D.A. 11.55 GOL DE CAMPO FALLADO—OPCIÓN DE PUNTO DE PATADA

Cuarto y 10 en la B43. A1 intenta un gol de campo largo desde la 50, pero el balón sale dando vueltas y rueda hasta detenerse en la yarda B2. En la jugada, B3 está fuera de lugar.

Decisión: cuarto y 5 en la B38. Si el Equipo A declina el castigo por fuera de lugar de la defensiva, el Equipo B obtendrá el balón en el punto de la patada —la yarda 50— como resultado del gol de campo fallado. Si se declina un castigo del Equipo B, el mismo no afecta la opción del Equipo B de tomar el balón en el punto de la patada en un gol de campo fallado.

Nota: el Equipo B no tiene la opción de tomar el balón en el punto de la patada si (1) B toca el balón más allá de la línea de golpeo, o (2) la patada termina detrás de la línea, o (3) una infracción del Equipo B durante la jugada es aceptada.

D.A. 11.56 GOL DE CAMPO FALLADO—TERCER DOWN—RECUPERADO O SALE DEL CAMPO DETRÁS DE LA LÍNEA

Tercero y 2 en la B9. Un intento de gol de campo desde la B17 es bloqueado y: (a) sale del campo de juego en la B18; (b) es recuperado por A2 en la B15, quien corre hasta el touchdown; c) es recuperado simultáneamente por A3 y B3 en la B21; (d) es recuperado por A4 en la B19; (e) es recuperado y derribado por B2 en la B15; o (f) va más allá de la línea y entonces regresa detrás de la misma, tocado o sin ser tocado por el Equipo B más allá de la línea en el campo de juego, y sale del campo de juego en la B16 o es recuperado por A2 en la B16; (g) trasciende la línea y regresa detrás de la misma, sin ser tocado por el Equipo B más allá de la línea, y es recuperado por A2 en la B16.

Decisiones

- a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B18. Si una patada desde la línea de golpeo en tercer down sale del campo de juego o es simultáneamente recuperada, el balón le pertenece al Equipo B.
- b) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Como la patada desde la línea de golpeo fue recuperada por el Equipo A detrás de la línea de golpeo, el avance es legal.
- c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B21. Si una patada desde la línea de golpeo en tercer down es simultáneamente recuperada, el balón le pertenece al Equipo B.
- d) balón del Equipo A, cuarto y 12 en la B19. Como la patada desde la línea de golpeo fue hecha en tercer down, el Equipo A mantiene la posesión si recuperó la patada detrás de la línea.
- e) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Como el final de la patada fue detrás de la línea de golpeo, el Equipo B no tiene la opción de tomar el balón en el punto de la patada.
- f) balón del Equipo B, primero y 10 en la B16. Como el final de la patada fue detrás de la línea de golpeo, el Equipo B no tiene la opción de tomar el balón en el punto de la patada.
- g) balón del Equipo A, cuarto y 9 en la B16. Ya que el balón no fue tocado por el Equipo B trascendiendo la línea y fue recuperado por el Equipo A detrás de la línea, el down cuenta. El Equipo A retiene posesión porque la patada ocurrió en tercer down.

Nota: el Equipo B no tiene la opción de tomar el balón en el punto de la patada si (1) B toca el balón más allá de la línea de golpeo, o (2) una infracción del Equipo B durante la jugada es aceptada, o (3) la patada termina detrás de la línea (incluyendo que cualquiera de los dos equipos recupere el balón detrás de la línea, o la patada salga del campo de juego detrás de la línea).

D.A. 11.57 GOL DE CAMPO FALLADO—TOCADO/SIN SER TOCADO POR EL EQUIPO B MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Cuarto y 10 en la B34. Un intento de gol de campo es pateado desde la B42 y fallado, y (a) el balón es tocado por B1 en la B5 y entonces rueda hacia la zona de anotación, donde B2 lo derriba; o (b) la patada, sin ser tocada, rueda hacia la zona de anotación, donde el balón es derribado por B2.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B42. El balón queda declarado muerto inmediatamente cuando toca la zona de anotación, sin ser tocado por el Equipo B en el campo de juego o la zona de anotación, así que por lo tanto es traído de regreso hasta el punto de la patada.

D.A. 11.58 GOL DE CAMPO BLOQUEADO—TOCADO POR EL EQUIPO B MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA Y REGRESA DETRÁS DE LA MISMA—PASE ILEGAL

Cuarto y 2 en la B6. Un intento de gol de campo desde la B14 es parcialmente bloqueado, toca a B1 en la B3 y rebota retrocediendo hasta la B8. A1 lo recoge y, desde la B8, lanza un pase hacia el frente a A2, quien anota.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B13. Recuperación legal por A1, pero esto es un pase hacia el frente ilegal, porque el toque del Equipo B más allá de la línea provoca que un cambio de posesión por regla. Primer intento para el Equipo A, y un castigo de cinco yardas desde el punto del pase.

D.A. 11.59 GOL DE CAMPO FALLADO—PATADA TOCADA TANTO POR EL EQUIPO A COMO POR EL EQUIPO B

Cuarto y 5 en la B35. A1 intenta un gol de campo desde la B43 que es parcialmente bloqueado en la línea de golpeo. El balón rueda hasta la B22, donde A2 lo toca. El balón entonces toca a B3 en la B18 y es finalmente recuperado por

A4 en la B15.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B22. El balón del Equipo B en el punto del primer toque del Equipo A.

D.A. 11.60 GOL DE CAMPO FALLADO—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A DURANTE LA PATADA

Cuarto y 6 en la B17. Durante un intento de gol de campo desde la B25, A6 y A7 cometen un bloqueo bajo ilegal (chop block) a B8 en la línea de golpeo. La patada es bloqueada y: (a) el balón sale del campo de juego en la B22; (b) B2 trata de recuperar el balón en la B14 pero lo toca y no lo atrapa (muffs) y éste sale del campo de juego en la B12; (c) el balón rueda hasta la B5, donde A2 lo derriba; (d) el balón llega hasta la B6, donde B3 le cae encima; o (e) es recuperado por B4 en la B2 y es avanzado hasta la A35, donde es tackleado.

Decisiones:

(a) Balón del Equipo B, primero y 1º en la B37. En un intento de gol de campo fallado, una infracción de rudeza innecesaria (UNR)/conducta antideportiva (UNS) por parte del equipo que patea se cobra desde el punto sucesivo, donde al equipo que recibe se le otorga posesión del balón. El punto sucesivo es donde la patada finaliza detrás de la línea de golpeo.

(b) Balón del Equipo B, primero y 1º en la B27. Debido a que el Equipo B tocó el balón trascendiendo la línea de golpeo, el punto sucesivo es donde el balón se convierte en muerto en su posesión.

(c) Balón del Equipo B, primero y 1º en la B40. Debido a que el balón no fue tocado trascendiendo la línea de golpeo por el Equipo B y derribado por el Equipo A, el punto sucesivo es aquél donde se intentó la patada.

(d) Balón del Equipo B, primero y 1º en la B21. Debido a que el Equipo Team B derribó el balón trascendiendo la línea de golpeo, el punto sucesivo es donde el balón se convierte en balón muerto en posesión del Equipo B.

(e) Balón del Equipo B, primero y 1º en la A20. El Equipo B puede recuperar y avanzar el balón porque es una patada desde la línea de golpeo. El punto sucesivo es el final de la carrera y la infracción del Equipo A se cobrará desde ese punto.

D.A. 11.61 GOL DE CAMPO FALLADO—INFRACCIONES DEL EQUIPO B DESPUÉS DE LA PATADA

Cuarto y 4 en la B35. El intento de gol de campo de A1 desde la B43 es parcialmente bloqueado en la línea de golpeo. El balón rueda fuera del campo de juego en la B15. Mientras el balón estaba libre, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B12.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. Esto es una infracción después de la posesión, porque no ocurrió en un esfuerzo por bloquear la patada.

D.A. 11.62 GOL DE CAMPO FALLADO—INFRACCIÓN DOBLE CON CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la B20. Un intento de gol de campo desde la B28 es parcialmente bloqueado y rueda fuera del campo de juego en la B30. El Equipo A tenía solamente seis hombres en la línea. Después de que la patada está fuera del campo de juego, B1 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B10.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B15, o balón del Equipo A, cuarto y 10 en la B20. Se repite. Infracciones dobles con un cambio de posesión.

D.A. 11.63 GOL DE CAMPO FALLADO—INFRACCIÓN DOBLE CON CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 5 en la B30. El intento de gol de campo de A1 desde la B38 es bloqueado detrás de la línea de golpeo. B3 recoge el balón libre y corre hasta el touchdown. Durante la carrera de B3, B4 bloquea bajo en la A15. A2 estaba ilegalmente en movimiento en el centro.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A30. Infracciones dobles con un cambio de posesión. También tendrían la opción repetir el down, pero el Equipo B nunca tomaría esa opción.

D.A. 11.64 GOL DE CAMPO FALLADO – INFRACCIÓN DOBLE TRAS UN CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 5 en la B30. El intento de gol de campo de A1 desde la B38 es parcialmente bloqueado en la línea de golpeo. B3 recoge el balón libre en la B10 y corre hasta la B30, donde A3 lo hala/jala hacia el suelo por la careta. Mientras el balón estaba rodando en la B20, B1 bloqueó por la espalda (clipping) a A2 en la B15.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Esto es una infracción doble tras un cambio de posesión, ya que la del Equipo B fue una infracción después de la posesión durante la patada. Las infracciones se cancelan al final de la patada, ya que ese punto está detrás del punto de la infracción. En una infracción doble posterior, el balón es situado en el punto donde se hubiese cobrado la infracción del Equipo B si hubiera habido esa única infracción en la jugada.

D.A. 11.65 PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE ERRADA—TRATADA COMO UN GOL DE CAMPO FALLADO

Después de completar una recepción libre en la A40, el Equipo B escoge la opción de una patada de recepción libre pero patea el balón ancho y corto, tocando en la zona de anotación y botando de regreso y fuera del campo de juego en la yarda dos del Equipo A sin haber tocado jugador alguno.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A40. Una patada de recepción libre fallada es tratada igual que un gol de campo fallado. El réferi debería reactiva el reloj cuando el balón es pateado.

D.A. 11.66 GOL DE CAMPO EXITOSO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B

Cuarto y 5 en la B22. El intento de gol de campo de A1 desde la B30 es exitoso. En la jugada, B3 golpea con la cabeza a A2 en la línea de golpeo inmediatamente después del centro, desplazando a A2, para permitir que un compañero de equipo tenga espacio para lanzarse en un intento por bloquear la patada.

Decisión: opción, se le otorgan tres puntos y patada de salida desde la 50; o balón del Equipo A, primero y 10 en la B11. El golpe con la cabeza es una infracción por rudeza innecesaria.

D.A. 11.67 GOL DE CAMPO EXITOSO—INTENTA GOLPEAR A UN OFICIAL

Cuarto y 5 en la B15. El intento de gol de campo del Equipo A desde la B23 es bajo y el balón golpea al umpire antes de salir sobre el travesaño.

Decisión: el gol de campo es exitoso. Patada de salida desde la A35.

D.A. 11.68 INTENTO DE GOL DE CAMPO—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—(CINCO VS. 15)—INFRACCIÓN MAYOR DEL EQUIPO B

Cuarto y 6 en la B22. El Equipo B lleva la delantera en el marcador 33-32. A1 intenta un gol de campo desde la B30 que es exitoso. El Equipo A tiene seis hombres en la línea de golpeo, y B2 golpea con la cabeza a A2 en la línea de golpeo inmediatamente después del centro. El tiempo del partido expira en la jugada.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B11. Se extiende por un down; método de cobro “cinco vs. 15” siendo la infracción de balón en juego mayor la de la defensiva. Si la patada hubiera sido exitosa, habría habido un cambio de posesión, por lo tanto no es un cobro de “cinco vs. 15”. El down sería repetido en el punto previo.

Nota: si la infracción de B2 hubiera implicado un castigo de balón declarado muerto después de que la patada fuera declarada muerta, el partido podría estar terminado con el Equipo B ganando 33-32, sin cobro alguno de la infracción y sin extensión.

D.A. 11.69 INTENTO DE GOL DE CAMPO—ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO—(CINCO VS. 15)—INFRACCIÓN MAYOR DEL EQUIPO A

Cuarto y 5 en la B16. El pateador A1 intenta un gol de campo desde la B24 que es exitoso. En la jugada, la pierna de A2 azota a B2 en la línea de golpeo. B3 estaba fuera de lugar en el centro. El tiempo del partido expira en la jugada, con el Equipo B teniendo la ventaja en el marcador 21-20.

Decisión: no hay anotación. Partido terminado. (Método de cobro “cinco vs. 15” con la infracción mayor por parte de la ofensiva.) (14-5-1-Exc 1, 4-8-2-h-Exc 2) Si la patada hubiera sido exitosa, habría habido un cambio de posesión, por lo tanto, no es un cobro “cinco vs. 15”. El down sería repetido en el punto previo.

D.A. 11.70 INTENTO DE GOL DE CAMPO—PATADA DE BOTE PRONTO—SOBRE O DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOLPEO

Cuarto y 7 en la B10. El Equipo A está en desventaja en el marcador 23-20 y se alinea para un gol de campo desde la B18 con 0:42 por jugarse en el partido. El sujetador A2 toca pero no atrapa (muff) el centro y el pateador A1 recupera el balón en la B16 y corre hasta la B10, donde lleva a cabo una patada de bote pronto (drop kick) y el balón pasa través de los postes con 0:35 por jugarse. El balón es pateado justo dentro la B10, pero parte del cuerpo de A1 está aún sobre o detrás de la B10.

Decisión: gol de campo no cobrado. Patada de salida desde la A35. (En una patada desde la línea de golpeo, el cuerpo del pateador y el balón deben estar más allá de la línea de golpeo para que esto sea ilegal.)

TOUCHBACK

D.A. 11.71 TOUCHBACK—PATADA DE SALIDA—BALÓN SUELTO (FUMBLE) SOBRE LA LÍNEA FINAL

En una patada de salida, B1 recibe el balón en la zona de anotación, y mientras corría allí, suelta el balón (fumble) sobre la línea final.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. El ímpetu proviene de la patada.

D.A. 11.72 TOUCHBACK—DESPEJE—EL EQUIPO A NO SE RESTABLECE EN EL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 4 en la A45. A1 despeja el balón que rebota en la B2. El miembro del equipo que patea A3 va hacia adelante y salta desde la zona de anotación y controla el balón mientras en el aire, aterrizando en la yarda uno del Equipo B.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Touchback. Para impedir un touchback, el miembro del equipo que patea debe restablecerse en el campo de juego antes de tocar el balón. La jugada está muerta tan pronto como éste toca el balón.

D.A. 11.73 TOUCHBACK Y FALTA PERSONAL—ÍMPETU DEL EQUIPO B

Tercero y 8 en la A5. A1 toma el centro y entrega el balón en mano hacia adelante al corredor A2 en la A4. A2 toca pero no atrapa (muff) la entrega de balón, accidentalmente patea el balón y éste rueda hacia la línea lateral, donde se detiene en la A4. B2 intenta recoger el balón, pero en lugar de eso lo toca pero no lo atrapa (muff) y lo envía hacia dentro de la zona de anotación del Equipo A. A4 recupera y es tackleado por su careta en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A35. Touchback. Debido a que el balón estaba inmóvil, el ímpetu del Equipo B colocó el balón en la zona de anotación, y la falta personal se cobra desde la yarda 20. La falta personal podría también ser cobrada desde el punto previo si eso fuera más ventajoso por el Equipo A.

MISCELÁNEAS

D.A. 11.74 PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO QUE PATEA—DURANTE LA EXTENSIÓN DEL PERÍODO

En la última jugada del cuarto período de un partido empatado, B1 hace la señal de recepción libre y recibe el despeje en la A33. El Equipo B escoge extender el período por una patada de recepción libre. En la patada de recepción libre desde la A33, B3 (del equipo que patea) está fuera de lugar. El balón pasa a través de los postes.

Decisión: se va a tiempo extra. No hay anotación. Ya que se trata de una infracción ofensiva, ésta no se cobra y no se convalida la anotación.

D.A. 11.75 CENTRO TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) EN UN GOL DE CAMPO—PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO O NO

Tercero y 10 en la B15. Con 15 segundos por jugarse en el partido, el Equipo A se alinea para intentar un gol de campo que defina el partido desde la B23. El sujetador A2 toca pero no atrapa (muff) el centro, recoge el balón del suelo, y se da cuenta de que el intento de gol de campo ahora sería bloqueado. Por lo tanto, estando aun de rodillas en la B22, A2: (a) lanza el balón hacia su wingback, donde toca el suelo detrás de éste, quien no está mirando; o (b) clava el balón hacia el suelo directamente frente a él. Restaban 11 segundos en el reloj cuando el pase tocó el suelo.

Decisiones:

- (a) cuarto y 10 en la B15. Pase incompleto. No hay infracción.
- (b) cuarto y 20 en la B25. Pase ilegalmente lanzado al suelo. Descuento de 10 segundos, si el Equipo B así lo prefiere, en cuyo caso, el reloj de juego se reactiva a la señal de “listos para jugar”.

D.A. 11.76 PATADA DE RECEPCIÓN LIBRE CONVERTIDA—FORMACIÓN ILEGAL DEL EQUIPO QUE PATEA

En una patada de recepción libre desde la A40, el Equipo B (equipo que pateo) no tuvo dos jugadores fuera de los números en cualquier costado de la formación cuando la patada es llevada a caboda. La patada es exitosa y (a) hay tiempo por jugarse en el reloj o (b) el tiempo de la mitad expira en la jugada.

Decisiones:

- (a) patada de recepción libre desde la A45, se repite la patada después del cobro del castigo de cinco yardas por la formación ilegal. Aunque no sea una patada libre, aplican las reglas para una formación de patada libre. En la repetición, el Equipo A podría también correr una jugada desde la línea de golpeo en lugar de intentar otra patada de recepción libre.
- (b) no hay extensión de la mitad, y la anotación no cuenta, ya que se trata de una infracción ofensiva.

D.A. 11.77 EL SUJETADOR TRAE UNA TOALLA HACIA EL CAMPO DE JUEGO ANTES DE PREPARARSE PARA UN INTENTO DE CONVERSIÓN (TRY)

En un intento de conversión (try) desde la yarda 15, el sujetador A2 trae una toalla grande y blanca, y se limpia las manos antes de llamar para hacer el centro. Luego de que se limpia las manos, el sujetador (a) lanza la toalla lejos y detrás de dónde él se está arrodillando o (b) deja caer la toalla directamente frente a él. Se lleva a cabo el centro y la patada es buena.

Decisión: (a) y (b) el intento de conversión (try) es exitoso, patada de salida desde la A35. Se le permite al sujetador traer al campo de juego una toalla que mida 6” por 8” (15 cm por 20 cm) y debería estar sujeta dentro del cinturón luego de su uso. Se le advertirá al sujetador que, si en un intento de gol de campo o de conversión posterior no guarda la toalla dentro del cinturón, habrá un castigo de cinco yardas.

REGLA 12 CONDUCTA DE LOS JUGADORES

USO DE MANOS, BRAZOS Y CUERPO

D.A. 12.1 INTERFERENCIA ENTRELAZADA

Cuarto y 10 en la B20. En un intento de gol de campo exitoso desde la B28, el guardia A1 y el tackle A2 se toman de los brazos uno del otro para impedir que defensas lanzados bloqueen la patada exitosa.

Decisión: cuarto y 20 en la B30. Castigo de 10 yardas por interferencia entrelazada en el contacto con el/los oponente(s). (12-1-4-b)

D.A. 12.2 USO DE MANOS DURANTE UN BALÓN LIBRE—INTENTO PERSONAL PARA RECUPERAR

Segundo y 5 en la 50. El corredor A1 avanza hasta la B40, donde suelta el balón (fumble). A2, en un intento por recuperar el balón: (a) empuja a B2 por la espalda; o (b) sujeta a B2 desde detrás y lo hala/jala fuera de su camino en la B40 y recupera el balón en la B38.

Decisiones: tanto en (a) como en (b), balón del Equipo A, primero y 10 en la B38. Jugada legal, ya que A2 está haciendo un intento personal por recuperar a balón libre para el que él es elegible tocar.

D.A. 12.3 USO DE MANOS—EQUIPO QUE PATEA—DESPEJE

Cuarto y 10 en la 50. A2, alineado abierto en un despeje, recibe bloqueo doble por B1 y B2 mientras se mueve cinco yardas hacia adelante. A2 hala/jala a B2 fuera de su camino en la B40, corre hacia adelante y lleva a cabo la tackleada sobre el devolvedor del despeje B3 en la B10. B3 suelta el balón (fumble) y A3 recupera y es derribado en la B15.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. Un jugador del equipo que pateo puede usar sus manos o brazos para protegerse, o empujar/halar a un oponente intentando bloquearlo, pero no puede halar/jalar al oponente para impulsarse hacia adelante.

D.A. 12.4 MANOS EN LA CARA—DEFENSIVA—ACCIÓN CONCENTRADA EN LA LÍNEA

Segundo y 10 en la B40. El pase de A1 cae incompleto. Durante la carga hacia el pasador, B1 coloca su mano en la careta del bloqueador A2 y empuja la cabeza de A2 hacia atrás. (a) La cabeza de A2 es empujada mitad de camino hacia atrás con fuerza, y B1 mantiene esa posición sin soltar inmediatamente la cabeza; o (b) la cabeza de A2 es empujada hacia atrás ligeramente sin fuerza y la mano de B1 resbala de la careta con algo de demora; o (c) B1 empuja la cabeza de A2 totalmente hacia atrás, pero no mantiene la posición por cualquier determinado lapso.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la B35. Manos en la cara ilegal.
- (b) tercero y 10 en la B40. No hay infracción.
- (c) primero y 10 en la B35. Manos en la cara ilegal.

Nota: si el contacto es directo y con fuerza, es una infracción, aun si no se empuja la cabeza hacia atrás por un determinado lapso. Este estándar aplica tanto a los jugadores ofensivos como a los defensivos.

D.A. 12.5 MANOS EN LA CARA—DEFENSIVA CONTRA UN RECEPTOR ABIERTO

Segundo y 10 en la B40. B2 está marcando al receptor A2 muy cerca de la línea de golpeo e inmediatamente, luego del centro: (a) B2 coloca su mano en la careta de A2 y empuja la cabeza de A2 hacia atrás, pero inmediatamente lo libera; o (b) B2 lanza un golpe a la careta o al casco de A2 con su mano abierta. El pase de A1 es incompleto.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la B35. Manos en la cara ilegal por B2 contra el receptor. Esto es una infracción sin tener en cuenta si la jugada es un acarreo o un pase. Esta misma acción por un linero defensivo/ofensivo contra un oponente no sería una infracción en acción concentrada en la línea. (12-1-7)
- (b) primero y 10 en la B25. Rudeza innecesaria.

D.A. 12.6 SUJETANDO POR LA DEFENSIVA—JALA Y AVANZA

Cuarto y 7 en la B16. En el momento del centro, B1 sujeta al tackle A5 en la línea de golpeo y lo hala/jala hacia la B14. Esto permite que B2 penetre por el hueco en un intento por bloquear el intento de gol de campo del pateador A1 desde la B24. Sin embargo, (a) B2 detiene en la línea de golpeo y no continúa su marcha a través del hueco; o (b) B2 es bloqueado en la línea de golpeo por el wingback, quien se desliza para bloquearlo. El gol de campo es exitoso.

Decisiones:

- (a) gol de campo exitoso. Patada de salida desde la A35. No hay infracción por “jala y avanza” si nadie intenta “avanzar”.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B11, o gol de campo exitoso, patada de salida desde la A35. El sujetar por la defensiva se cobra aun si el que “avanza” es bloqueado por alguien más. En un gol de campo, no hay opción para el Equipo A de tomar la anotación y cobrar el castigo de cinco yardas en la patada de salida.

D.A. 12.7 SUJETANDO POR LA DEFENSIVA—SIN TROPEZAR (TRIPPING)

Segundo y 9 en la B45. A1 acarrea hasta la B41, donde es tackleado. Durante la carrera, B2 alcanza y sujeta al bloqueador A2 por el tobillo en la B43, provocando que A2 caiga.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B36. Sujetar por la defensiva. No hay zancadilla (tripping).

D.A. 12.8 BLOQUEO POR LA ESPALDA—HACIA EL TACKLEO

Cuarto y 10 en la A40. El despeje de A1 es devuelto por B1 en la B10 y, durante la devolución, B2 empuja a A2 directamente por la espalda en la B15, pero el empuje lleva a A2 encima de B1 en la B12, donde lleva a cabo la tackleada.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. Esta es una infracción por bloqueo por la espalda.

D.A. 12.9 BLOQUEO DE PASE—BLOQUEO POR LA ESPALDA

Segundo y 10 en la B40. Mientras el mariscal de campo A1 está en la bolsa de protección, el linero A2 está intentando bloquear al ala defensiva B2. B2 deja completamente atrás a A2, y (a) A2; o (b) A3 (otro linero) empuja a B2 directamente por la espalda, haciéndolo dejar a atrás a A1. A1 entonces completa el pase para un touchdown.

Decisiones: tanto en (a) como en (b), Touchdown. Esto es un bloqueo legal porque éste ocurrió cuando el mariscal de campo estaba dentro de la bolsa de protección.

D.A. 12.10 BLOQUEO DE PASE—MARISCAL DE CAMPO FUERA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN—BLOQUEO POR LA ESPALDA

Segundo y 10 en la B40. Después de que mariscal de campo A1 salió de la bolsa de protección, el linero A2 pierde contacto con el ala defensiva B2. B2 tiene camino libre hacia A1, pero A2 empuja a B2 directamente por la espalda, provocando que pierda la tackleada. A1 lanza a A2 para un touchdown.

Decisión: segundo y 20 en la 50. Debería cobrarse el bloqueo ilegal por la espalda, porque el mariscal de campo estaba fuera de la bolsa de protección.

D.A. 12.11 BLOQUEO POR LA ESPALDA—DESPEJE EN EL AIRE—EQUIPO A O B

Cuarto y 10 en la 50. Mientras el despeje de A1 está en el aire: (a) B1 bloquea al “flyer” A2 por la espalda en la B18 y entonces B1 lleva a cabo una recepción libre del despeje en la B12; (b) B1 bloquea al “flyer” A2 por la espalda en la B18 y entonces el balón, sin ser tocado, rueda hacia la zona de anotación; o (c) A3 bloquea a B4 por la espalda en la B40, después de lo cual el balón, no tocado por jugador alguno, rueda hacia dentro de la zona de anotación.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. Cobro después de la posesión. (12-1-3-b)
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B9. Debido a que el balón está todavía vivo en el momento del bloqueo, este es un cobro posterior a la posesión desde el punto de la infracción, que es detrás del final de la patada (B20).
- (c) cuarto y 20 en la A40 o balón del Equipo B, primero y 10 en la B30.

D.A. 12.12 SUJETAR POR LA OFENSIVA EN EL MOMENTO DEL TACKLEO

Mientras B1 está devolviendo la patada de salida inicial, (a) B2 sujeta a A2 mientras A2 lleva a cabo la tackleada en la B30; o (b) B2 sujeta a A2 en la B30, a cinco yardas del corredor, al tiempo que B1 es tackleado por A3 en la B35.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. No hay infracción. El sujetar por la ofensiva no se cobrará si el acarreador está siendo tackleado simultáneamente por cualquier jugador defensivo.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. No hay infracción.

D.A. 12.13 ZANCADILLA (TRIPPING) O GOLPE DE PIERNA

Segundo y 10 en la B40. Mientras el mariscal de campo A1 se apresta a lanzar, el bloqueador A2 pierde su duelo con B2, quien ingresa poniendo presión. A2 cae al suelo y (a) estira su pierna (sin movimiento de azote); o (b) azota su pierna en un intento impedir que B2 capture al mariscal de campo. La pierna de A2 lleva a cabo contacto con B2 ya sea por encima o por debajo de las rodillas. A1 corre hasta la B15.

Decisiones:

- (a) Segundo y 20 en la 50. Zancadilla (tripping). (12-1-8)
- (b) Segundo y 25 en la A45. Rudeza innecesaria (azote de pierna). En ambas situaciones, si hay un movimiento de azote, es una falta personal por azote de pierna, sin tener en cuenta dónde ocurre el contacto.

D.A. 12.14 PATEAR/BATEAR EL BALÓN ILEGALMENTE—POTENCIAL DESCUENTO LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 5 en la B40. Hay 1:35 por jugarse en el cuarto período, y el Equipo B tiene la ventaja en el marcador 22-20. El mariscal de campo A1 toca pero no atrapa (muff) un centro mano a mano, y mientras el balón está libre en el suelo (a) en la B41, o (b) en la B38, A1 deliberadamente lo patea o lo batea fuera del campo de juego en la B34.

Decisiones: (a) y (b), cuarto y 15 en la 50. Esto es una infracción durante un balón suelto (fumble), así que el punto de cobro es el punto del balón suelto (fumble). Ya que ese punto está detrás de la línea de golpeo, la infracción se cobra desde el punto previo, con pérdida de down. Además, el Equipo B puede preferir un descuento de 10 segundos en el reloj reactivarlo a la señal de "listos a jugar" (ready), ya que esto fue una infracción intencional que detuvo el reloj. Es un castigo de 10 yardas y una pérdida de down por el Equipo A por ilegalmente patear o batear el balón en una jugada desde la línea de golpeo.

Nota: si la infracción de patear o batear ilegalmente el balón ocurre más allá de la línea de golpeo en una jugada de patada desde la línea de golpeo, la infracción se cobra como una ocurrida en una jugada de patada, y no hay pérdida de down.

RUDEZA/CONTACTO CONTRA EL PATEADOR

D.A. 12.15 CONTACTO/NO CONTACTO CONTRA EL PATEADOR—BALÓN TOCADO POR EL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. El Equipo B presiona muy fuertemente al despejador, y después de que B4 desvía la patada: (a) contacta al pateador; o (b) B5 comete contacto al pateador. El despeje sale del campo de juego en la B6.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. No hay infracción.
- (b) cuarto y 5 en la A45 o balón del Equipo B, primero y 10 en la B6 (se declina). Ya que B5 no tocó el despeje, no puede cometer un contacto con el pateador (running into the kicker) o una rudeza al pateador (roughing the kicker).

D.A. 12.16 SIN CONTACTO CONTRA EL PATEADOR—BALÓN TOCA EL SUELO

Cuarto y 4 en la A40. El despejador A1 toca pero no atrapa (muff) el centro en la A33, donde toca el suelo. A1 recupera el balón en la A30, y es embestido por B1 mientras despeje el balón. B2 recupera el balón en la B25.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. No hay infracción. Una vez que el balón toca el suelo en un despeje, no puede haber rudeza o contacto con el pateador. Aplican las protecciones usuales contra la rudeza innecesaria.

D.A. 12.17 CONTACTO O RUDEZA AL PATEADOR

Cuarto y 6 en la A45. A1 despeja el balón que sale del campo de juego en la B10. B1, intentando bloquear el despeje: (a) roza a A1 con su hombro derecho, pero A1 permanece de pie; (b) golpea la pierna de patear de A1 mientras está extendida, derribando a A1 al suelo; (c) se desliza hacia la pierna de apoyo de A1, derribándolo al suelo; (d) golpea directamente la pierna de apoyo de A1, derribando a A1 al suelo; o (e) colisiona con A1 en el área interior del muslo o en el torso de su cuerpo, derribando a A1 al suelo.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. No hay infracción, si el contacto con el pateador es incidental y mínimo.
- (b) Cuarto y 1 en la 50, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Contacto con el pateador (running into the kicker).
- (c) balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Rudeza al pateador (roughing the kicker).
- (d) balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Rudeza al pateador (roughing the kicker).
- (e) balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Rudeza al pateador (roughing the kicker).

D.A. 12.18 CONTACTO/RUDEZA/RUDEZA INNECESARIA—BALÓN REBOTA EN EL SUELO

Cuarto y 3 en la A45. El centro hecho hacia el despejador A1 es bajo y toca el suelo una vez, pero es recibido limpiamente por A1, quien es capaz de arrancar su movimiento normal de despeje. (a) B2 comete un contacto contra A1 (no una rudeza); (b) B2 colisiona con A2 directamente en el torso (normalmente suficiente para una rudeza); o (c) B2 lanza un antebrazo hacia el casco de A2. B2 no bloquea el despeje. El despeje cae fuera del campo de juego en la B45.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. No hay infracción por contacto con el pateador (running into the kicker), ya que el centro tocó el suelo. (12-2-10-e)
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. No hay infracción por rudeza al pateador (running into the kicker), ya que el centro tocó el suelo. (12-2-10-e)

- (c) balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Rudeza innecesaria. Si el centro toca el suelo, solamente aplica la protección de rudeza innecesaria, y si el contacto es rudeza innecesaria, es una infracción sin importar si B2 toca o no el despeje.

D.A. 12.19 CONTACTO CONTRA EL PATEADOR—SEGUNDO PIE APENAS TOCA EL SUELO

Cuarto y 10 en la B30. El pateador del gol de campo A1 patea el balón en la B38 y su segundo pie recién toca el suelo cuando: (a) B1 se desliza hacia A1 impidiendo, desde abajo, que pueda apoyar los pies y provocando que A1 caiga al suelo; o (b) B1 golpea a A1 de pie provocando que A1 trastabille. El gol de campo es fallado.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. Rudeza al pateador (roughing the kicker). (Contacto contra el pateador no es una opción cuando el segundo pie ya tocó el suelo. Si el contacto es significativo, es rudeza al pateador.)
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B38 (el punto de la patada). No hay infracción. Una vez que el segundo pie tocó el suelo, las únicas infracciones potenciales son rudeza al pateador (roughing the kicker) o rudeza innecesaria.

D.A. 12.20 VIOLENCIA/SIN VIOLENCIA CONTRA EL SUJETADOR

Cuarto y 12 en la B30. B2 se lanza y sus pies quedan en el aire en un intento de bloquear el intento de gol de campo de A1 desde la B38. Pero no tiene éxito en su intento y: (a) aterriza frente al sujetador A2 y se desliza hacia él, derribándolo por sus rodillas al suelo; o (b) lleva a cabo contacto leve con A2 y no lo derriba. El gol de campo es exitoso.

Decisiones:

- (a) gol de campo exitoso, patada de salida desde la 50 o primero y 10 en la B15 (no se convalidan los puntos). Rudeza al sujetador.
- (b) gol de campo exitoso, patada de salida desde la A35. No hay infracción. No hay infracción por contacto con el sujetador. La única opción contra el sujetador es la rudeza.

RUDEZA AL PASADOR (ROUGHING THE PASSER)

Las siguientes mecánicas e interpretaciones pertenecen a la protección del mariscal de campo:

- (1) Cuando un mariscal de campo acarrea en una optativay se queda con el balón en su posesión, es un corredor. No cuenta con ninguna de las protecciones especiales otorgadas a un pasador. Aplican las reglas normales de rudeza innecesaria. No tiene importancia si está dentro o fuera del área de la bolsa. Si en una opción el mariscal de campo lanza (pitch) el balón a otro jugador, su única protección antes o después de ese lanzamiento es la que otorgan las reglas normales de rudeza innecesaria. No recibe protecciones especiales algunas garantizadas a un jugador que lanza un pase hacia el frente mientras está corriendo. El jugador que recibe el lanzamiento o pitch no tiene ninguna protección especial de “jugador indefenso”.
- (2) Cuando el pasador sale del área de la bolsa y o continúa moviéndose con el balón (sin intentar avanzar el balón como corredor) o lo lanza mientras está corriendo, pierde la protección de la regla de un paso y la protección contra un golpe bajo, pero retiene las otras protecciones especiales otorgadas a un pasador en la bolsa. Si un mariscal de campo intenta avanzar el balón como corredor, pierde todas las protecciones especiales de la regla de rudeza contra el pasador. Sin embargo, si lanza el balón mientras está corriendo, vuelve a obtener todas las protecciones especiales excepto la regla de un paso y la regla de golpe bajo. Si se detiene detrás de la línea y claramente establece una postura de pase, está cubierta por todas las protecciones especiales para los pasadores.
- (3) Cuando un mariscal de campo se retrasa para aprestarse a lanzar, pero se guarda el balón el balón contra su cuerpo y comienza a avanzar como corredor, ya no cuenta con la protección de rudeza innecesaria, aún cuando su camino de avance está dentro de la bolsa.
- (4) Cuando aun mariscal de campo se retrasa para aprestarse a lanzar, y se mueve en un intento de evitar la presión, aún si se estuviese moviendo hacia adelante en la bolsa, tiene protección de rudeza al pasador hasta que claramente se convierte en un corredor.
- (5) Cuando un mariscal de campo entrega el balón en mano a un compañero de equipo y actúa su engaño, su única protección son las reglas normales de rudeza innecesaria rules. El contacto casco a casco no es necesariamente ilegal.
- (6) Si un jugador defensivo es bloqueado o lanzado mediante infracción encima del mariscal de campo y viola cualquiera de las reglas de rudeza contra el pasador, no es una infracción a menos que el contacto sea evitable. Son los mismos estándares que se aplican para los golpes bajos.
- (7) Un receptor que está intentando recibir un pase corto (swing pass) es un “jugador indefenso”, sea el pase hacia el frente o hacia atrás. Esto también aplica para los pases de pantalla.

D.A. 12.21 RUDEZA AL PASADOR

Segundo y 10 en la B35. El mariscal de campo A1 sale de la bolsa de protección, y mientras está en movimiento, lanza un pase a A2, quien acarrea fuera del campo de juego en la B12. Justo después de que A1 lanzó el balón, B1 se lanza y golpea a A1 en el área del pecho con la parte de la frente del casco y entonces continúa su avance disruptivo y con su casco contacta a A1 bajo la barbilla.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B6. Rudeza al pasador (roughing the passer).

D.A. 12.22 RUDEZA AL PASADOR

Tercero y 5 en la 50. El mariscal de campo A1, en la bolsa de protección, lanza un pase a A2, quien acarrea hasta el touchdown. Justo después de que A1 lanzó el balón, B1 baja su cabeza y golpea a A1 en el área del pecho con la parte del frente de su casco.

Decisión: touchdown del Equipo A, con la opción de que la infracción de rudeza al pasador (roughing the passer) se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida.

D.A. 12.23 RUDEZA/SIN RUDEZA AL PASADOR (PASE NO LANZADO)

Segundo y 10 en la B35. El mariscal de campo A1 se apresta a lanzar, y mientras permanece en la bolsa de protección en la B46, B1 lo tacklea desde detrás al (a) llevar la coronilla de su casco hacia la espalda de A1; (b) contactar la cabeza de A1 con su antebrazo; (c) tacklear a A1 con fuerza debajo de las rodillas; o (d) zambullirse y acostarse en el suelo mientras estira su brazo para agarrar a A1 alrededor de la pantorrilla. A1 aterriza en el suelo en la B45.

Decisiones:

(a), (b), y (c), primero y 10 en la B20. Rudeza al pasador. (12-2-9)

(d) tercero y 20 en la B45. No hay infracción. No hay contacto contundente en la zona de la rodilla o debajo.

D.A. 12.24 RUDEZA AL PASADOR—BALÓN SUELTO (FUMBLE) RECUPERADO POR LA DEFENSIVA

Segundo y 2 en la B35. El mariscal de campo A1 se apresta a lanzar. B1 lo tacklea desde detrás al contactar su cabeza (baja) con la espalda de A1, contactando la cabeza de A1 con su antebrazo, o tacklea a A1 debajo de sus rodillas en la B44. Mientras A1 es golpeado, el balón abandona la mano de A1 en la B45. El réferi correctamente cobra un balón suelto (fumble). B2 recupera el balón en la B47.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. El mariscal de campo estaba en postura de pase, así que en cada instancia es una infracción por rudeza al pasador (roughing the passer).

D.A. 12.25 RUDEZA AL PASADOR—PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL

Segundo y 10 en la 50. A1 se escapa y corre hasta la B49 y entonces se retrasa hacia la A45 y lanza el balón a A2 en la B40. Después de que el balón abandonó la mano de A1, B1 toma dos pasos y golpea al mariscal de campo A1 careta a careta mientras lo tacklea.

Decisión: segundo y 10 en la 50. Rudeza al pasador (roughing the passer) y pase hacia el frente ilegal. Esto no es un método de cobro "cinco vs. 15" porque la infracción de pase hacia el frente ilegal acarrea un castigo de pérdida de down, de modo que las infracciones se compensan en el punto previo. Las reglas de rudeza al pasador (roughing the passer) aplican en todos los pases al frente legales o ilegales lanzados detrás de la línea de golpeo.

D.A. 12.26 ACCIÓN CONTRA EL MARISCAL DE CAMPO CUANDO EL PASE ES LANZADO DESDE MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Segundo y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 se apresta a lanzar pero es obligado a salirse de la bolsa de protección y se escapa. En la A21, creyendo que aún está detrás de la línea, A1 lanza un pase a A2, quien recibe el balón y sale del campo de juego en la A35. Justo cuando A1 lanza el pase, B2: (a) B2 lo golpea en el modo casco a casco en un intento de tacklearlo; (b) el brazo de B2 golpea el casco de A1 mientras B2 intenta tacklearlo; (c) B2 golpea a A1 en la cabeza al tiempo que intenta hacer la tackleada; o d) B2 tacklea a A1 debajo de las rodillas.

Decisiones:

(a) segundo y 10 en la A20. Se repite el down. Esto es rudeza innecesaria y pase hacia el frente ilegal, pero no es un método de cobro "cinco vs. 15", porque el pase hacia el frente ilegal más allá de la línea no es una "cinco" simple.

(b) tercero y 14 en la A16. Esto no es una infracción por parte de B2, porque el pasador está más allá de la línea. El pase hacia el frente ilegal es cobrado desde el punto de la infracción con pérdida de down.

(c) segundo y 10 en la A20. Se repite el down. La rudeza innecesaria y pase hacia el frente ilegal se cancelan. (No es un método de cobro "cinco vs. 15".)

(d) tercero y 14 en la A16. Esto no es una infracción por parte de B2, porque el pasador está más allá de la línea. El pase hacia el frente ilegal es cobrado desde el punto de la infracción con pérdida de down.

D.A. 12.27 TACKLEANDO AL MARISCAL DE CAMPO EN O POR DEBAJO DE LAS RODILLAS - GOLPE VERSUS ENVOLVER

Segundo y 10 en la A40. El mariscal de campo A1 retrocede en la bolsa de protección para lanzar. Mientras B1 presiona al mariscal de campo A1, es bloqueado y cae al suelo. B1 permanece en el suelo y se arrastra hacia A1, y mientras aún está en el suelo, tacklea a A1 en o debajo de las rodillas en la A30 al: (a) alcanzarlo con una mano y deslizar las piernas de A1 por debajo de él; o (b) por alcanzarlo y envolverlo contundentemente con su brazo alrededor de la pierna de A1.

Decisiones:

(a) tercero y 20 en la A30. No hay infracción.

(b) primero y 10 en la B45. Rudeza al pasador (roughing the passer).

D.A. 12.28 SIN RUDEZA AL PASADOR—BRAZOS EXTENDIDOS

Segundo y 10 en la A40. B1 presiona al mariscal de campo A1, y después de que A1 lanzó el pase el pase, B1, quien está a un paso de A1, empuja a A1 al suelo. El pase cae incompleto.

Decisión: tercero y 10 en la A40. No hay infracción. Si la acción es tardía y claramente parte de un segundo acto después de que el pase es lanzado, es una infracción por rudeza al pasador (roughing the passer).

D.A. 12.29 RUDEZA AL PASADOR—EL MARISCAL DE CAMPO SE AGACHA

Segundo y 10 en la A20. A1 se apresta a lanzar, y mientras está a punto de ser capturado en la bolsa de protección, agacha su cabeza para evitar el contacto. Justo cuando agacha su cabeza, B1, quien está intentando tacklearlo, golpea con fuerza a A1: (a) casco a casco; o (b) en el casco con su brazo derecho y lo derriba al suelo en la A15.

Decisiones: (a) y (b), primero y 10 en la A35. Rudeza al pasador (roughing the passer). Es deber del defensa evitar contacto con violencia en la cabeza del mariscal de campo.

D.A. 12.30 SIN RUDEZA AL PASADOR—EL MARISCAL DE CAMPO ESTÁ FUERA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 sale de la bolsa de protección, y mientras está en movimiento, lanza un pase incompleto. El defensa B1 toma dos pasos después de que A1 lanzó el balón y entonces tacklea a A1.
Decisión: segundo y 10 en la A20. No es rudeza al pasador (roughing the passer), ya que la regla de un paso no está en efecto cuando el mariscal de campo está fuera de la bolsa de protección, a menos que el mariscal de campo se detenga y se establezca otra vez en postura de pase.

D.A. 12.31 RUDEZA AL PASADOR—CAER SOBRE EL MARISCAL DE CAMPO CON TODO EL PESO DEL CUERPO DEL DEFENSA

Primero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 lanza un pase desde la bolsa de protección que cae incompleto, y B1 lo tacklea un paso después de que balón es lanzado. B1 (a) lleva a cabo a movimiento normal de tackleada sin levantar o lanzar al mariscal de campo hacia el suelo, pero aterriza sobre él con el peso completo de su cuerpo o (b) levanta y lanza al mariscal de campo hacia abajo pero con su cuerpo a un costado del mismo.

Decisiones: (a) y (b): (a) y (b), primero y 10 en la A45. Rudeza al pasador (roughing the passer). El defensa tiene prohibido caer sobre el mariscal de campo con todo o la mayor parte del peso de su cuerpo, aun durante una tackleada normal. Al defensa también se le prohíbe levantar y lanzar al mariscal de campo hacia el suelo mientras lleva a cabo la tackleada, aun si alcanza el costado del mariscal de campo cuando caen al suelo.

BLOQUEOS (FALTAS PERSONALES)

D.A. 12.32 BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING) EN ACCIÓN CONCENTRADA EN LA LÍNEA

Primero y 10 en la B40. El corredor A2 corre hacia la izquierda y el tackle derecho A5 bloquea a B5 debajo de la cintura (por encima de las rodillas) desde atrás en la línea de golpeo. B5 estaba alineado opuesto al centro ofensivo A6. A2 acarrea hasta el touchdown.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 25 en la A45. Bloqueo por la espalda (clipping) por parte de A5, ya que B5 estaba alineado a más de una posición y estaba respondiendo al flujo del balón alejándose de A5.

D.A. 12.33 BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING) EN ACCIÓN CONCENTRADA EN LA LÍNEA—EN O POR DEBAJO DE LAS RODILLAS

Primero y 10 en la A40. En una jugada de acarreo, el guardia izquierdo A1 en la A42 golpea al tackle nariz B2 debajo de las rodillas desde atrás. Esta acción ocurre mientras B2 persigue al corredor. El corredor es derribado en la A47.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 23 en la A27. Bloqueo por la espalda (clipping). El bloqueo de A1 por la espalda por encima de la rodilla sería legal en esta situación.

D.A. 12.34 BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING) EN ACCIÓN CONCENTRADA EN LA LÍNEA—BLOQUEO DE RODAR

Segundo y 3 en la B48. El guardia derecho A3 golpea al tackle nariz B3 debajo de la cintura desde atrás al tiempo que B3 persigue al corredor en la B49. A3 entonces rueda por la parte posterior de las piernas de B3.

Decisión: balón del Equipo A, segundo y 18 en la A37. El bloqueo inicial es legal pero la acción de rodar provoca que esto se convierta en una infracción por rudeza innecesaria.

D.A. 12.35 BLOQUEO POR LA ESPALDA (CLIPPING) POR UN CORREDOR OFENSIVO

Segundo y 4 en la B14. El mariscal de campo A1 entrega en mano al corredor A2 en la B16. A2 corre hacia la derecha hasta la B9. Luego del centro, el wingback izquierdo A3, que no estaba alineado como ala abierta (not flexed), bloquea a B4 desde detrás, debajo de la cintura pero por encima de las rodillas, en la B16, detrás de la posición original del guardia izquierdo.

Decisión: Segundo y 19 en la B29. Bloqueo por la espalda (clipping). Bloquear debajo de la cintura desde detrás es solamente legal, y sujeto a limitaciones específicas, en acción concentrada en la línea por los linieros ofensivos.

D.A. 12.36 BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)—NO ESTÁ ALINEADO COMO ALA ABIERTA

Tercero y 5 en la A40. A2 está establecido una yarda afuera del tackle A3. En el momento del centro, A2 va hacia el centro y lleva a cabo un bloqueo bajo y por el costado contra B1 en la A42 hacia el punto original del centro. A4 corre hasta la A46.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A46. Bloqueo legal, ya que A2 no estaba alineado como ala abierta (not flexed): estaba alienado dentro de las dos yardas del tackle A3. (12-2-2)

D.A. 12.37 BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)—JUGADOR EN MOVIMIENTO—NO ESTÁ ALINEADO COMO ALA ABIERTA EN EL MOMENTO DEL CENTRO

Tercero y 5 en la A40. El corredor A2 formado en la ranura, en el costado derecho de la formación, se pone en movimiento hacia el balón y, en el momento del centro, está detrás de la posición normal del ala cerrada derecho. A2 bloquea a B3 debajo de la cintura en la A43. A2 corre fuera del campo de juego en la A46.

Decisión: tercero y 17 en la A28. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (illegal crackback block). No se permite que un hombre en movimiento realice un bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback), aun si no estuviera alienado como ala abierta (flexed) en el momento del centro.

D.A. 12.38 BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)—SITIO DEL BLOQUEO

Primero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 acarrea hasta la A35, donde es derribado. Luego del centro, el

receptor A3, quien estaba alineado seis yardas afuera del tackle en el momento del centro, regresa hacia el balón y bloquea a B1 debajo de la cintura: (a) en la A26; (b) en la A34; (c) en la A23; o (d) en la A33 más allá de la posición original del balón.

Decisiones:

- (a) bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback). Balón del Equipo A, primero y 25 en la A15.
- (b) bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback). Balón del Equipo A, primero y 21 en la A19.
- (c) balón del Equipo A, primero y 25 en la A15. Bloqueo ilegal debajo de la cintura porque el bloqueo ocurre fuera de la caja del ala cerrada.
- (d) balón del Equipo A, segundo y 5 en la A35. Este no es un bloqueo ilegal avanzando hacia la línea de golpeo (illegal crackback block), porque el bloqueador estaba alejándose de la posición original del balón cuando el bloqueo ocurrió.

D.A. 12.39 BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)—JUGADOR ORIGINALMENTE NO ESTÁ ALINEADO COMO ALA ABIERTA

Segundo y 7 en la A39. El mariscal de campo A1 entrega el balón en mano a A3, quien acarrea hacia la derecha y entrega el balón en mano a A4, quien acarrea abierto hacia la línea lateral izquierda hasta la B40. Después de su entrega, el mariscal de campo A1 se convierte en bloqueador, dobla la esquina (más de dos yardas afuera de la posición original del tackle izquierdo) y regresa hacia donde el balón fue centrado, donde bloquea bajo al tackle B7 en la A40. Esta no es una jugada rota.

Decisión: segundo y 21 en la A25. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback). Esto también sería un bloqueo ilegal debajo de la cintura si el bloqueo ocurre fuera de la caja del ala cerrada. La caja del ala cerrada no desaparece cuando el balón abandona la caja.

D.A. 12.40 BLOQUEO AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)—ALA CERRADA/WINGBACK— ALINEADO COMO ALA ABIERTA/NO ALINEADO COMO ALA ABIERTA

Tercero y 8 en la 50. Antes de que el corredor A2 lleve el balón en una jugada de barrida hacia la derecha y hasta la B40, A3, quien está alineado en el costado derecho de la formación, se zambulle hacia el balón y bloquea a B1 debajo de la cintura en la yarda 50. En el momento del centro, A3 estaba situado (a) como ala cerrada o wingback con su pie interno 1½ yarda afuera del pie externo del tackle derecho; (b) como ala cerrada o wingback con su pie interno dos yardas afuera del pie externo del tackle derecho; (c) como ala cerrada o wingback con su pie interno 2½ yardas afuera del pie externo del tackle derecho; o (d) como ala cerrada con su pie interno dos yardas afuera del pie externo del tackle derecho, pero después del centro, se mueve tres yardas afuera y entonces bloquea hacia el balón; o (e) como wingback con su pie interno dos yardas afuera del pie externo del tackle derecho, pero después del centro, se mueve tres yardas afuera y entonces bloquea hacia el balón.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la B40. Bloqueo legal. No está alineado como ala abierta (not flexed).
- (b) primero y 10 en la B40. Bloqueo legal. No está alineado como ala abierta (flexed).
- (c) tercero y 23 en la A35. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback).
- (d) primero y 10 en la B40. Bloqueo legal. En la línea de golpeo y no alineado junto en la línea en el momento del centro.
- (e) tercero y 23 en la A35. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback), ya que A3 estaba en una posición detrás de la línea en el momento del centro.

D.A. 12.41 BLOQUEO AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)

Tercero y 5 en la 50. A2 está alineado ancho hacia la derecha en la línea de golpeo. A3 lleva el balón en una jugada de barrida hacia la derecha y acarrea fuera del campo de juego en la B40. Durante el acarreo, el bloqueador A2 regresa hacia el centro del campo desde la yarda 50, y bloquea al ala defensiva B1 (a) bajo en la B46; (b) bajo en la B44; (c) con fuerza en la zona de la cabeza o cuello en la B46, con su antebrazo, hombro o cabeza (sin bajar la cabeza); (d) con fuerza en la zona de la cabeza o cuello en la B44, con su antebrazo, hombro o cabeza (sin bajar la cabeza); o (e) con fuerza en el área de las costillas en la A44 con su antebrazo, hombro o cabeza (sin bajar la cabeza).

Decisiones:

- (a) tercero y 16 en la A39. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback) (bajo) en la franja de cinco yardas.
- (b) tercero y 14 en la A41. Bloqueo ilegal debajo de la cintura fuera de la caja del ala cerrada.
- (c) tercero y 16 en la A39. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback) (alto) en la franja de cinco yardas.
- (d) primero y 10 en la B40. Bloqueo legal, ya que ocurrió a más de cinco yardas de la línea de golpeo en la dirección de la línea final del Equipo B.
- (e) tercero y 20 en la A35. Bloqueo de lado ciego. Aunque esta acción no es un bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback), porque no está dentro de la franja de cinco yardas, es paralelo o hacia atrás de la línea final del bloqueador, de modo que es un bloqueo de lado ciego.

Nota: si un defensa está en una posición que lo protege de bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback), está protegido de los bloqueos debajo de la cintura, así como también de golpes con fuerza en la zona de la cabeza o el cuello por el defensa, o golpes al cuerpo por el defensa con su cabeza.

D.A. 12.42 BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (ILLEGAL CRACKBACK BLOCK) BLOQUEO AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)

Tercero y 10 en la 50. A1 retrocede para pasar, pero no puede encontrar a un receptor abierto, de modo que se escapa por el costado derecho y sale del campo de juego en la B40. El corredor A2 había ido hacia la derecha para un pase rápido, y como A1 se está escapando hacia la derecha, A2 regresa hacia el medio del campo de juego desde la 50 y (a) bloquea a B1 bajo en la B46 detrás de la posición original del ala cerrada, o (b) bloquea a B1 en la cabeza con la cabeza del bloqueador (sin bajarla), hombro, o antebrazo en la B46.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, tercero y 21 en la A39. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (illegal crackback block).
- (b) balón del Equipo A, tercero y 21 en la A39. Bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (illegal crackback block).

D.A. 12.43 BLOQUEO ILEGAL POR EL LADO CIEGO (BLINDSIDE BLOCK) / BLOQUEO LEGAL

El despeje de A1 es recibido por B1 en la B20. B1 lleva a cabo un bucle (loop) y gira hacia la línea lateral, al tiempo que A2 toma un ángulo de persecución para tratar de alcanzar a B1. B2 está bloqueando para B1 en un ángulo desde la B35 hasta la B30, donde lleva a cabo contacto contundente con A2. (a) B2 contacta la cabeza de A2 con su cabeza, hombro o antebrazo; (b) B2 contacta el hombro o cualquier otra parte del torso de A2 (sobre la cintura) con su cabeza, hombro o antebrazo; (c) B2 empuja el cuerpo o el hombro de A2 con sus manos, sin contactar a A2 con el cuerpo de B2; o (d) B2 se para frente a A2, interponiéndose para que aquél no alcance a B1. B1 es tackleado en la B40.

Decisiones:

- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Bloqueo ilegal por el lado ciego (blindside block).
- (d) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Bloqueo ilegal por el lado ciego (blindside block).
- (e) balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Bloqueo legal.
- (f) balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Bloqueo legal.

Nota: es infracción si un jugador inicia un bloqueo cuando su camino es hacia o paralelo su propia línea final y lleva a cabo contacto contundente con su oponente con su casco, antebrazo u hombro.

D.A. 12.44 BLOQUEO ILEGAL POR EL LADO CIEGO (BLINDSIDE BLOCK)—BLOQUEO LEGAL / ILEGAL

Segundo y 5 en la A30. A2 recibe el balón entregado en mano por parte un mariscal de campo bajo centro o en posición escopeta (shotgun) y corre por fuera del tackle hasta la A35. El tackle izquierdo A3 sale en trampa y cruza hacia el costado derecho de la formación, moviéndose con un ángulo que es paralelo a la línea de golpeo, y quita de la jugada al tackle defensivo izquierdo B2 mientras B2 está detrás de (a) la posición normal del tackle derecho, o (b) la posición normal del ala cerrada derecho. El bloqueo es contra el cuerpo de B2 (debajo de la zona del cuello y la cabeza), con la cabeza de A3 (sin usar el casco), hombro o antebrazo.

Decisiones:

- (a) Primero y diez en la A35. Bloqueo legal, porque ocurrió entre los tackles y dentro de las tres yardas de cualquier lado de la línea de golpeo.
- (b) Segundo y 20 en la A15. Bloqueo ilegal por el lado ciego (blindside block), porque el bloqueo ocurrió fuera de la posición normal de los tackles.

Nota: no es una infracción por un bloqueo por el costado ciego si el contacto contundente ocurre en la “zona de clipping” (close line play) antes de que el balón abandone esa área. No se considera que el balón haya abandonado esa área si el jugador que toma el centro, ya sea en posición escopeta (shotgun) o bajo centro, se retrasa en el bolsillo inmediatamente o con un pequeño retraso, y entrega el balón a otro jugador, o corre él mismo con el balón. Esta excepción no aplica a cualquier acción que no sea una jugada diseñada. Cualquier contacto contundente en la “zona de clipping” (close line play) está todavía sujeta a a las restricciones para el bloqueo ilegal paralelo a la línea (crackback) y bloqueos ilegales (avanzando) hacia la línea (peelback).

D.A. 12.45 BLOQUEO ILEGAL POR EL LADO CIEGO (BLINDSIDE BLOCK) —BALÓN DENTRO / FUERA DEL ÁREA ENTRE TACKLE Y TACKLE

Segundo y 10 en la 50. El mariscal de campo A1 entrega en mano a A2, quien corre por fuera del tackle derecho hasta la B25. Inmediatamente después del centro, el receptor A3, quien estaba en la línea de golpeo y separado cinco yardas por fuera del tackle derecho en el momento del centro, regresa hacia el balón y bloquea al guardia nariz B1, quien había cruzado la línea de golpeo y estaba en la A48 detrás de la posición original del guardia derecho ofensivo. El bloqueo es fuerte, hombro a hombro. (a) A1 estaba alineado como mariscal de campo en formación “T”, o (b) A1 estaba en formación escopeta (despegado) en el momento del centro, cinco yardas detrás de la línea.

Decisión: en (a) y (b): primero y 10 en la B25. Bloqueo legal porque éste ocurrió en un área dentro de las tres yardas de la línea de golpeo entre tackle y tackle antes de que el balón abandonara la misma. No se considera que el balón haya abandonado el área debido a un centro largo, mientras la acción posterior sea una carrera por diseño.

D.A. 12.46 BLOQUEO ILEGAL POR EL LADO CIEGO (BLINDSIDE BLOCK) / BLOQUEO LEGAL

Segundo y 5 en la A30. A2 toma una entrega de balón desde el mariscal de campo en formación “T” o en posición escopeta (shotgun) y empieza una barrida alrededor del costado derecho. Como éste está (a) detrás de la posición normal del tackle derecho, o (b) detrás de la posición normal del ala cerrada, se detiene y cambia de dirección hacia el medio del campo de juego. El tackle izquierdo A3 observa que A2 cambia de dirección, corre hacia él, y en la A28 bloquea con contundencia al ala defensiva B2 en el pecho con su cabeza (sin usar el casco), antebrazo u hombro. El bloqueo ocurre detrás de la posición normal del guardia derecho y paralelo a la línea de golpeo. A2 acarrea hasta la 50, donde es tackleado.

Decisiones:

- (a) Primero y 10 en la 50. Esto es un bloqueo legal, ya que ocurrió dentro del área entre tackle y tackle, dentro de las tres yardas desde la línea de golpeo, y antes de que el balón abandonara el área.
- (b) Segundo y 20 en la A15. Bloqueo ilegal por el lado ciego. Aunque este bloqueo ocurre dentro del área entre tackle y tackle, y dentro de las tres yardas desde la línea de golpeo, el bloqueo ocurrió después de que el balón abandonara esa área.

Nota: una vez que el balón abandona el área entre tackle y tackle dentro de las tres yardas desde la línea de golpeo,

dicha área desaparece y un bloqueo que satisface los requerimientos de un bloqueo ilegal por el lado ciego (blindsid block) es ilegal aún si el balón reingresa en esa área.

- D.A. 12.47 BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO PARALELO A LA LÍNEA (CRACKBACK)—FORMACIÓN DESBALANCEADA—ALINEADO COMO ALA ABIERTA**
Primer y 10 en la B25. El tackle izquierdo A3 se alinea en el costado derecho de la línea, creando una formación desbalanceada, con el ala cerrada A2 alineado hacia la derecha de A3. El ala cerrada derecho A2 entonces lleva a cabo un bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback) en la línea de golpeo. A1 corre por la derecha hasta la B15.
Decisión: primero y 25 en la B40. A2 está alineado como ala abierta (flexed) y por lo tanto tiene prohibido hacer un bloqueo ilegal avanzando paralelo a la línea (crackback).
- D.A. 12.48 BLOQUEO BAJO EN EL PROCESO DE TACKLEO/INCAPAZ DE TACKLEAR AL CORREDOR**
Tercero y 10 en la B20. B1 intercepta el pase de A1 en la B10 y lo devuelve con los bloqueadores B2 y B3 directamente frente a B1. Durante la devolución, en la B40, A1 se zambulle bajo en un intento por tacklear a B1, y en el proceso: (a) contacta a B2 debajo de la cintura antes de llevar a cabo la tackleada en la B40; o (b) pierde la tackleada y entonces contacta con B7 debajo de la cintura. B1 corre fuera del campo de juego en la 50.
Decisiones:
(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. Bloqueo bajo ilegal (chop block).
(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. No hay infracción.

Nota: si A1 está intentando hacer una tackleada, no puede ir bajo contra un oponente para alcanzar al portabalón. Si, después de haber intentado hacer una tackleada, accidentalmente contacta a un oponente debajo de la cintura, no es una infracción por bloqueo bajo ilegal (chop block).
- D.A. 12.49 BLOQUEO BAJO DEL EQUIPO B—DESPEJE**
Cuarto y 2 en la A45. El Equipo A se alinea en formación de despeje. Luego de que el balón es centrado, el “flyer” A4 es bloqueado debajo de la cintura y desde el frente por B4 en la yarda 50. B1 lleva a cabo una recepción libre del despeje en la B14.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B7. Bloqueo bajo ilegal (chop block) por parte de B4. La restricción sobre el Equipo B comienza en el momento del centro. Esto es una infracción después de la posesión.
- D.A. 12.50 BLOQUEO BAJO DEL EQUIPO A—DESPEJE**
Cuarto y 2 en la A45. El Equipo A se alinea en formación de despeje. El guardia derecho A7 bloquea bajo a B4 (a) inmediatamente después del centro, o (b) después del despeje. B1 lleva a cabo una recepción libre del despeje en la B14.
Decisiones:
(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B14. No hay infracción. La restricción al Equipo A contra el bloqueo bajo comienza después del despeje y el bloqueo bajo ocurre dentro de la caja del ala cerrada.
(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B29 o balón del Equipo A, cuarto y 17 en la A30. Bloqueo bajo ilegal (chopblock) después del despeje.

Nota: la restricción contra el bloqueo debajo de la cintura durante un down en el que hay un despeje, comienza después del centro del Equipo B, pero no hasta después del despeje del Equipo A.
- D.A. 12.51 BLOQUEO BAJO DEL EQUIPO B—DESPEJE BLOQUEADO**
Cuarto y 5 en la 50. B1 bloquea el despeje, cuyo balón avanza hasta la A34 y donde A2 intenta recuperarlo. B2 bloquea a A2 debajo de la cintura desde el costado en la A32, justo antes de que B1 recupere el balón, corriendo hasta la A15, donde es derribado.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Está prohibido bloquear debajo de la cintura por el equipo que recibe durante un down en el que hay una patada o cambio de posesión. Esta no es una infracción después de la posesión, porque la patada no cruzó la línea de golpeo, de modo que el cobro es desde el punto previo con un primer intento automático.
- D.A. 12.52 DESPEJE—EQUIPO B EMPUJANDO A UN COMPAÑERO DE EQUIPO HACIA EL Oponente**
Cuarto y 20 en la 50. El Equipo A se alinea en formación de despeje. En el momento del centro, B1 y B2 empujan al liniero formado (con una o dos manos tocando el suelo) B3 hacia el centro en un intento por bloquear el despeje. El despeje de A2 sale del campo de juego en la B15.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. El Equipo B no puede empujar a un compañero de equipo hacia la formación ofensiva durante un down en el que hay una formación de patada desde la línea de golpeo, y es una infracción sea o no una patada. Esto no es una infracción después de la posesión. Es cobrada desde el punto previo con un primer down automático.
- D.A. 12.53 BLOQUEO BAJO DEL EQUIPO B—PATADA LIBRE**
A1 lleva a cabo una patada de salida desde la A35. Durante la devolución, B2 contacta a A3 debajo de la cintura en las rodillas en la B30. La patada de salida es devuelta hasta la 50. (a) B2 resbala y cae provocando que contacte a A3 debajo de la cintura; (b) B2 es empujado por el compañero de equipo B4, provocando que B2 contacte a A3 debajo de la cintura; (c) B2 intencionalmente se zambulle hacia las rodillas de A3, pero A3 coloca sus manos sobre B2 justo antes

el contacto; o (d) B2 intencionalmente bloquea a A3 en las rodillas.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la 50. No hay infracción.
- (b) primero y 10 en la 50. No hay infracción.
- (c) primero y 10 en la B15. Bloqueo bajo ilegal (chop block).
- (d) primero y 10 en la B15. Bloqueo bajo ilegal (chop block).

D.A. 12.54 FALTA PERSONAL POR EL EQUIPO B—INTENTO DE GOL DE CAMPO

Cuarto y 18 en la B38. El Equipo A intenta un gol de campo desde la B45 que es bloqueado y permanece detrás de la línea de golpeo. Mientras A4 intenta recuperar el balón, B2 agarra y hala/jala la careta de A2 en la B38. B3 cae sobre el balón libre en la B40.

Decisión: balón del Equipo A, primero y diez en la B23. Debido a que el balón no trascendió la línea, no es una infracción posterior a la posesión. La infracción de careta se cobra desde el punto previo y es un primer intento automático. Si el balón pateado hubiera cruzado y rebotado detrás de la línea, sería una infracción posterior a la posesión, y el Equipo B mantendría posesión del balón luego del cobro de su infracción desde el punto de la infracción o el final de la patada.

D.A. 12.55 BLOQUEO BAJO DEL EQUIPO B—INTENTO DE GOL DE CAMPO

Cuarto y 9 en la B35. En un intento de gol de campo pateado desde la B43, B2, quien está alineado opuesto al guardia A6, bloquea bajo a A6 en las rodillas inmediatamente después del centro. La patada sale ancha hacia la derecha.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. Las infracciones del Equipo B que ocurren inmediatamente después del centro en un intento de gol de campo son consideradas como que sucedieron en un intento por bloquear la patada y por lo tanto no son tratadas como infracciones después de la posesión; son por lo tanto cobradas desde el punto previo. En jugadas de patada desde la línea de golpeo, los jugadores del Equipo B no pueden bloquear debajo de la cintura desde el momento del centro hasta el fin del down; los jugadores del Equipo A no pueden bloquear debajo de la cintura desde el momento de la patada hasta el fin del down.

D.A. 12.56 BLOQUEO BAJO DEL EQUIPO B—FORMACIÓN DE GOL DE CAMPO—PATADA NO SE LLEVA A CABO

Cuarto y 4 en la B23. El sujetador A2 toca pero no atrapa (muff) el centro e intenta correr para buscar un primer down. Es tackleado en la B20. En el momento del centro, B4 bloqueó al guardia A6 debajo de la cintura.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Este bloqueo es legal, ya que no hubo patada durante el down.

D.A. 12.57 BLOQUEO BAJO—DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 2 en la A45. B5 intercepta un pase en la B10 y corre hasta la B20, donde suelta el balón (fumble). A3 lo recupera y corre con el balón hacia la zona de anotación para un touchdown. A4 bloqueó a B5 debajo de la cintura desde el frente en la B10 durante la carrera de A3.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. Ningún equipo puede bloquear debajo de la cintura después de un cambio de posesión.

D.A. 12.58 BLOQUEO BAJO—EQUIPO A—FUERA DE LA CAJA DEL ALA CERRADA—PASE

Segundo y 10 en la B45. El receptor abierto A4 está alineado como ala abierta (flexed) cuatro yardas afuera del tackle A5, y el corredor en la ranura A2 está posicionado una yarda adentro de A4. Luego del centro y previo al pase, A4 duda ya que el corredor en la ranura A2 se lanza y bloquea al esquinero B2, quien está presionando a A4. El bloqueo, que es debajo de la cintura y lejos del balón, deja sin marca a A4 en una ruta sesgada. A4 recibe el pase y anota.

Decisión: balón del Equipo A, segundo y 25 en la A40. Bloqueo ilegal debajo de la cintura porque el bloqueo bajo ocurre fuera de la caja del ala cerrada. Esto podría ser también interferencia de pase ofensiva por A2 si el contacto ocurre más de una yarda más allá de la línea de golpeo.

D.A. 12.59 BLOQUEO BAJO ILEGAL (CHOP BLOCK) (POR UN JUGADOR)—ATRACCIÓN

Segundo y 5 en la B40. El mariscal de campo A1 se apresta a lanzar y A5 se apresta a bloquear para el pase, pero no hace contacto con el jugador defensivo. A6 está adyacente a A5. Mientras A5 muestra un bloqueo de pase, A6 bloquea el jugador defensivo frente a A5 en el área del muslo o más abajo. El pase es completo a A4 para un touchdown, y: (a) A5 es el tackle ofensivo y A6 es el ala cerrada; (b) A5 es el centro y A6 es el guardia izquierdo; o (c) A5 es el ala cerrada y A6 es el wingback.

Decisiones: en (a), (b), y (c), segundo y 20 en la A45. Esto es un bloqueo bajo ilegal “de atracción”. En cualquier momento que un jugador ofensivo se establece para bloquear de forma tal que “atrae” al defensa, es un bloqueo bajo ilegal (chopblock) cuando otro jugador ofensivo inmediatamente bloquea a ese defensa debajo de la cintura. Esto aplica a todo tipo de jugadas: carrera, pase o patada.

D.A. 12.60 BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK) – ATRACCIÓN EN ACARREO, PASE, PATADA

Segundo y 10 en la B40. En el momento del centro, el tackle derecho A2 se retira un paso y se establece para bloquear a B2, quien está frente a él. Como B2 comienza a avanzar, el guardia derecho A3 bloquea a B2 debajo de la cintura. A2 nunca hace contacto con B2. Esto ocurre (a) en una jugada de pase, (b) en una jugada de acarreo, o (c) en una jugada de patada. El Equipo A obtiene un primer down en la jugada.

Decisiones: (a), (b) y (c), segundo y 25 en la A45. En cualquier momento que un jugador ofensivo se establece para bloquear de manera tal que “atrae” el defensa, es un bloqueo doble ilegal (chop block) cuando otro jugador ofensivo entonces inmediatamente bloquea a ese defensa debajo de la cintura. Esto aplica para todo tipo de jugadas: carrera,

pase y patada.

D.A. 12.61 BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK)—ACARREO

Tercero y 5 en la A40. El mariscal de campo A1 entrega el balón en mano al corredor A2, quien acarrea abierto hacia la línea lateral por la derecha hasta la 50. Mientras el tackle A5 está contactando a B5, el wingback A3 bloquea a B5 en la zona del muslo en la línea de golpeo. El bloqueo ocurrió: (a) en la posición normal del ala cerrada; o (b) afuera de la posición normal del ala cerrada.

Decisiones: (a) y (b), tercero y 20 en la A25. Bloqueo doble ilegal (chop block). Cualquier bloqueo alto/bajo es ilegal en cualquier parte del campo en cualquier tipo de jugada.

D.A. 12.62 BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK) EN UNA PATADA RÁPIDA

Tercero y 35 en la A10. El balón es centrado por entre las piernas del mariscal de campo A1, colocado en formación "T", hacia el corredor A2, quien despeja el balón, que rueda hasta quedar detenido en la 50. Inmediatamente después del centro, el tackle izquierdo A3 y el corredor de fuerza A2 lleva a cabo un bloqueo doble ilegal (chop block) a B1, quien está intentando alcanzar a A2.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Un bloqueo doble ilegal (chop block) es ilegal en cualquier parte del campo en cualquier tipo de jugada. (El Equipo B también tiene la opción de que la infracción se cobre desde el punto previo con el down siendo repetido, aunque esa preferencia sería poco probable.)

D.A. 12.63 BLOQUEO DOBLE ILEGAL (CHOP BLOCK)—ACARREO

Tercero y 5 en la A30. El mariscal de campo A1 entrega el balón en mano al corredor A2, quien acarrea abierto hacia la línea lateral por la derecha y hasta la 50. El centro A5 bloquea al guardia nariz B1 en la línea de golpeo, y el liniero A6 lleva a cabo un bloqueo bajo ilegal (chop block) a B1 en la zona del muslo o más abajo. La posición original del liniero A6 es: (a) guardia izquierdo; (b) tackle izquierdo; o (c) tackle derecho.

Decisiones: (a), (b), y (c), balón del Equipo A, tercero y 20 en la A15. Bloqueo doble ilegal (chop block). Todos los bloqueos dobles ilegales (chop blocks) son ilegales en cualquier parte del campo en cualquier tipo de jugada.

D.A. 12.64 BLOQUEO ILEGAL AVANZANDO HACIA LA LÍNEA (PEELBACK BLOCK)

Segundo y 10 en la A30. Mientras A2 toma una entrega de balón y acarrea abierto hacia la derecha, llegando a la A40: (a) el guardia A3 o; (b) el ala cerrada A6 lleva a cabo un "bloqueo ilegal bajo hacia la línea" (peels back) hacia su propia zona de anotación y bloquea a B2 en el costado debajo de la cintura, en la A35.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo A, segundo y 20 en la A20. Ningún jugador ofensivo, sin tener en cuenta dónde está alineado en el momento del centro, puede bloquear a un jugador defensivo debajo de la cintura desde el costado mientras está en movimiento hacia la línea final de bloqueador. Si el bloqueo ocurría por fuera de la caja del ala cerrada, esto sería también un bloqueo ilegal debajo de la cintura.

Nota: si el bloqueador puede colocar su hombro más cercano frente a ambas piernas del defensa, no es un bloqueo ilegal bajo hacia la línea (peel back block), pero sí podría todavía ser un bloqueo ilegal debajo de la cintura si el bloqueo ocurre fuera de la caja del ala cerrada.

JUGADOR INDEFENSO

D.A. 12.65 GOLPEANDO A UN JUGADOR INDEFENSO—LANZAMIENTO

Segundo y 5 en la 50. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la B40. A2 salta por el pase y pasa por entre sus manos, cayendo incompleto. Mientras A2 está en el aire, B2 se lanza y golpea a A2 en el pecho: (a) con cualquier parte de su casco después de bajar su cabeza o (b) con su cabeza levantada, de modo que su careta golpea el pecho de A2.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. El contacto con cualquier parte del casco cuando un defensa baja su cabeza previo al contacto es una infracción, sin tener en cuenta el lanzamiento.

(b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Rudeza innecesaria. Si B2 se lanza, el contacto con cualquier parte del casco, incluyendo la careta, es una infracción.

D.A. 12.66 GOLPEANDO A UN JUGADOR INDEFENSO—PASE COMPLETO/INCOMPLETO

Segundo y 5 en la 50. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la B40. A2 salta por el pase y, mientras está indefenso, B2 baja su cabeza y golpea a A2 en el pecho, hombros o cabeza con su casco, o en la cabeza con su antebrazo, y: (a) el pase cae incompleto; o (b) A2 se aferra al pase y es tackleado en la B38.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B35.

(b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B23. Golpear a un jugador indefenso con cualquier parte del casco después de bajar su cabeza previo al contacto, o golpear en la zona de la cabeza o el cuello de un jugador indefenso con el antebrazo, es una infracción sin tener en cuenta si el pase es completo.

D.A. 12.67 GOLPEANDO A UN JUGADOR INDEFENSO—GOLPES LEGALES/ILEGALES

Segundo y 11 en la 50. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la B40. A2 salta por el pase, B2 golpea a A2, y A2 cae al suelo en la B40 y se aferra al balón.

(a) B2 golpea a A2 en la cabeza con: cualquier parte de su casco, careta a careta, su hombro o su antebrazo;

(b) B2 baja su cabeza previo al contacto y golpea a A2 en el pecho con cualquier parte de su casco.

(c) B2 golpea a A2 en el pecho con su careta (cabeza levantada);

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la B25. Golpe contra un jugador indefenso.
- (b) primero y 10 en la B25. Golpe contra un jugador indefenso.
- (c) tercero y 1 en la B40. Golpe legal: no es en la zona de la cabeza o el cuello, y el defensa no bajó su cabeza.

D.A. 12.68 GOLPE SOBRE UN RECEPTOR INELEGIBLE INDEFENSO—FORMACIÓN ILEGAL

Segundo y 10 en la B45. El ala cerrada A2 está “cubierto” en la línea de golpeo por el ala abierta A3. A2 va hacia adelante e intenta recibir un pase. A2 está en una postura indefensa en la B25 cuando B1 baja su cabeza y lo golpea con cualquier parte de su casco en cualquier parte del cuerpo de A2. El pase cae incompleto.

Decisión: primero y 10 en la B30. Los receptores inelegibles reciben la misma protección contra golpes ilegales a receptores indefensos que reciben los receptores elegibles. (Esto es también una formación ilegal y jugador ilegal hacia adelante [illegal man downfield] por parte de la ofensiva, resultando en un cobro del tipo “cinco vs. 15”.)

D.A. 12.69 GOLPE A LA CABEZA DE UN RECEPTOR ELEGIBLE DENTRO DE LA ZONA LEGAL DE GOLPE

Segundo y 10 en la B30. El receptor alineado como ala abierta (flexed) A2 está corriendo una ruta cruzada en la B27 cuando el apoyador B3, quien está en la B26, lleva a cabo contacto casco a casco con A2, derribándolo. El pase de A1 es incompleto.

Decisión: primero y 10 en la B15. Rudeza innecesaria. Un receptor corriendo una ruta obtiene protección de jugador indefenso y no puede ser contactado en la cabeza, desde el costado o desde detrás, aun dentro de la zona de cinco yardas donde el contacto es legal.

D.A. 12.70 GOLPEANDO A UN JUGADOR INDEFENSO—CENTRADOR EN UN GOL DE CAMPO O CONVERSIÓN

Cuarto y 5 en la B18. El intento de gol de campo del pateador A1 desde la B26 sale ancho por la derecha. En el momento del centro, B1, quien estaba alineado sobre el guardia A6, (a) realizó contacto con el hombro externo del centrador A2 en su ambición de bloquear la patada; o (b) toma una línea directa y lanza su hombro hacia el cuello del centrador mientras su cabeza estaba baja.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B26. No hay infracción.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B9. Rudeza innecesaria, el centrador en un intento de gol de campo o de conversión es un jugador indefenso hasta que tiene una oportunidad de defenderse o de moverse campo arriba.

D.A. 12.71 GOLPEANDO A UN JUGADOR INDEFENSO—DEVOLVEDOR DE PATADA

Cuarto y diez en la A30. El devolvedor B6 no señala recepción libre y se mueve para atrapar el despeje de A1 en la B45.

(a) Justo cuando B6 recibe el balón, A3 lo golpea en el casco con su hombro. B6 mantiene posesión del balón mientras cae al suelo.

(b) B6 controla la patada pero, antes de que pueda dar paso alguno, A3 baja su casco y golpea a B6 en las costillas con la coronilla de su casco. B6 pierde control del balón, que es recobrado por A4 en la B40.

(c) B6 toca pero no controla (muffs) el balón en el aire al nivel del pecho y, mientras intenta obtener posesión, A3 lo golpea con su antebrazo en la zona de su cuello y el balón rebota hasta la 50, donde es recobrado por A4.

(d) B6 toca pero no controla (muffs) el balón tres yardas hacia su derecha, donde golpea el suelo. Justo después de esa acción de tocar pero no controlar el ovoide, A3 golpea a B6 en el casco con su hombro. El balón es recobrado A4 en la 50.

(e) Apenas B6 atrapa el balón, A3 lo golpea en el casco con su hombro. B6 mantiene control del balón y acarrea hasta la yarda 50, donde es tackleado.

(f) Tan pronto como B6 toca el balón, A2 lo tacklea enlazando sus caderas, lo que causa que B6 toque pero no controle (muffs) el balón. A4 recobra el balón en la B45.

Decisiones:

(a)-(d), balón del Equipo B, primero y 10 en la A40. Rudeza innecesaria. Un devolvedor de patada de salida o de despeje intentando capturar el balón en el aire es un jugador indefenso sin importar si señaló o no recepción libre. El castigo de cobra desde el punto de la infracción y el Equipo B retiene posesión.

(e) balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. El castigo por rudeza innecesaria puede ser cobrado desde el punto de balón declarado muerto por que el Equipo B tenía posesión al final del down y no hubo otras infracciones; vea 14-2-4.

(f) balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. Un devolvedor de despeje que no señala recepción libre puede ser contactado tan pronto como toque el balón despejado, siempre y cuando el contacto sea legal.

LANZAR UN GOLPE DESPUÉS DE BAJAR LA CABEZA—CORREDOR/TACKLEADOR/BLOQUEADOR

D.A. 12.72 DEFENSA BAJA LA CABEZA Y CONTACTA AL CORREDOR

Segundo y 5 en la B20. El Equipo A está en desventaja en el marcador 28-24 con cinco segundos por jugar en el partido. El mariscal de campo A1 le lanza un pase a A2, que está en la zona de anotación. Al tiempo que el ovoide se acerca a A2, B2 hace un quiebre hacia el balón. A2 y B2 chocan al tiempo que saltan, hombro contra hombro, al tiempo que ambos están luchando por controlar el ovoide, y hay un contacto con el casco de (a) B2 con su hombro y (b) ambos jugadores. Ambos jugadores tenían una oportunidad igualitaria para obtener el balón. El pase cae incompleto. El tiempo expira en la jugada

Decisión: se termina el partido. Esto no es una infracción por golpe a un jugador indefenso tanto en (a) como en (b), ya que ambos estaban disputando el ovoide, tenían posición igualitaria, y cualquier contacto con el casco es considerado incidental.

D.A. 12.73 CONTACTANDO CONTUNDENTE DESPUÉS DE BAJAR LA CABEZA

Segundo y 5 en la 50. A2 acarrea hacia adentro o afuera de los tackles hasta la (a) B48; o (b) B40; donde baja su cabeza y hace contacto contundente golpeando a B2 en el casco o su cuerpo.

Decisiones:

(a) segundo y 18 en la A37.

(b) segundo y 10 en la A45. Ningún jugador puede bajar su cabeza e iniciar y hacer contacto contundente con un oponente en cualquier parte del cuerpo y en cualquier parte del campo. (12-2-8)

D.A. 12.74 DEFENSA BAJA LA CABEZA Y CONTACTA CONTUNDENTEMENTE AL CORREDOR

Primero y gol en la B10. A2 corre por la derecha y toma un ángulo hacia el cono de la línea de gol. B3, también en trayectoria de ángulo, baja su cabeza y hace contacto contundente con su casco, golpeando a A2 que sale del campo de juego en la B4.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B2. Independientemente de la trayectoria tomada por el defensa, no está permitido bajar la cabeza y contactar contundentemente con cualquier parte de la cabeza o cuerpo de un corredor en cualquier parte del campo.

D.A. 12.75 TACKLE BAJA SU CABEZA MIENTRAS BLOQUEA Y CONTACTA CONTUNDENTEMENTE AL DEFENSA

Primero y 10 en la B20. Después del centro, el tackle izquierdo A3 baja su cabeza y contacta contundentemente con el ala defensiva en carga B3 en su (a) casco o (b) su pecho. El pase del mariscal de campo A1 es incompleto.

Decisiones: (a) y (b), primero y 25 en la B35 o segundo y 10 en la B20. No se le permite a ningún jugador bajar su casco y contactar contundentemente con un oponente.

D.A. 12.76 EL ESQUINERO BAJA LA CABEZA Y GOLPEA CONTUNDENTEMENTE A UN RECEPTOR EN LOS HOMBROS EN COBERTURA

Primero y 10 en la 50. El receptor A4 sale de la línea corriendo una ruta profunda. El esquinero B2, en marca a presión, baja su cabeza y contacta contundente con su casco contra el hombro de A4 en la B46. A4 recibe un pase y es tackleado en la B30.

Decisión: primero y 10 en la B15. Ningún jugador tiene permitido bajar su casco y contactar contundentemente a un oponente.

D.A. 12.77 USO DEL CASCO—PREPARÁNDOSE PARA EL IMPACTO

Primero y 10 en la A20. A1 entrega el balón en mano a A2, quien acarrea por fuera y alrededor del borde derecho. Cuando A2 está a punto de ser tackleado por B2, se prepara para el impacto bajando su cabeza para absorber el contacto. B2 baja su cabeza y hace contacto contundente casco a casco contra A2, quien es tackleado en la A25.

Decisión: primero y 10 en la A40. Infracción por uso del casco (use of helmet foul) por B2. No se considera que el contacto de A2 es una infracción ya que estaba preparándose para el impacto y no haciendo contacto contundente contra un oponente.

D.A. 12.78 USO DEL CASCO—CONTACTO CONTUNDENTE CON EL CASCO ACELERANDO HACIA EL FRENTE Y ARRIBA

Tercero y cinco en la A35. El tackle derecho A8 hala/jala alrededor del borde izquierdo y baja su cabeza, acelera hacia el frente y arriba, haciendo contacto contundente con el casco contra B6 en la A40. El corredor A3 es tackleado en la A45. Los pies del tackle derecho A8 están (a) estacionarios al momento del contacto, o (b) aún moviéndose hacia el contacto.

Decisión: tercero y 15 en la A25. Tanto en (a) como en (b) es una infracción de uso del casco (use of helmet) por A8.

D.A. 12.79 USO DEL CASCO—PRIMER PUNTO DE CONTACTO

Primero y 10 en la A20. A1 entrega el balón en mano a A2, quien acarrea alrededor del borde izquierdo. B2 baja su cabeza y hace contacto contundente contra A2 en una maniobra que primero golpea el hombro derecho de A2 con su antebrazo, seguido inmediatamente de contacto contundente por B2 casco a casco con A2. A2 cae al suelo en la A40.

Decisión: primero y 10 en la B45. Infracción de uso del casco (use of helmet) por B2. El contacto contundente de B2 luego de bajar su cabeza sigue siendo una infracción aún si su antebrazo fue la primera parte de su cuerpo que contacta a A2, seguido inmediatamente del contacto de su casco con la cabeza de A2.

MISCELÁNEAS**D.A. 12.80 GOLPE CON LA CABEZA**

Tercero y 6 en la 50. El mariscal de campo A1 lanza un pase al extremo A2, y el pase cae incompleto en la B40. B2 golpea con la cabeza a A3 en la A48 previo al pase.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Falta personal por parte de B2; se cobra desde el punto previo.

D.A. 12.81 CORREDOR AGARRA Y CONTROLA LA CARETA DEL DEFENSA-DEFENSA AGARRA LA CARETA DEL CORREDOR

Primero y 10 en la A45. El mariscal de campo A1 entrega el balón en mano a A2, quien corre por la derecha hasta la B30. Durante el avance, A2 sujeta al defensa B1 por la careta en la B35, agarrando con sus dedos la careta, y (a) la hala/jala; o (b) controla la cabeza del tackleador, pero suelta antes de retorcer o halar/jalar la careta. B1 también sujeta, pero inmediatamente suelta la careta de A2 en la B30 durante la tackleada (no lo hala/jala, retuerce ni controla).

Decisiones:

- (a) primero y 5 en la 50. El cobro es desde el punto de la infracción. (12-2-14)
- (b) primero y 5 en la 50. A2 controló la careta de B1, así que es una infracción. B1 inmediatamente soltó la careta de A2 sin controlarla, así que no hay infracción.

D.A. 12.82 CARETA—SIN CONTROL NI RETORCER LA CARETA

Segundo y 10 en la A35. A1 corre hasta la A44, donde B1 lo tacklea y, en el proceso, sujeta e inmediatamente suelta la careta de A1 (sin retorcer, tirar, controlar ni halar/jalar). Mientras A1 estaba corriendo a través de la línea, el guardia izquierdo A2 sujetó la careta del defensa B2 al tiempo que lo estaba bloqueando, pero inmediatamente la soltó, y no empujó la cabeza de B2 hacia atrás.

Decisión: tercero y 1 en la A44. No hay infracciones por careta o manos ilegales en la cara (illegal hands to the face).

D.A. 12.83 SUJETAR POR LA ABERTURA DEL CASCO

Primero y 10 en la A40. El mariscal de campo A1 entrega el balón en mano a A2, quien acarrea hasta la B30. Durante el avance, B2 sujeta al corredor A2 por la abertura del casco y: (a) inmediatamente lo suelta sin retorcer el casco; o (b) hala/jala a A2 hacia abajo por la abertura del casco en el proceso de la tackleada en la B30.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la B30. No hay infracción. (12-2-6-j)
- (b) primero y 10 en la B15. Rudeza innecesaria por retorcer la abertura del casco.

D.A. 12.84 TACKLEADA POR EL CUELLO (HORSE COLLAR)—MARISCAL DE CAMPO—DENTRO O FUERA DE LA BOLSA DE PROTECCIÓN

Segundo y 10 en la B40. Mientras el mariscal de campo A1 comienza a escaparse, B1 hala/jala a A1 hacia abajo desde detrás al sujetarlo por la parte trasera de las hombreras o el jersey, dentro del cuello del costado de las hombreras o jersey, o sujetar el jersey en el parche del nombre o más arriba y hala/jala a A1 al suelo en la B45. Cuando esto ocurre, (a) A1 está aún dentro de la bolsa de protección; o (b) A1 está fuera de la bolsa de protección.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, tercero y 15 en la B45. No hay infracción, ya que el mariscal de campo (o corredor) todavía estaba en la bolsa de protección (o caja de tackleo).
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. No es necesario que el corredor caiga al suelo a causa de ello para que sea infracción. Sí es infracción si las rodillas del corredor se doblan debido a la acción.

D.A. 12.85 TACKLEADA POR EL CUELLO (HORSE COLLAR)—EL CORREDOR NO CAE INMEDIATAMENTE—BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Primero y 10 en la A30. A2 rompe a través de la línea y está en la B30 cuando B1 lo atrapa desde detrás, sujeta la parte posterior del cuello de las hombreras de A2, o el jersey en el parche del nombre o más arriba y lo hala/jala hacia atrás y al suelo en la B24. Sin embargo, antes de que A2 toque el suelo, suelta el balón (fumble) en la B22, y B1 lo recupera en la B20.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B11. Es una falta personal sin tener en cuenta si B1 derribó a A2 inmediatamente después de sujetarlo desde el cuello. Ya que el Equipo B recuperó el balón, la infracción se cobra desde el punto del balón suelto (fumble).

D.A. 12.86 TACKLEADA POR EL CUELLO (HORSE COLLAR)—DIRECCIÓN EN LA QUE CORREDOR ES LANZADO AL SUELO

Segundo y 10 en la B40. A2 toma una entrega de balón y acarrea abierto por la izquierda hacia la línea lateral. B1 sujeta la parte interna de la abertura de la hombrera de A2 (o la de su jersey) por el costado o por detrás y hala/jala a A2 hacia el suelo, girando alrededor de A2 de modo que A2 cae al suelo cabeza abajo en la B35.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. Jalón de cuello. Es irrelevante la dirección en que el corredor es derribado.

D.A. 12.87 CONTACTO CON UN JUGADOR DESLIZÁNDOSE QUIEN SE ESTÁ ENTREGANDO

Segundo y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A35, donde se desliza por los pies después de que B1 ya se comprometió a hacer contacto. Mientras A1 se deja caer en el suelo para terminar la jugada: (a) B1 lleva a cabo contacto con el costado de su casco contra el pecho de A1; o (b) B1 lleva a cabo contacto contra la cabeza de A1 con su casco, hombro o antebrazo.

Decisiones:

- (a) tercero y 5 en la A35. No hay infracción.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Un jugador deslizándose (pies al frente o no), no puede ser golpeado en la cabeza por el casco, hombro o antebrazo del defensa, aun si el deslizamiento comienza después de que contacto es inminente.

Nota: el balón es situado donde estaba cuando la primera parte del cuerpo del corredor, que no sea la mano ni el pie, toca el suelo.

AR. 12.88 JUGADOR DESLIZÁNDOSE INTENCIONALMENTE O ZAMBULLÉNDOSE EN EL SUELO EN UN INTENTO POR GANAR YARDAS

Tercero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A27, donde es confrontado por diversos jugadores

del Equipo B, así que se zambulle en procura del primer down. El balón está en la A29 cuando la rodilla de A1 toca el suelo, pero A1 continúa deslizándose en el suelo, sin ser tocado por el Equipo B, hasta que el balón alcanza la A31. **Decisión:** cuarto y 1 en la A29. Aunque un jugador puede estar intentando ganar yardas adicionales cuando se zambulle hacia adelante, está intencionalmente yendo hacia el suelo y por lo tanto eso está considerado como que se está entregando. Está por lo tanto detenido cuando una parte de su cuerpo distinta a mano o pie toca el suelo. El balón es situado donde estaba cuando la primera parte de su cuerpo contactó el suelo.

D.A. 12.89 JUGADOR QUIEN ESTÁ INTENCIONALMENTE LANZÁNDOSE AL SUELO—CONTACTO POR PARTE DE UN JUGADOR DEFENSIVO

Tercero y 5 en la B45. El mariscal de campo A1 se escapa y, en la B43, se zambulle en un esfuerzo por conseguir el primer down. B1 ya se comprometió con la tackleada de A1 cuando A1 empieza a zambullirse. B1 contacta a A1 en el casco con el antebrazo mientras A1 todavía está en el aire. El tobillo de A1 entonces es lo primero que toca el suelo, mientras el balón está en la B44.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B29. Falta personal por parte de B1, golpear a un jugador indefenso. Un jugador quien está intencionalmente lanzándose al suelo es un jugador indefenso, y el oponente debe hacer esfuerzos razonables para evitar golpearlo, y bajo ninguna circunstancia se lo puede golpear en la cabeza con su cabeza, hombro o antebrazo, ni se lo puede golpear en cualquier parte de su cuerpo con la coronilla de su casco.

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

D.A. 12.90 LANZANDO EL CASCO—NO DIRIGIDO A UN Oponente O OFICIAL

Tercero y 3 en la B40. B3 está enojado con el juez de línea, porque piensa que fue sujetado mientras A3 corría una barrida por el costado derecho y fue finalmente derribado en la B35. B3 discute con el juez de línea y lanza su casco hacia el suelo en señal de disgusto mientras camina de regreso hacia su banca.

Decisión: primero y 10 en la B20. Conducta antideportiva. B3 no es expulsado por esta acción y la acción no se contabiliza para alguna eventual expulsión porque su acción no estuvo dirigida hacia oponente u oficial alguno. Si hubiera lanzado su casco en las cercanías de un oponente u oficial, la infracción se hubiera contabilizado para alguna eventual expulsión. En cualquier caso, es una infracción entre downs.

D.A. 12.91 LANZANDO EL CASCO—FALTA PERSONAL—EXPULSIÓN

Tercero y 10 en la B40. A A2 no le gusta la forma en la que fue tackleado por B4 en la B32, así que lanza su casco hacia B4.

Decisión: cuarto y 17 en la B47. Falta personal por parte de A2 más una expulsión automática por lanzar su casco al oponente.

D.A. 12.92 BURLARSE—POR EL CORREDOR ANTES DE LA ANOTACIÓN

Segundo y 10 en la A20. A1 se escapa y está acarreado hasta un touchdown adelante de todos los jugadores del Equipo B con una distancia de 10 yardas. Cuando A1 llega a la B15, gira y extiende el balón en dirección a los jugadores del Equipo B mientras A1 continúa corriendo hacia atrás en dirección a la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A, y el Equipo B tiene la opción de que se cobre el burlarse en el intento de conversión (try) o patada de salida. Las infracciones por burlarse, ya sea durante la jugada o después del balón declarado muerto, son tratadas como infracciones de balón declarado muerto. Dos violaciones a 12-3-1 (a) hasta (c) en el mismo partido resulta en una expulsión automática.

D.A. 12.93 QUITARSE EL CASCO DURANTE LA JUGADA

Tercero y 10 en la B20. Con el Equipo B con la delantera y el balón centrado con tres segundos por jugarse en el partido, B1 cree que capturó al mariscal de campo A1 en la B35. Pensando que el partido se termina, B1 se quita el casco para celebrar frente al réferi. El pase fue completo a la A2, quien fue tackleado en la B10. El tiempo se agotó durante la jugada.

Decisión: partido terminado. Sacarse el casco es considerado una infracción de balón declarado muerto. Si el marcador hubiera estado empatado, o si esta hubiese sido el fin de la primera mitad, la infracción de conducta antideportiva debería ser cobrada contra el Equipo B en la patada de salida para arrancar la prórroga o la segunda mitad. (12-3-1-Cobro de la infracción) Esta infracción no se contabiliza para una potencial expulsión.

D.A. 12.94 BURLARSE—PATADA DE SALIDA

En la patada de salida inicial, el receptor B1 recibe el balón profundo en la zona de anotación y detiene el balón. A3, A4 y A5 rodean a B1 y lleva a cabon actos burlescos (señalando y bailando) y lenguaje abusivo.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Burlarse (taunting). Estas son infracciones de conducta antideportiva contra A3, A4, y A5 que se contabilizan para una eventual expulsión para cada equipo, aunque se cobre solamente una de ellas. Dos violaciones a 12-3-1 (a) hasta (c) en el mismo partido resulta en una expulsión automática.

D.A. 12.95 LANZAR UN GOLPE /PATADA SIN HACER CONTACTO

Tercero y 10 en la B25. El corredor A2 es tackleado por B3 en la B16 y cree que B3 agarró su careta. A2 salta y: (a) lanza un golpe hacia la cabeza de B3, pero no consigue acertar; o (b) lanza una patada sin hacer contacto.

Decisiones: (a) y (b), cuarto y 16 en la B31. Ya que no hubo contacto, esto es conducta antideportiva (12-3-1-a), no rudeza innecesaria. Esta infracción de conducta antideportiva por parte de A2 se contabiliza para una eventual expulsión. Dos violaciones a 12-3-1 (a) hasta (c) en el mismo partido resulta en una expulsión automática.

D.A. 12.96 BURLARSE/CONDUCTA ANTIDEPORTIVA—GESTOS

Segundo y 15 en la A20. El mariscal de campo A1 es capturado en la A15 por B1. Después de la tackleada, B1 hace la señal de disparar con un arma (six-shooters) o de degollar (throat-slash) dirigida a: (a) A1; o (b) nadie en particular.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A30 (burlarse). Dos violaciones de 12-3-1 (a) hasta (c) en el partido por el mismo jugador resultaría en su expulsión.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la A30 (conducta antideportiva). El uso de cualquier acto que represente violencia o uso de un arma es siempre conducta antideportiva. Ya que esta infracción no es dirigida a un jugador, oficial o personal de un equipo, no es del tipo que podría derivar en una expulsión por una segunda infracción de ese tipo.

D.A. 12.97 FORMACIÓN DE GOL DE CAMPO—EMPUJAR—SALTAR ENTRE LOS LINIEROS OFENSIVOS

Cuarto y 6 en la B22. Durante un intento de gol de campo, B2 coloca una mano en el centrador y una en el guardia derecho y se empuja para saltar a través del hueco entre el guardia y el centro. Aterrizo detrás de la línea ofensiva y entonces salta en un intento por bloquear la patada. (a) B2 bloquea la patada y recupera el balón en la B30, o (b) el sujetador observa a B2 y se da cuenta de que la patada será bloqueada, así que se escapa con el balón hasta la B20.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la B11. Empujar o halar/jalar. Si el gol de campo fue exitoso, el Equipo A tendría también la opción de aceptar los puntos y patear desde la 50.
- (b) balón del Equipo A, primero y gol en la B10. Porque esto fue un aparente intento de gol de campo, es una infracción por empujar o halar/jalar. No tiene que haber una patada para que se cobren las infracciones de saltar y empujar o halar/jalar. Aquí, se cobra desde el punto de balón declarado muerto, ya que es una infracción en una jugada de carrera.

D.A. 12.98 FORMACIÓN DE GOL DE CAMPO—EMPUJAR—INTENTO POR GANAR ALTURA

Cuarto y 10 en la B25. Durante un intento de gol de campo no exitoso desde la B33 que sale de la zona de anotación, B2: (a) se para con un pie o rodilla en la espalda de A5 mientras intenta ir en busca del pateador, pero B2 no alcanza a bloquear la patada con una mano; o (b) mientras B2 tiene su pie/rodilla en la espalda de A5 y está presionando al pateador, B2 también levanta un mano para intentar bloquear la patada.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo A, primero y 10 en la B12½. Empujar o halar/jalar. Es ilegal que un jugador defensivo salte o se pare en un jugador del Equipo B en un esfuerzo por bloquear una patada o aparente patada, aun sin extender una mano.

D.A. 12.99 EMPUJAR O SALTAR—DESPEJE/GOL DE CAMPO/CONVERSIÓN—SIN PATADA

Cuarto y 10 en la B40. Con el Equipo A en formación de patada desde la línea de golpeo en el momento del centro (para un gol de campo, intento de conversión o despeje), B2 comete cualquier acto que podría ser considerado empujar o halar/jalar o saltar. El despejador/sujetador/pateador A2, (a) toca pero no atrapa (muff) el centro y cae sobre el balón en la B45, (b) se para y lanza un pase incompleto, (c) rueda hacia su derecha donde es tackleado en la B35, o (d) se para y completa un pase a A7, quien es tackleado en la B32.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. El castigo de 15 yardas se cobra desde el punto previo.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. El castigo de 15 yardas se cobra desde el punto previo.
- (c) balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. El castigo de 15 yardas se cobra desde el punto de balón declarado muerto por ser una infracción en una jugada de carrera.
- (d) balón del Equipo A, primero y 10 en la B17. El castigo de 15 yardas se cobra desde el punto de balón declarado muerto por ser una infracción en una jugada de pase.

Nota: no es necesario que haya una patada para que pueda cobrarse una infracción de empujar o halar/jalar, o de saltar, siempre y cuando se cumplieren los requerimientos de la infracción, y el Equipo A esté en formación de patada desde la línea de golpeo en el momento del centro.

D.A. 12.100 SALTAR—GOL DE CAMPO FALLADO—JUGADOR SOBRE/DETRÁS DE LA LÍNEA

Cuarto y 5 en la B20. El intento de gol de campo del Equipo A desde la B28 es fallado. El jugador defensivo B1 se alinea: (a) cuatro yardas desde la línea de golpeo; o (b) más de una yarda detrás de la línea defensiva, pero con su pie paralelo al pie trasero del pie más atrasado de un liniero formado en la línea de golpeo. Corre hacia adelante, salta en un intento por bloquear la patada, y cruza la línea de golpeo o aterrizo sobre un miembro del equipo que patea o de un compañero del equipo suyo.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y gol en la B10. Conducta antideportiva, saltar (leaping).
- (b) balón del Equipo A, primero y gol en la B10. Conducta antideportiva, saltar (leaping). Un jugador quien está más de una yarda retirado de la línea de golpeo tiene prohibido saltar en un intento por bloquear una patada o aparente patada, sin importar la ubicación de su pie relativa a otros defensas en la línea de golpeo. El salto es ilegal si el jugador cruza la línea de golpeo o aterrizo sobre otro jugador.

Nota: no hay necesidad de que haya una patada para que se cobre una infracción de empujar o halar/jalar, o de saltar, siempre y cuando se cumplieren los requerimientos de la infracción, y el Equipo A esté en formación de patada desde la línea de golpeo en el momento del centro.

D.A. 12.101 SALTAR—CONVERSIÓN—JUGADOR DEFENSIVO SALTA SOBRE UN LINIERO AGACHADO

En un intento de conversión desde la B23, el jugador defensivo B1 corre hacia adelante cuatro yardas y salta sobre el centro (o a través de un hueco) en un intento por bloquear la patada, y (a) bloquea la patada que rueda fuera del campo de juego en la B22, o (b) no consigue tocar la patada y ésta es exitosa.

Decisiones:

- (a) se repite desde la B7½ con una patada, o con intento de dos puntos desde la B1. El Equipo A puede también declinar la repetición (re-try) y elegir una patada de salida desde la 50.
- (b) el intento de conversión es exitoso, patada de salida desde la 50; o intento de dos puntos desde la B1. Es ilegal que un jugador defensivo que no estaba alineado y en posición estacionaria en la línea de golpeo antes del centro salte sobre los linieros o a través de un hueco en un intento por bloquear un intento de conversión o de gol de campo.

D.A. 12.102 SIN SUSTITUCIÓN—JUGADOR OFENSIVO CERCA DE LA LÍNEA LATERAL—NO EN LA ZONA DE LAS BANCAS

Tercero y 15 en la B25. El Equipo A rompe la reunión ofensiva con 11 jugadores en el campo, pero todos actúan como si tuvieran 12 hombres en el campo. El mariscal de campo A1 incentiva elocuentemente a A11 a salir del campo rápidamente. A11 corre hacia su banca pretendiendo abandonar partido, sin embargo, se detiene a una yarda de la línea lateral y detrás de la línea de golpeo en la B26. Ningún jugador defensivo lo cubre. El balón es centrado y A11 recibe un pase para un touchdown. El Equipo A no realizó sustitución alguna en la jugada.

Decisión: touchdown del Equipo A, patada de salida desde la A35. Si el Equipo A no sustituye en la jugada y, en el momento del centro, los jugadores del Equipo A están en posiciones legales, incluyendo a A11 alineado afuera de la zona de la banca de su equipo, esta acción no es una infracción.

D.A.12.103 SUSTITUCIÓN PARA ENGAÑAR—JUGADOR OFENSIVO CERCA DE LA LÍNEA LATERAL—NO EN LA ZONA DE BANCAS

Cuarto y 10 en la B25. Después de la jugada anterior, la ofensiva corre fuera del campo, e ingresa la aparente escuadra de gol de campo, incluyendo el pateador. Mientras todos se aproximan a la línea de golpeo (después de que los 11 jugadores del equipo que pateó llegaron hasta dentro de los números) para establecerse en una formación de gol de campo, el pateador A1 de repente comienza a señalarle a A88 que salga del campo, gritándole que no se supone que esté ahí. A88 rápidamente sale corriendo, pero se detiene apenas corto de la línea lateral y se establece en su posición en la línea de golpeo, donde no es marcado por la defensiva. El balón es centrado a A1, quien lanza un pase de anotación a A88.

Decisión: cuarto y 25 en la B40. Conducta antideportiva. Esta es una infracción en el momento del centro y se cobra como una infracción de balón vivo. Toda vez que un equipo usa una sustitución o una aparente sustitución en un intento de confundir al oponente, es una infracción por conducta antideportiva. Esto es una infracción dentro o afuera la zona de las bancas y esté o no A88 marcado. Sin embargo, si el Equipo A no hubiera hecho las sustituciones, esto podría ser legal, porque A88 no estaba alineado en su zona de las bancas. No hay infracción si cualquiera de los dos equipos pidió un tiempo fuera.

D.A. 12.104 DE INCÓGNITO—EN LA ZONA DE LAS BANCAS

Tercero y 6 en la B45. El receptor alineado abierto A2, quien estaba en la jugada anterior, se alinea frente a su zona de las bancas en la B45, a dos yardas de la línea lateral, en un intento de permanecer en el campo de incógnito. El Equipo A centra el balón y lanza un pase rápido a A2, quien corre hasta el touchdown, ya que ningún jugador defensivo lo vio frente a la zona de las bancas. El Equipo A no realizó sustitución alguna en la jugada.

Decisión: tercero y 21 en la A40. Escondida ilegal (Illegal hideout) porque A2 se alineó frente a su zona de las bancas. Esta es una infracción en el centro y se cobra como una infracción de balón vivo. Esta es una infracción esté A2 marcado o no. No importa si el Equipo A sustituyó en la jugada, porque la sustitución no es un elemento de esta infracción. El punto donde A2 se alinea determina si esta acción es ilegal, no el punto desde donde el balón fue centrado. No hay infracción si cualquiera de los dos equipos pidió un tiempo fuera.

D.A. 12.105 INTERFERENCIA ILEGAL A UNA PATADA (GOALTENDING)

Cuarto y 10 en la B30. En un intento de gol de campo por parte de A2 desde la B38, B3 se para debajo de los postes, salta más arriba del travesaño y desvía (o recibe) la patada, de modo que el balón no cruza el travesaño. El intento hubiera sido exitoso.

Decisión: opción para el Equipo A, se le otorgan tres puntos al Equipo A y patada de salida desde la A35; o primero y 10 en la B15. Acto evidentemente desleal. (12-3-1-t)

Nota: si el gol de campo hubiera sido exitoso a pesar de la acción de B3, es aún una infracción si el jugador tocó el balón; el gol de campo contaría, y el Equipo A patearía la patada de salida desde la 50, o el Equipo A podría elegir quitar los puntos del marcador y sería A 1-10-B15. Si no hay contacto con el balón, no es una infracción.

D.A. 12.106 JUGADOR QUE SE QUITA EL CASCO

Tercero y 10 en la B20. A2 acarrea hasta el touchdown y, después de anotar, se quita su casco: (a) en la zona de anotación, se voltea hacia los espectadores y los observa con mirada intimidante; o (b) en la zona de anotación, pese a que no lleva a cabo expresiones inusuales, simplemente trota hacia su banca llevando su casco.

Decisiones:

(a) y (b): touchdown. Conducta antideportiva (unsportsmanlike conduct). Tanto el Equipo A como el Equipo B tienen la opción de que las infracciones de sus oponentes se cobren en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. A los jugadores no se les permite quitarse sus cascos en el campo excepto en las situaciones designadas en el Reglamento. Las acciones llevadas a cabo por el jugador después de quitarse su casco son irrelevantes a los efectos de determinar si la acción es una infracción.

D.A. 12.107 JUGADOR QUE SE QUITA EL CASCO—EQUIPO A O B

Tercero y 10 en la B20. A2 acarrea y es tackleado por B2 en la B15. (a) A2 entonces se levanta del suelo y se quita el casco al tiempo que camina de regreso a la reunión; o (b) B2 se quita su casco después de levantarse tras la tackleada.

Decisiones:

- (a) cuarto y 20 en la B30. Conducta antideportiva (unsportsmanlike conduct).
- (b) primero y gol en la B7½. Conducta antideportiva (unsportsmanlike conduct).

D.A. 12.108 JUGADOR QUE SE QUITA EL CASCO—INFRACCIÓN POR UN Oponente

Segundo y 10 en la A40. El corredor A2 acarrea hasta la A49, donde es tackleado por la careta por B1. Luego de ser tackleado, A2 salta levantándose del suelo e inmediatamente se quita el casco y lanza una mirada intimidante a B1.

Decisión: segundo y 10 en la A40. Se repite el down por infracción doble por careta (facemask) y conducta antideportiva (unsportsmanlike conduct). Si el contacto por parte de B1 hubiera alterado significativamente la posición del casco de A2, podría tener permitido quitarse el casco y ajustarlo sin que se cobre infracción alguna.

D.A. 12.109 JUGADOR DESDE LA ZONA DE LAS BANCAS QUE SE QUITA EL CASCO

Después de un touchdown, un jugador desde la banca ingresa en el campo para felicitar a su compañero de equipo en la zona de anotación. Además de ingresar en el campo, el jugador se quita el casco para celebrar con sus compañeros de equipo en la zona de anotación, y posteriormente (a) permanece en el partido para el intento de conversión (try) luego de volverse a colocar el casco, o (b) abandona el campo de juego y no participa del intento de conversión (try).

Decisiones:

(a) y (b), touchdown. Patada de salida desde la A35. No hay infracción. Es una infracción si un entrenador, miembro que no juega del equipo o jugador quien no está uniformado, ingresa en el campo de juego. Pero en este caso el jugador está uniformado, de modo que la acción es legal.

D.A. 12.110 INFRACCIÓN CONTRA UN OFICIAL —CONTACTO FÍSICO

Cuarto y 10 en la 50. El despejador A1 toca pero no atrapa (muff) el centro y es derribado en la A35. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A2 después de que la jugada había terminado (infracción de balón declarado muerto). Enojado porque se cobró infracción, B2 empuja al juez de campo.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 25 en la B35. Expulsión de B2. Esta no es una infracción múltiple porque todas las infracciones contra los oficiales son cobradas como infracciones entre downs. Por lo tanto, se cobran ambas infracciones, aunque el Equipo B tendrá el balón, porque ambas infracciones ocurrieron durante el período de balón declarado muerto.

D.A. 12.111 INFRACCIÓN CONTRA UN OFICIAL—CONTACTO FÍSICO

Cuarto y 2 en la B35. A1 corre hasta la B34, donde es tackleado. Inmediatamente después de que es tackleado, A1 salta y le grita al juez de línea argumentando que fue tackleado por la careta. En el proceso, choca contra el oficial.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B49. Expulsión de A1. Se cobran todas las infracciones contra los oficiales, y son cobradas como infracciones entre downs.

D.A. 12.112 INFRACCIÓN CONTRA UN OFICIAL—ABUSO VERBAL

Segundo y 2 en la B25. A1 corre hasta la B20, donde es tackleado por la careta. A1 salta y le grita al umpire, porque pensaba que la infracción no había sido cobrada (aunque sí lo había sido).

Decisión: primero y gol en la B25. Ambas infracciones, conducta antideportiva y careta, son cobradas, y la infracción contra el oficial es tratada como una infracción entre downs, resultando en primero y gol. Dos violaciones de 12-3-1 (a) hasta (c) en el mismo partido resulta en una expulsión automática.

D.A. 12.113 ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD—INFRACCIÓN CONTRA UN OFICIAL

Tercero y 10 en la B45. A1 lanza un pase a A2 en la B10, donde B2 lo marca desde cerca. El juez lateral cobra interferencia de pase ofensiva. Cuando B2 ve el pañuelo, cree que la infracción fue cobrada a él y patea el pañuelo, o lanza su casco hacia el suelo, claramente protestando el cobro. El tiempo de la primera mitad expira en la jugada.

Decisión: se termina la mitad. Castigo de 15 yardas cobrado contra el Equipo B en la patada de salida de la segunda mitad. La infracción ofensiva en la última jugada de la mitad resulta en el fin de la mitad. La infracción contra el oficial es tratada como una infracción entre downs. Por lo tanto, no anula la interferencia de pase, y se cobra en la patada de salida de la segunda mitad. B2 no es expulsado porque no contactó al oficial y no lanzó su casco al oficial. Sin embargo, una segunda infracción de 12-3-1 (a) hasta (c) en el mismo partido resultaría en una expulsión automática.

D.A. 12.114 LANZÁNDOLE EL BALÓN A UN OFICIAL

Primero y diez en la B12. El corredor A2 toma una entrega de balón del mariscal de campo A1 y corre hasta el touchdown, después de lo cual clava el balón en la zona de anotación lejos de los jugadores. B7 se enoja porque sintió que el balón fue lanzado al suelo cerca de él, y hubo no se lanzó pañuelo alguno. B7 recoge el balón y deliberadamente lo lanza al juez de campo: (a) golpeando el juez de campo; o (b) no consiguiendo que el balón lo toque.

Decisiones: (a) y (b) touchdown del Equipo A, el que tiene la opción de que la infracción de conducta antideportiva se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida posterior. Expulsión de B7. El jugador es expulsado haya el balón tocado o no al oficial.

D.A. 12.115 TIEMPO FUERA EN UN INTENTO DE GOL DE CAMPO—INTENTANDO CONGELAR AL PATEADOR

Cuarto y 10 en la B22. Cuando el Equipo A rompe la reunión ofensiva para intentar un gol de campo, B1 solicita un tiempo fuera. Después del tiempo fuera, B2 entonces intenta pedir otro tiempo fuera para congelar al pateador. Los oficiales ignoran el segundo pedido, y: (a) el gol de campo es exitoso; o (b) el intento es fallado.

Decisiones:

- (a) opción, gol de campo exitoso. Patada de salida desde la 50 o balón del Equipo A, primero y 10 en la B11 (se quitan los puntos del marcador).
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B11. Los oficiales ignoraron acertadamente el segundo pedido y no detuvieron el partido. Se considera que el castigo por conducta antideportiva ocurre en la jugada como una infracción de balón en juego. (Es la misma regla usada en un intento de conversión [try].)

Nota: si los oficiales equivocadamente hacen lugar al pedido, el castigo de 15 yardas se cobra como una infracción de balón declarado muerto.

D.A. 12.116 INFRACCIÓN DURANTE EL MEDIO TIEMPO O DEL TIEMPO EXTRA

Mientras los equipos caminan hacia el vestidor al final de la primera mitad, o mientras están esperando el volado (lanzamiento la moneda) del tiempo extra, A1: (a) golpea con el puño; o (b) se burla de B1.

Decisiones: (a) y (b), el castigo de 15 yardas será impuesto contra el Equipo A en la patada de salida posterior. A1 podría también ser expulsado por el golpe. La burla es una violación de 12-3-1 (a) hasta (c), y dos de esos castigos en el mismo partido resulta en una expulsión automática.

BATEO/PATADA LEGAL/ILEGAL**D.A. 12.117 BATEO ILEGAL—PASE HACIA ATRÁS— BATEO HACIA ADELANTE—EQUIPO A**

Tercero y 4 en la A40. El mariscal de campo A1 picha el balón hacia atrás hacia el corredor A2 en la A35. A2 batea el balón en el aire fuera del campo de juego en la A43.

Decisión: cuarto y 14 en la A30. Bateo ilegal (o patada ilegal) del balón por parte de la ofensiva en una jugada desde la línea de golpeo (distinta a una patada desde la línea de golpeo más allá de la línea), es un castigo de 10 yardas y una pérdida de down. Ya que esta infracción ocurrió detrás de la línea, el punto de cobro es el punto previo. Si esta infracción ocurrió dentro de los dos minutos de cualquier mitad, habría también una opción de descontar 10 segundos del reloj de juego.

D.A. 12.118 INTENTO DE CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—PASE HACIA ATRÁS—BATEO ILEGAL—EQUIPO A

En un intento de conversión de dos puntos desde la B2, el mariscal de campo A1 picha el balón hacia atrás hacia el corredor A2. A2 batea el balón en el aire hacia la zona de anotación, donde A3 cae sobre el balón.

Decisión: el intento de conversión es fallado, patada de salida desde la A35. El castigo por un bateo ilegal en esta situación incluye una pérdida de down, así que el intento de conversión es fallado y las yardas por la infracción no se cobran en la patada de salida. (12-5-1-c)

D.A. 12.119 BATEO ILEGAL—PASE CONTROLADO LANZADO HACIA ADELANTE

Segundo y 6 en la B40. El extremo A3 salta en el aire para recibir un pase y controla el balón en la B35. Mientras está en el aire, dirige el balón hacia adelante a A4, y: (a) A4 corre hasta el touchdown; o (b) A4 toca el balón pero no lo atrapa (muff) y éste cae al suelo.

Decisiones: (a) y (b), tercero y 16 en la 50. Un pase controlado en el aire puede lanzarse solamente hacia atrás; esto es un bateo ilegal. El cobro es desde el punto previo con pérdida de down. (12-5-1-c-Nota)

D.A. 12.120 BATEO ILEGAL—DESPEJE BLOQUEADO—EQUIPO B

Cuarto y 12 en la A14. El despeje es bloqueado y el balón rueda hasta la A4, donde B2 batea el balón (otorgándole un ímpetu nuevo). El balón rueda sobre la línea final.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A24. Ya que el balón despejado no viajó más allá de la línea de golpeo, esta no es una infracción posterior a la posesión, y el bateo ilegal se cobra desde el punto previo con un primer intento automático. El resultado de la jugada es un touchback porque el ímpetu del Equipo B hizo que el balón traspasara la zona de anotación, pero el cobro de la infracción es más ventajoso para el Equipo A.

D.A. 12.121 BATEO ILEGAL—DESPEJE—EL BALÓN GOLPEA A UN JUGADOR DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. A1 batea una patada rodante en la B14 hacia B5, quien está en la B12. El balón rebota de B5 e ingresa en la zona de anotación del Equipo B, donde es recuperado por A3.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30, o balón del Equipo A, cuarto y 20 en la A30. El bateo ilegal resulta en un touchback. Si se selecciona la opción de cobro desde el punto previo, no hay pérdida de down, porque esto ocurre más allá de la línea de golpeo durante una patada desde la línea de golpeo.

Nota: el bateo ilegal puede ser cobrado desde el punto previo o desde el punto de balón declarado muerto, pero ya que no se considera que B5 haya tocado el balón, el resultado de la jugada es un touchback cuando el balón cae en la zona de anotación sin ser tocado por el Equipo B. Batear el balón crea un nuevo ímpetu, de modo que aunque no haga diferencia en esta jugada, el ímpetu que colocó el balón en la zona de anotación es el bateo (bat), no la patada.

D.A. 12.122 BATEO ILEGAL—ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la A2. El corredor A1 suelta el balón (fumble) en la A1. El balón ingresa en la zona de anotación del

Equipo A, donde A2 lo batea fuera del campo de juego: (a) en la zona de anotación; (b) en la yarda dos; o (c) a A3, quien recupera el balón en la zona de anotación.

Decisiones:

Safety en (a), (b), y (c). Patada después de un safety desde la A20. En (b), el Equipo B puede declinar el castigo y tomar el resultado de la jugada, balón del equipo B primero y gol en la A1. Esto es una infracción aun si el jugador está intentando mantener el balón dentro del campo de juego. El Equipo B puede declinar el safety y que la infracción se cobre desde el punto previo con pérdida de down. No hay opción para que la infracción se cobre desde el punto previo.

D.A. 12.123 BATEO LEGAL/ILEGAL—PASE HACIA ATRÁS—EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Primero y 10 en la A2. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia atrás a A3 en la zona de anotación, y: (a) B1, mientras está en la zona de anotación, batea el pase hacia atrás mientras está en el aire sobre la línea final; o (b) B1, mientras en está la zona de anotación, batea el balón que cayó al suelo hacia atrás después de que A3 toca pero no atrapa (muff) el pase. El balón sale del campo de juego en la A4.

Decisiones:

- (a) safety. Patada después de un safety desde la A20. Bateo legal.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la A12. Bateo ilegal.

D.A. 12.124 BATEO LEGAL—PASE EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Segundo y gol en la B6. El corredor A1 corre hacia su derecha y lanza el balón hacia adelante desde la B7 a A2 en la zona de anotación. A2 batea el balón hacia adelante a A3, quien lo recibe en la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. Un pase hacia el frente en el aire puede ser bateado, tocado o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento.

D.A. 12.125 BATEO PARA PREVENIR QUE EL BALÓN SALGA DEL CAMPO DE JUEGO

Segundo y 10 en la B45. A1 acarrea hasta la B40, donde suelta el balón (fumble) cerca de la línea lateral. El balón está a punto de salir del campo de juego cuando B1 batea el balón hacia el campo de juego y B2 eventualmente lo recupera en la B35. B1 bateó el balón: (a) hacia la línea de gol del Equipo A; o (b) hacia su propia línea de gol.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Esto es un bateo ilegal, y el castigo de 10 yardas se cobra desde el punto del balón suelto (fumble).
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. El bateo fue hacia atrás, así que fue legal.

PATEANDO ILEGALMENTE UN BALÓN

D.A. 12.126 PATADA ILEGAL DE BALÓN EN POSESIÓN

Tercero y 6 en la B41. El mariscal de campo A1 entrega el balón en mano al corredor A2, quien corre hasta la B36. Mientras es tackleado, A2 estira sus brazos con el balón en sus manos sobre la B35. Antes de ser derribado por contacto, B2 patea el balón, sacándolo de las manos de A2 y cae sobre el balón.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. Ningún jugador puede deliberadamente patear cualquier balón libre o un balón en posesión de un jugador.

D.A. 12.127 INTENTO DE GOL DE CAMPO—MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Cuarto y 3 en la B25. El pateador del gol de campo A1 corre hasta la B23 y lleva a cabo una patada de bote pronto sobre el travesaño.

Decisión: balón del Equipo B, Primero y 10 en la B20. Touchback. Se declina la infracción, que debería ser cobrada desde el punto de la infracción, y el down podría ser repetido, ya que la patada de bote pronto ocurrió más allá de la línea de golpeo. Una patada de bote pronto, patada de ubicación o despeje desde más allá de la línea de golpeo no es una patada de balón ilegal y por lo tanto no incluye una pérdida de down.

D.A. 12.128 PATADA ILEGAL DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 2 en la A45. B1 intercepta un pase en la B15, corre hasta la A35, suelta el balón (fumble), y entonces patea el balón fuera del campo de juego en la A5 para impedir que A2 lo recupere.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. La infracción se cobra desde el punto del balón suelto (fumble) como una infracción durante un pase hacia atrás o balón suelto (fumble). No hay una pérdida de down, porque esto ocurrió después de un cambio de posesión.

D.A. 12.129 PATADA ILEGAL—BALÓN LIBRE (PASE HACIA ATRÁS)—DETRÁS DE LA LÍNEA

Cuarto y 10 en la A40. El centro es tocado pero no atrapado (muff) y el despejador A1 nunca tiene control del balón. A1 entonces patea el balón mientras está en el suelo en la A30, y el balón rueda hasta la B48, donde A3 se deja caer sobre él.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A30. Se cobra desde el punto previo con pérdida de down.

D.A. 12.130 PATADA ILEGAL – DESPEJE MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Cuarto y 10 en la A40. El despeje de A1 queda corto y el balón está rodando sin ser tocado en la B45. Corriendo en avance, A1 patea el balón por frustración, y éste sale del campo de juego en la B20.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B45, o balón del Equipo A cuarto y 20 en la A30. Esta es una infracción durante una patada desde la línea de golpeo, así que las opciones del Equipo B son sumar el castigo al final de la jugada, que se cobre desde el punto previo, o tomar el balón en el punto de primer toque. Si el castigo es

aceptado, no hay pérdida de down, porque esto es una patada ilegal (illegal kicking) más allá de la línea durante una patada desde la línea de golpeo.

D.A. 12.131 PATADA ILEGAL—BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN CUARTO DOWN—DETRÁS DE LA LÍNEA

Cuarto y 5 en la B15. En un intento de gol de campo, el centro es recibido por A2 en la B23, pero A2 suelta el balón (fumble) antes de que A1 pueda patear el gol de campo. Mientras el balón está libre en el suelo, el pateador patea el balón para impedir que B2 lo recupere. El balón sale del campo de juego en la B11.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Esto es una patada ilegal de un balón libre, que se cobra desde el punto previo con pérdida de down.

D.A. 12.132 PATADA ACCIDENTAL DE UN BALÓN LIBRE

Cuarto y 12 en la A14. El despeje es parcialmente bloqueado y el balón rueda hasta la A6. B1 intenta recogerlo allí pero accidentalmente lo patea hacia la zona de anotación, donde B3 se deja caer sobre él.

Decisión: touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. Solamente son infracciones las patadas deliberadas de un balón libre. El patear o batear accidentalmente no crea un nuevo ímpetu.

REGLA 13 CONDUCTA DEL PERSONAL QUE NO JUEGA

D.A. 13.1 SUSTITUTO QUE EMPUJA A UN CORREDOR DESPUÉS DE QUE ESTÁ FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Segundo y 5 en la 50. El corredor A1 sale del campo de juego en la zona de las bancas del Equipo B, en la B45. El sustituto B12 empuja a A1 al suelo fuera del campo de juego.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Conducta antideportiva por parte de B12. Se cobra desde el punto siguiente. Expulsión de B12 si la acción es flagrante (pero esta acción no es del tipo que se contabiliza para una eventual futura expulsión por una conducta similar). Aunque hay contacto, que usualmente es rudeza innecesaria, la infracción fue producida por un jugador que no estaba jugando el partido en ese momento, así que se cobra como conducta antideportiva.

D.A. 13.2 ENTRENADOR EN JEFE INGRESA EN EL CAMPO—CONFRONTA AL OFICIAL

Segundo y 10 en la B30. Enojado cuando el juez de línea declara un pase hacia el frente como incompleto en la B15, el entrenador en jefe del Equipo A corre dentro del campo en la yarda B15 para, calmado, discutir el cobro con el juez de línea.

Decisión: tercero y 25 en la B45. Conducta antideportiva. Se castiga con 15 yardas desde el punto siguiente.

D.A. 13.3 ENTRENADOR EN JEFE INGRESA DEMASIADO EN EL CAMPO DESDE LA ZONA DE LAS BANCAS

Tercero y 10 en la B30. El pase de A1 cae incompleto en la B18 cerca de la línea lateral del Equipo B. El entrenador en jefe del Equipo A ingresa en el campo cerca los números para gritarle al juez lateral en el costado opuesto del campo que se perdió un cobro de sujetar por la defensiva.

Decisión: cuarto y 25 en la B45. Conducta antideportiva. Ningún entrenador puede ingresar en el campo de juego para dirigirse a un oficial del partido. Los oficiales tendrán discreción para advertirlo si el entrenador ingresa en el campo una o dos yardas para lograr su atención.

D.A. 13.4 MIEMBRO DEL PERSONAL QUE NO JUEGA EMPUJA AL OFICIAL

Tercero y 8 en la A45. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 cerca de la línea lateral. El juez de línea declara el pase incompleto. Mientras los equipos se alinean para la siguiente jugada, un miembro que no juega del Equipo A, A4, empuja al juez de down.

Decisión: cuarto y 23 en la A30. Conducta antideportiva por personal que no juega. Expulsión de A4.

D.A. 13.5 MIEMBRO DEL PERSONAL QUE NO JUEGA EN EL BORDE DE SEIS PIES—CONTACTO CON EL OFICIAL

Tercero y 5 en la A30. Un jugador lesionado del Equipo A, en ropa de civil y portando correctamente su credencial, se posa sobre la línea blanca sólida de seis pies (1,83 m) de ancho adyacente a la línea lateral y en la 50 accidentalmente tropieza al juez de campo, quien está cubriendo un acarreo largo hasta la B20.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Conducta antideportiva. La infracción de conducta antideportiva se cobra como una infracción de balón declarado muerto. Si la acción afectó el resultado de la jugada en cualquier forma, el réferi cobrará un castigo de 15 yardas desde el punto que él y los oficiales crean más equitativo, incluyendo otorgar/invalidar una anotación.

D.A. 13.6 MIEMBRO DEL PERSONAL QUE NO JUEGA EN EL BORDE DE SEIS PIES—CONTACTO CON UN JUGADOR

Tercero y 5 en la B40. En la última jugada del partido con el marcador empatado y sin tiempos fuera disponibles para uno u otro equipo, el mariscal de campo A1 entrega el balón en mano a A2, quien acarrea hacia la línea lateral. A2 está en la B30 cuando colisiona con un jugador del Equipo B desde la zona de las bancas quien está parado en la línea lateral. A2 suelta el balón (fumble) y A3 recupera en la B20. A2 queda lesionado en la jugada.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B15 por un down sin cronometrar (A2 podría permanecer en el campo de juego), o el réferi podría otorgar un touchdown si él y los oficiales sienten que esto es equitativo.

D.A. 13.7 CONTACTO CON UN ENTRENADOR EN EL BORDE DE SEIS PIES

Primero y 10 en la A30. El juez lateral está cubriendo un acarreo largo frente a la zona de las bancas del Equipo A cuando choca con el entrenador en jefe del Equipo A quien está parado sobre la línea blanca sólida de seis pies (1,83 m) de ancho adyacente a la línea lateral, en la yarda 50. El juez lateral es derribado al suelo. El Equipo A anota.

Decisión: touchdown del Equipo A. El Equipo B tiene la opción de que la infracción se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. Conducta antideportiva. La infracción se cobra como una infracción de balón declarado muerto. Si la acción afectó el resultado de la jugada en cualquier forma, el réferi cobrará un castigo de 15 yardas desde el punto que él y oficiales crean más equitativo, incluyendo otorgar/invalidar una anotación.

D.A. 13.8 CONTACTO CON EL ENTRENADOR DEL EQUIPO B EN EL BORDE DE SEIS PIES—INFRACCIONES DEL EQUIPO A

Tercero y 10 en la A45. A1 lanza un pase inmediato al corredor A2 en la B45. A2 acarrea hacia la línea lateral hasta la B20, donde es tackleado. El juez lateral, mientras está cubriendo la jugada, es derribado al suelo por un asistente del Equipo B situado en el área restringida con borde blanco, fuera de la zona de las bancas del Equipo B. Durante la carrera de A2, A7 sujetó a B3 en la B30.

Decisión: tercero y 10 en la A45. La conducta antideportiva de balón declarado muerto se combina con el sujetar de balón en juego para crear una infracción doble. Las infracciones se cancelan en el punto previo y se repite el down.

D.A. 13.9 SUSTITUTO QUE INGRESA EN EL CAMPO DURANTE LA JUGADA—RECUPERA UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Tercero y 5 en la B45. El corredor A1 suelta el balón (fumble) en la B35. (a) El sustituto B12 sale de la banca y recupera el balón; o (b) el sustituto A12 sale de la banca y recupera el balón, en la B33.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B20. Acto evidentemente desleal por parte de B12. El réferi cobrará un castigo de 15 yardas desde el punto que él y los oficiales crean más equitativo. El Equipo A retiene el balón. Expulsión de B12.

(b) balón del Equipo A, cuarto y 20 en la A40. Acto evidentemente desleal por parte de A12. El réferi cobrará un castigo de 15 yardas desde el punto que él y los oficiales crean más equitativo. El Equipo A retiene el balón. Expulsión de A12.

D.A. 13.10 SUSTITUTO QUE INGRESA EN EL CAMPO DURANTE LA JUGADA—BATEA EL BALÓN LIBRE

Primero y 10 en la A45. El corredor A1 suelta el balón (fumble) cerca de la línea lateral en la 50. El sustituto B12 corre al campo de juego y batea el balón al jugador B6, quien recupera en la B45.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. Acto evidentemente desleal por parte de B12. El réferi cobrará un castigo de 15 yardas desde el punto que él y los oficiales crean más equitativo. Expulsión de B12.

D.A. 13.11 SUSTITUTO QUE INGRESA EN EL CAMPO DURANTE LA JUGADA—EMPUJA A UN Oponente Y RECUPERA UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Segundo y 5 en la B45. El corredor A1 suelta el balón (fumble) frente a su propia banca. El sustituto A12 ingresa en el campo, empuja a B2 hacia atrás y recupera el balón en la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. Acto evidentemente desleal. El réferi cobrará un castigo de 15 yardas desde el punto que él y los oficiales crean más equitativo. Expulsión de A12.

D.A. 13.12 SUSTITUTO QUE INGRESA EN EL CAMPO DURANTE LA JUGADA—TACKLEA A UN CORREDOR

A1 está camino a un touchdown aparente cuando B12 sale de su banca para tacklear a A1 en la B30.

Decisión: touchdown del Equipo A, el que también tiene la opción de que el castigo de 15 yardas se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. Acto evidentemente desleal. Los oficiales del partido deberían permitir que la jugada continúe hasta su finalización y entonces cobrarle un castigo al Equipo B. Si está claro que A1 hubiera anotado, el réferi otorgará el touchdown. Expulsión de B12.

D.A. 13.13 CONTACTO CON UN OFICIAL POR UN ENTRENADOR/JUGADOR DURANTE EL MEDIO TIEMPO/YENDO A TIEMPO EXTRA

Después del final de la primera mitad (o segunda mitad si el partido esté yendo a tiempo extra), un entrenador o un jugador del Equipo A contacta a un oficial mientras discute con él al tiempo que ambos abandonan el campo, en el túnel, o previo al volado (sorteo con la moneda) antes de que comience el período del tiempo extra.

Decisión: se cobra la conducta antideportiva de 15 yardas contra el Equipo A en la patada de salida posterior. Expulsión del entrenador/jugador. La jurisdicción de los oficiales continúa durante los intermedios.

D.A. 13.14 JURISDICCIÓN DE LOS OFICIALES COMIENZA UNA HORA Y 40 MINUTOS ANTES DE LA PATADA DE SALIDA

Mientras los equipos están calentando 30 minutos antes del partido, A1 golpea con el puño a B1 en el campo.

Decisión: se le cobrará al Equipo A una rudeza innecesaria de 15 yardas en la patada de salida inicial, y A1 es expulsado. La jurisdicción de los oficiales comienza cuando la reunión de seguridad previo al partido tiene lugar aproximadamente 100 minutos antes de la patada de salida, y todas las reglas de rudeza innecesaria/conducta antideportiva tienen efecto en ese momento.

D.A. 13.15 SUSTITUTO QUE ABANDONA LA ZONA DE LAS BANCAS DURANTE LA JUGADA—INGRESA EN EL CAMPO PARA CELEBRAR DESPUÉS DE LA JUGADA

Tercero y 10 en la A40. El receptor A4 recibe un pase cerca de la línea lateral en la 50, rompe una tackleada, y tiene camino libre hacia la zona de anotación. El sustituto A13, sin tener el casco puesto, corre por la línea lateral (justo afuera de la línea blanca) paralelo al corredor todo el camino hacia la zona de anotación. Después de la anotación de A4, A13 corre hacia la zona de anotación y salta en la espalda de A4 para celebrar, y entonces choca los cinco con otros compañeros de equipo antes de regresar a la banca.

Decisión: touchdown del Equipo A. El Equipo B tiene la opción de que el castigo de 15 yardas se cobre en el intento

de conversión (try) o en la patada de salida. Es conducta antideportiva por parte de un sustituto, entrenador o cualquier personal de un equipo que esté fuera de la zona de las bancas *durante la jugada*. Ese castigo será cobrado en el intento de conversión (try) o en la patada de salida posterior. No hay prohibición de que los sustitutos uniformados ingresen en el campo de juego para celebrar *después de la jugada*, si están cumpliendo con las reglas usuales de celebración. Además, las reglas contra un jugador que se quita el casco no aplican a sustitutos saliendo de la banca. Esta infracción de conducta antideportiva no es de las que podría derivar en una expulsión.

D.A. 13.16 JUGADORES NO UNIFORMADOS ABANDONAN LA ZONA DE BANCAS DEL EQUIPO PARA CELEBRAR DESPUÉS DE UN TOUCHDOWN

Tercero y 10 en la A40. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2, quien recibe el balón y anota un touchdown. Después de que A2 anota, jugadores, uniformados y no uniformados, y entrenadores u otro personal del equipo que no juega corren dentro del campo de juego y rodean a A2 en la zona de anotación para celebrar.

Decisión: touchdown del Equipo A. El Equipo B tiene la opción de que el castigo de 15 yardas se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. Es legal que los compañeros de equipo vestidos con uniforme abandonen la zona de las bancas para celebrar después de una anotación, pero es una infracción de 15 yardas por conducta antideportiva para los jugadores que no estén uniformados, entrenadores u otro personal del equipo que no juega y salten al campo para celebrar. Este no sería el tipo de infracción que califica para una eventual expulsión por dos infracciones de la misma clase, a menos que el entrenador o el personal del equipo que no juega dirija sus acciones hacia un oponente.

D.A. 13.17 ENTRENADOR O PERSONAL DEL EQUIPO QUE NO JUEGA ABANDONA LA ZONA DE LAS PARA CELEBRAR DESPUÉS DE UN TOUCHDOWN

Tercero y 10 en la A40. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2, quien recibe el balón y anota un touchdown. Después de que A2 anota, el entrenador o un miembro del personal que no juega del Equipo A corre por la línea lateral y celebra con A2 en la zona de anotación.

Decisión: touchdown del Equipo A. El Equipo B tiene la opción de que el castigo de 15 yardas se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. Es conducta antideportiva si cualquier entrenador o miembro del personal que no juega abandona la zona de las bancas para participar de la celebración. Este no sería el tipo de infracción que califica para una eventual expulsión por dos infracciones de la misma clase, a menos que el entrenador o el personal del equipo que no juega dirija sus acciones hacia un oponente.

D.A. 13.18 INTENTO DE GOL DE CAMPO—NIEVE LIMPIADA DEL CAMPO

Cuarto y 10 en la B30. El Equipo A solicita un tiempo fuera para prepararse para un gol de campo en un campo con nieve. Durante el tiempo fuera, (a) los jugadores comienzan a retirar la nieve de la zona desde donde se llevará a cabo la patada, usando solamente sus manos y pies; o (b) personal de un equipo o la cuadrilla del campo comienzan a retirar la nieve de la misma zona.

Decisiones:

- (a) no hay infracción. Los jugadores pueden ayudar a retirar la nieve, usando solamente sus manos o pies (no toallas, etcétera)
- (b) cuarto y 25 en la B45. Conducta antideportiva. Es inadmisibles que las cuadrillas del campo u otro personal de un equipo retire la nieve para un intento de conversión, de gol de campo, despeje o patada de salida. Los oficiales deberían intentar impedirlo tan pronto como observen que alguien saltando al campo, de modo de evitar la necesidad de cobrar una infracción.

D.A. 13.19 PERSONAL DE BANCA INGRESA EN EL CAMPO DE JUEGO—SE LLEVA A CABO EL CENTRO—NO INTERFIERE

Segundo y 5 en la A40. Antes el centro, un asistente del Equipo B corre al campo para tomar una toalla que se le cayó a un jugador. Mientras está en el campo detrás de la ofensiva, el balón es centrado, y A1 lanza un pase incompleto. La acción del asistente no afectó el resultado de la jugada.

Decisión: tercero y 5 en la A40. Como el movimiento hacia el campo no afectó la jugada, no hay castigo. Si un oficial tiene alguna duda acerca de si el movimiento podría afectar la jugada, debería hacer sonar el silbato inmediatamente y detener la jugada. Si la acción afectó el resultado de la jugada, en cualquier forma, el réferi cobrará un castigo de 15 yardas desde el punto que los oficiales crean más equitativo, incluyendo otorgar/invalidar una anotación.

D.A. 13.20 SUSTITUTO INGRESA EN EL CAMPO DESDE SU ZONA DE LAS BANCAS ANTES/DESPUÉS DEL CENTRO

Tercero y 10 en la 50. El sustituto B3 está intentando ingresar en el campo de juego para ser el undécimo jugador defensivo. A1 lanza un pase incompleto en la jugada: (a) B11 está parado en el costado defensivo del balón con su pie derecho en el campo, pero su pie izquierdo no toca en el campo de juego antes del momento del centro. Entonces continúa hacia el campo. (b) B11 se para en el campo con ambos pies, pero está en el costado ofensivo del balón cuando éste es centrado.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, tercero y 5 en la B45. Sustitución ilegal. Para estar legalmente en el campo, un sustituto que está ingresando debe tener ambos pies u otra parte del cuerpo distinta a una mano o pie tocando el suelo previo al centro, o es sustitución ilegal. Dependiendo de la acción tomada por el jugador con el desarrollo de la jugada, podría cobrarse un castigo de cinco o 15 yardas.
- (b) balón del Equipo A, tercero y 5 en la B45. Fuera de lugar de la defensiva. B11 está legalmente en el campo, pero está fuera de lugar en el momento del centro. Si B11 hubiera estado en el campo y cerca de detrás de la línea

ofensiva (backfield) en el momento del centro, se habría declarado la jugada muerta por camino libre hacia el mariscal de campo/pateador.

REGLA 14 COBRO DE CASTIGOS

INFRACCIONES ANTES DEL CENTRO

D.A. 14.1 INFRACCIONES MÚLTIPLES DE BALÓN DECLARADO MUERTO—EQUIPO B

Tercero y 5 en la A40. B1 invade, continúa avanzando y derriba al mariscal de campo A1.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. Infracciones de balón declarado muerto múltiples por invasión y falta personal por golpe tardío. El castigo por rudeza innecesaria será aceptado.

D.A. 14.2 INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO A CON/SIN RETRASO

Segundo y 3 en la B40. A1 comete una salida en falso y entonces A2 sujeta a B1 por la careta y lo lanza al suelo (no siendo un acto descalificador): (a) inmediatamente después de la salida en falso; o (b) después de un retraso significativo.

Decisiones:

(a) do y 18 en la A45. Infracciones de balón declarado muerto múltiples por salida en falso y rudeza innecesaria. La infracción de rudeza innecesaria será aceptada. (14-1-3)

(b) segundo y 23 en la A40. Por la demora entre infracciones por salida en falso y rudeza innecesaria, se cobran ambas infracciones de balón declarado muerto.

D.A. 14.3 SALIDA EN FALSO—DESPUÉS DE LA DEMORA—INFRACCIONES DE BALÓN DECLARADO MUERTO POR AMBOS EQUIPOS

Primero y 10 en la A25. A2 comete una salida en falso y, después de una demora significativa, B2 y A3 se derriban uno al otro al suelo (no siendo parte de la acción de salida en falso ni siendo un acto descalificador).

Decisión: balón del Equipo A, primero y 15 en la A20. Se cobra la salida en falso, y las infracciones de balón declarado muerto subsiguientes son claramente separadas del momento de la salida en falso y, por lo tanto, se cancelan en el punto siguiente.

INFRACCIONES EN JUGADAS DE CARRERA

D.A. 14.4 DERRIBADO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—INFRACCIONES OFENSIVAS—MÁS ALLÁ/DETRÁS DEL PUNTO DE BALÓN DECLARADO MUERTO

Primero y 10 en la A20. El corredor es derribado en la A28. Durante el acarreo: (a) A2 sujetó en la A30; o (b) A2 sujetó en la A24.

Decisiones:

(a) balón del Equipo A, primero y 12 en la A18. Infracción ofensiva por cometer un sujetar más adelante del punto de balón declarado muerto (básico).

(b) balón del Equipo A, primero y 16 en la A14. Infracción ofensiva por cometer un sujetar detrás del punto de balón declarado muerto (básico).

D.A. 14.5 DOWN DETRÁS DE LA LÍNEA—INFRACCIONES DEFENSIVAS MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Primero y 10 en la A20. El corredor es derribado en la A18. Durante el acarreo, B1 sujetó en la A26.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A25. El punto de balón declarado muerto está detrás de la línea, de modo que el sujetar por la defensiva se cobra desde el punto previo. (14-3-6)

D.A. 14.6 DOWN DETRÁS DE LA LÍNEA—INFRACCIONES OFENSIVAS—MÁS ALLÁ/DETRÁS DE LA LÍNEA

Segundo y 10 en la A40. El corredor A1 es derribado en la A36. Durante el acarreo, A2 sujetó en la: (a) A44; o (b) A36.

Decisiones: (a) y (b), segundo y 20 en la A30. Se cobran ambas infracciones de sujetar por la ofensiva desde el punto previo.

Nota: si la infracción es declinada, tercero y 14 en la A36.

D.A. 14.7 INFRACCIONES OFENSIVAS FUERA DEL CAMPO DE JUEGO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—SAFETY

Primero y 10 en la A2. El corredor A1 es derribado en la A3 cerca de la línea lateral. Durante el acarreo de A1, B1, quien salió del campo de juego en la zona de anotación para evitar un bloqueo, fue halado al suelo por A2 fuera del campo de juego y detrás de la línea de gol.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. La infracción de sujetar por la ofensiva ocurrió fuera del campo de juego en la zona de anotación.

D.A. 14.8 INFRACCIÓN EN EL CAMPO DE JUEGO—DESPUÉS DE UNA INTERCEPCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Primero y 10 en la B40. B1 intercepta en la zona de anotación y corre con el balón. A2 ilegalmente tropieza a B2 en la B5 durante su avance. B1 es derribado en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Zancadilla (tripping). Todas las infracciones defensivas durante una jugada de acarreo son cobradas desde el punto de balón declarado muerto, que es transferida a la yarda 20 como resultado del touchback.

D.A. 14.9 INFRACCIÓN DURANTE UNA CARRERA—BALÓN SUELTO (FUMBLE)—RECUPERADO POR EL EQUIPO A

Tercero y 10 en la A30. El corredor A1 suelta el balón (fumble) en la A34. A2 recupera y es derribado en la A42.

Mientras A1 era corredor: (a) A3 sujetó en la A28; o (b) B2 agarró y haló la careta de A2 en la A32.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, tercero y 20 en la A20. Sujetar por la ofensiva cobrado desde el punto previo.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B43. La careta se cobra desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.10 CONTACTO LEGAL/ILEGAL CON LA CARETA DE UN CORREDOR

Segundo y 10 en la B30. A2 corre hacia la derecha hasta la B10, donde A2 mantiene alejado a B1 con su brazo en la careta y continúa hacia la zona de anotación por un touchdown aparente. (a) A2 deja su mano en la careta por tres yardas, pero no la agarra; (b) A2 lanza un golpe con el brazo extendido; (c) A2 sujeta la careta y controla al defensa (pero no la retuerce, gira ni hala/jala) y la suelta después de tres yardas; o (d) A2 hala/jala y retuerce la careta.

Decisiones:

- (a) touchdown del Equipo A. Patada de salida desde la A35. No hay infracción.
- (b) balón del Equipo A, segundo y 5 en la B25. Rudeza innecesaria.
- (c) y (d), balón del Equipo A, segundo y 5 en la B25. Careta.

INFRACCIÓN DURANTE UN ACARREO—SEGUIDA DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

D.A. 14.11 BALÓN SUELTO (FUMBLE) E INFRACCIÓN DEFENSIVA DETRÁS DE LA LÍNEA—SEGUIDA POR UN CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 cae y suelta el balón (fumble) en la A10, donde lo recupera B1. Antes del balón suelto (fumble), B2 sujetó a A3 en la A12.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A25. La infracción de sujetar por la defensiva es cobrada desde el punto previo.

Nota: una infracción defensiva durante un acarreo seguida de un cambio de posesión se cobra desde el punto del balón suelto (fumble). Si ese punto está detrás de la línea de golpeo, entonces la infracción se cobra desde el punto previo.

D.A. 14.12 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A—SEGUIDA DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 10 en la A30. El corredor A1 suelta el balón (fumble) o lanza un pase hacia atrás en la A34. B1 recupera y es derribado en la A33. Mientras A1 era corredor: (a) A2 sujetó en la A28; o (b) A3 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) sobre B2 en la A32.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A33. Se declina el castigo de sujetar por la ofensiva.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A18. La infracción de bloqueo por la espalda (clipping) antes de la recuperación del balón suelto (fumble) o del pase hacia atrás (cambio de posesión) se traslada y la infracción se cobra desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.13 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B—SEGUIDA DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 10 en la A38. El corredor A1 suelta el balón (fumble) o lanza un pase hacia atrás en la A42. B1 lo recupera y es derribado en la A30. Mientras A1 era corredor: (a) B2 empujó y sujetó hacia atrás la cabeza de A3 en la A40; o (b) B3 agarró y haló la careta de A2 en la A40.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A47. Manos en la cara ilegal. Se cobra desde el punto del balón suelto (fumble) o de pase hacia atrás, ya que el punto está más allá de la línea de golpeo.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B43. Careta. Se cobra desde el punto del balón suelto (fumble) o de pase hacia atrás, ya que el punto está más allá de la línea de golpeo.

D.A. 14.14 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A—SEGUIDA DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

B1 recibe la patada de salida en la B10. B1 avanza hasta la B25, donde suelta el balón (fumble) y A2 lo recupera, en ese sitio. Durante la carrera de B1, A15 bloquea bajo en la B15.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Se cobra el bloqueo bajo desde el punto del balón suelto (fumble).

D.A. 14.15 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A EN UNA INTERCEPCIÓN—SEGUIDA DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 10 en la A35. B1 intercepta un pase en la B35 y, durante la devolución, suelta el balón (fumble) en la B40, donde A1 lo recupera. (a) A2 le provocó una zancadilla (tripping) a B1 en la B36 antes del balón suelto (fumble); (b) A2 le provoca una zancadilla (tripping) a B1 en la B36 antes de la intercepción; (c) A4 y A5 provocan un bloqueo doble ilegal (chop block) B7 antes de la intercepción.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Se cobra la infracción por la zancadilla (tripping) desde el punto del balón suelto (fumble).
- (b) balón del Equipo A, segundo y 20 en la A25. Se cobra la infracción por la zancadilla (tripping) desde el punto anterior porque el Equipo B no retuvo posesión del balón.
- (c) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Se cobra la infracción por el bloqueo doble ilegal (chop block) desde el punto de la intercepción y el Equipo B retiene posesión.

D.A. 14.16 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A—BALÓN SUELTO (FUMBLE) Y CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 10 en la B40. A2 y A3 llevan a cabo un bloqueo doble ilegal (chop block) cuando A1 se apresta a lanzar. A1

entonces se escapa y acarrea hasta la B35, donde suelta el balón (fumble). B1 lo recupera en la B30 y: (a) acarrea hasta la 50, donde es derribado; o (b) acarrea hasta la 50, donde suelta el balón (fumble), con A3 recuperándolo en la 50.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. El bloqueo doble ilegal (chop block) antes del cambio de posesión se traslada y la infracción se cobra desde el punto de balón declarado muerto.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. El bloqueo doble ilegal (chop block), antes del cambio de posesión, se cobra desde el punto de recuperación del balón libre por parte del Equipo B.

INFRACCIONES DURANTE JUGADAS DE PASE

D.A. 14.17 INFRACCIÓN DE CUALQUIER EQUIPO ANTES DE—PASE HACIA EL FRENTE LEGAL

Segundo y 10 en la A10. El pase de A1 cae incompleto. Previo al pase: (a) B1 sujetó al receptor A2; (b) A3 sujetó a B2 en la yarda 3A; o (c) A3 sujetó a B2 en la zona de anotación de A.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la A15. Sujetar por la defensiva. Cobro desde el punto previo.
- (b) segundo y 15 en la A5 o tercero y 10 en la A10. Sujetar por la ofensiva. Cobro desde el punto previo.
- (c) safety. Patada después de un safety desde la A20. El sujetar por la ofensiva que ocurre en la zona de anotación del Equipo A resulta en un safety.

D.A. 14.18 CONTACTO ILEGAL—ANTES DE UN PASE O ACARREO

Segundo y 10 en la A10. El mariscal de campo A1 se apresta a lanzar, y mientras A1 está en la bolsa de protección, B2 empella a A2 en la A17. A1 entonces: (a) lanza un pase completo a A3, quien es tackleado en la A20; (b) lanza un pase incompleto; o (c) se escapa, acarrea, y es tackleado en la A11.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la A20. Contacto ilegal. Se declina la infracción.
- (b) primero y 10 en la A15. Contacto ilegal. Se cobra desde el punto previo.
- (c) primero y 10 en la A16. Contacto ilegal. Se cobra desde el final de la carrera.

D.A. 14.19 FALTA PERSONAL DE LA DEFENSIVA—ANTES DEL PASE COMPLETO

Tercero y 10 en la A30. Antes del pase hacia el frente de A1, B1 agarra y retuerce la careta del liniero A3. El pase de A1 es entonces completo a A2, quien es tackleado en la: (a) A35; o (b) A25.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la 50. La careta se cobra desde el punto de balón muerto.
- (b) primero y 10 en la A45. La careta se cobra desde el punto previo.

D.A. 14.20 FALTA PERSONAL DE LA OFENSIVA—ANTES DE LA INTERCEPCIÓN—EL EQUIPO B MANTIENE/PIERDE POSESIÓN

Tercero y 10 en la A30. Antes del pase hacia el frente de A1, el liniero A2 lleva a cabo un bloqueo bajo ilegal (chop block). El pase de A1 es interceptado por B1 en la 50. B1 devuelve la interceptación hasta la A35, donde: (a) B1 es tackleado, o (b) B1 suelta el balón (fumble) y A3 recupera en la A30.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A20. Bloqueo bajo ilegal (chop block). Se toma el bloqueo bajo ilegal (chop block) desde el punto de balón declarado muerto.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Bloqueo bajo ilegal (chop block). Se cobra el bloqueo bajo ilegal (chop block) desde el punto de la interceptación.

D.A. 14.21 FALTAS PERSONALES ANTES O DESPUÉS DE UNA INTERCEPCIÓN—TOUCHBACK

Segundo y 10 en la B25. El pase de A1 es interceptado por B1 en la zona de anotación, donde B1 es tackleado. (a) A3 comete un bloqueo bajo ilegal (chop block) antes del pase; o (b) A4 tacklea a B1 por la careta en la zona de anotación.

Decisiones: (a) y (b), balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Bloqueo bajo ilegal (chop block)/carea. Cuando la jugada resultó en un touchback, las faltas personales antes o después del cambio de posesión son cobradas desde la yarda 20.

D.A. 14.22 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Primero y 10 en la 50. A4 y A5 cometen un bloqueo doble ilegal (chop block). El pase es completo a A2 en la B30, pero A2 suelta el balón (fumble) en la B28 y B1 lo recupera allí, desde donde lo regresa hasta la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. El bloqueo doble ilegal (chop block) se cobra desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.23 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—EXCEPCIÓN AL COBRO DE A MEDIA DISTANCIA

Tercero y 5 en la A10. Se le cobra al mariscal de campo A1 que lanzó el pase intencionalmente al suelo (intentional grounding) en la A4.

Decisión: cuarto y 11 en la A4. Pase ilegalmente lanzado al suelo. Si el punto de la infracción está a más de media distancia, el cobro es dejar el balón en el punto de la infracción.

D.A. 14.24 PASE ILEGALMENTE LANZADO AL SUELO—COBRO DE A MEDIA DISTANCIA

Tercero y 5 en la A10. Se le cobra al mariscal de campo A1 que lanzó el pase intencionalmente al suelo (intentional grounding) en la A6.

Decisión: cuarto y 10 en la A5. Pase ilegalmente lanzado al suelo. El castigo por el pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding) se cobra a media distancia hacia la línea de gol, o desde el punto de la infracción, lo que sea más ventajoso para la defensiva.

D.A. 14.25 PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A

Tercero y 15 en la A30. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A32, donde lanza un pase hacia el frente a A2 en la B20. El pase es bajo y B1 está en posición de interceptarlo, cuando A2 agarra y retuerce la careta de B2 mientras el pase está en el aire. El pase cae incompleto.

Decisión: cuarto y 18 en la A27 o 3-28-A17. Si se cobra la infracción por pase hacia el frente ilegal, es un castigo de cinco yardas desde el punto del pase y una pérdida de down. Si se cobra la falta personal de careta, es desde el final del avance, ya que se considera que es una jugada de acarreo. La interferencia de pase no es una opción, ya que el pase fue lanzado desde más allá de la línea de golpeo.

Nota: se pueden encontrar jugadas adicionales que involucren cobros durante jugadas de pase hacia el frente en la Regla 8 del Libro de casos.

INFRACCIONES DURANTE PATADAS LIBRES

D.A. 14.26 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE DURANTE LA PATADA

Patada de salida desde la A35. A1 está fuera de lugar y B2 bloquea bajo en la B25 mientras la patada está en el aire. B2 recibe el balón en la B5 y lo devuelve hasta la B30.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35. Infracción doble. Fuera de lugar del Equipo A, y bloqueo bajo ilegal por parte del Equipo B. Ambas infracciones sucedieron antes del cambio de posesión, de modo que los castigos se cancelan, y se repite la patada de salida. Los cobros después de la posesión no aplican en las patadas libres.

D.A. 14.27 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE CON UN CAMBIO DE POSESIÓN

Patada de salida desde la A35. A1 está fuera de lugar y B1 recibe el balón en la B6 y lo devuelve hasta la B30. B2 bloquea bajo en la B10 durante la devolución.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35 o balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión, así que el fuera de lugar es declinado, y el bloqueo bajo ilegal del Equipo B se cobra desde el punto de la infracción; o el Equipo B tiene la opción repetir el down, que es la opción que usualmente escogería esa escuadra.

D.A. 14.28 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DURANTE LA PATADA/DEVOLUCIÓN

Patada de salida desde A35. A2 fuerza la cabeza de B2 hacia atrás con mano abierta en la B45 durante (a) la patada; o (b) la devolución. B1 regresa la patada hasta la B23.

Decisiones:

(a) se vuelve a patear desde la A25 o balón del Equipo B, primero y 10 en la B33. Uso ilegal de manos. La infracción durante la patada se cobra desde el punto previo o desde el punto de balón muerto. El castigo por bloqueo ilegal (illegal blocking) o uso ilegal de manos por parte de cualquier equipo es pérdida de 10 yardas.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B28. Uso ilegal de manos. Durante la devolución, el Equipo A se convirtió en la defensiva, así que el uso ilegal de manos por parte del Equipo A es un castigo de cinco yardas.

D.A. 14.29 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DURANTE LA PATADA

Mientras una patada corta desde la A35 está rodando en la A44, A1 bloquea pasivo a B1 en la A43. B2 recoge el balón en la A44 y lo retorna hasta la A20.

Decisión: balón del Equipo B, primero y gol en la A10. Bloqueo ilegal o uso ilegal de manos durante una patada libre. El Equipo A no puede bloquear dentro de las 10 yardas de su línea restrictiva hasta que el balón sea legalmente tocado. La ubicación del balón en el momento del bloqueo es irrelevante. Las infracciones de Equipo A antes del cambio de posesión en una patada libre pueden ser cobradas desde el punto de balón declarado muerto, en tanto y en cuanto el Equipo B retenga posesión a lo largo del down.

Nota: jugadas adicionales que involucren cobros durante jugadas de patada libre están en la Regla 6 del Libro de casos.

INFRACCIONES DURANTE PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

D.A. 14.30 INFRACCIÓN DOBLE—EL EQUIPO A NO PUEDE REPORTARSE/FUERA DE LUGAR DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A30. El tackle A3 ingresa al partido, ingresa a la reunión sin reportarse, y se alinea en la posición de wingback en una formación de despeje. Después del despeje, B1 toca el balón pero no lo atrapa (muff) en la B30 y A2 lo recupera allí. B2 estaba fuera de lugar.

Decisión: cuarto y 10 en la A30. Formación ilegal por parte del Equipo A por un jugador vistiendo un número ilegible jugando en una posición elegible sin haberse reportado. También hay fuera de lugar por la defensiva. Los castigos se cancelan.

D.A. 14.31 PRIMER TOQUE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B—DURANTE LA PATADA/DEVOLUCIÓN

Cuarto y 6 en la A40. A1 es el primero en tocar el despeje en la B24. B1 recupera en la B18 y corre hasta la B30. B2 sujetó en la B45: (a) durante el despeje; o (b) durante la devolución de B1.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B9. Sujetar por la ofensiva. La infracción después de la posesión se cobra desde el final de la patada, porque está detrás del punto de la infracción del Equipo B. El cobro de la infracción del Equipo B niega el primer toque.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Sujetar por la ofensiva. El castigo se cobra desde el punto de balón declarado muerto, ya que la infracción ocurrió durante la devolución, y el retorno finalizó detrás del punto de la infracción.

D.A. 14.32 PRIMER TOQUE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B—FUERA DE LUGAR/EMPUJANDO A UN COMPAÑERO DE EQUIPO

Cuarto y 10 en la A45. A1 toca primero y derriba el despeje en la B10: (a) B1 estaba fuera de lugar; o (b) B2 empujó a su compañero de equipo desde atrás hacia el guardia derecho en el momento del centro.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B10 si el Equipo A declina la fuera de lugar de la defensiva, o balón del Equipo A, cuarto y 5 en la 50.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Rudeza innecesaria por empujar compañeros de equipo hacia la formación ofensiva en una patada desde la línea de golpeo o intento de conversión (try). Esta infracción se cobra desde el punto previo.

D.A. 14.33 PRIMER TOQUE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B—DURANTE EL DESPEJE/DEVOLUCIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Cuarto y 15 en la A10. A3 toca primero el despeje en la 50. B1 recupera en la B40 y suelta el balón (fumble) en la A35, donde A2 lo recupera. B2 sujetó en la A30: (a) durante el despeje; o (b) durante la devolución de B1.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, cuarto y 5 en la A20. Ya que el Equipo B perdió posesión durante el down, esto no es una infracción después de la posesión. El castigo de sujetar es, por lo tanto, cobrado desde el punto previo, y con el cobro de una infracción, se elimina la infracción de primer toque. La infracción de sujetar es un castigo de 10 yardas (sin primer intento automático) porque ocurrió durante una patada que trascendió la línea (9-1-4(d)). El Equipo A puede también declinar el castigo, además de otorgarle el balón al Equipo B en el punto de primer toque.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50 (punto de primer toque). Mientras esta infracción ocurrió durante la devolución, es una infracción en una jugada de carrera, con cobro desde el punto de la infracción (A30), o desde el fin de la carrera (A35). Si el Equipo A acepta el castigo de sujetar del Equipo B, será cobrado desde la A35, resultando en un balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. El Equipo A, por lo tanto, declinará la infracción, y el Equipo B tomará el balón en el punto de primer toque, la yarda 50.

D.A. 14.34 PRIMER TOQUE—CARRERA Y BALÓN SUELTO (FUMBLE)—INFRACCIONES DEL EQUIPO B—ANTES/DESPUÉS DEL TOUCHDOWN DEL EQUIPO A

Cuarto y 3 en la A45. A1 toca primero el despeje en la B10. B1 recupera en la B4 y posteriormente lo suelta (fumble) en la B8. A2 recupera y corre dentro de la zona de anotación del Equipo B. Durante la carrera de A2, B2 agarró y jaló/haló la careta de A2 en la B6: (a) antes; o (b) después de que A2 cruzó la línea de gol.

Decisiones:

- (a) touchdown del equipo A. El Equipo A tiene la opción de que la infracción se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. Cuando el Equipo A acepta la infracción de balón en juego que sucedió durante la jugada, la primera violación de toque es invalidada por el cobro de una infracción. Si la infracción del Equipo B no fue una falta personal o una conducta antideportiva, no habría opción de cobro para la infracción que no es la más grande porque el punto de balón muerto es la zona de anotación, de modo que la infracción sería declinada por regla y el Equipo B obtendría el balón en el punto del primer toque.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. Careta. Cuando el Equipo A cruza la línea de gol, y no hubo infracción de balón en juego alguna en la jugada, se usa el punto de primer toque para otorgarle el balón al Equipo B. La infracción de balón declarado muerto entonces se cobra desde el punto siguiente, la yarda B10 (el punto de primer toque).

D.A. 14.35 PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO – PRIMER TOQUE – AVANCE DEL EQUIPO B – INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A40. El despeje de A1 está rodando en la B20, donde es tocado por A3, B1 recoge el balón en la B15 y corre hasta la B12, donde es tackleado. Inmediatamente después de que la jugada está terminada, B2 empuja a A4 hacia el suelo.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Primer toque y rudeza innecesaria. Desde que hubo un “primer toque” por el Equipo A, el Equipo B tiene la opción de tomar el balón en ese punto de primer toque, con la infracción de balón declarado muerto cobrada desde ese punto. Mientras el cobro de una infracción de balón en juego elimina la habilidad de tomar el balón en el punto de primer toque, el cobro de infracciones de balón declarado muerto (por parte de cualquier equipo) no elimina esa opción.

D.A. 14.36 INFRACCIÓN DOBLE—SEÑAL INVALIDA DE RECEPCIÓN LIBRE/INTERFERENCIA A LA RECEPCIÓN DE LA PATADA—CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A40. A1 despeja el balón y B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B20. B1 está en posición de recibir el balón cuando éste toca a A2 en el aire en la B21. B1 entonces recoge el balón en la B15 y

corre hasta la B40, donde lo suelta (fumble) y A2 lo recupera.

Decisión: cuarto y 10 en la A40. Señal inválida de recepción libre e interferencia con la oportunidad de recibir una patada. Ya que el Equipo B no retuvo posesión, las infracciones se cancelan y se repite el down.

D.A. 14.37 INFRACCIÓN DOBLE CON UN CAMBIO—SEÑAL DE RECEPCIÓN LIBRE INVÁLIDA/ INTERFERENCIA CON LA RECEPCIÓN DE LA PATADA

Cuarto y 10 en la 50. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre mientras espera recibir el despeje en la B20. A1 golpea a B1 antes de que llegue el balón despejado, pero de todas formas B1 recibe el balón en la B20.

Decisión: no retuvo posesión, primero y 10 en la B15, o el Equipo B tiene la opción repetir. Señal inválida de recepción libre e interferencia con la oportunidad de recibir una patada. Infracciones dobles con un cambio.

D.A. 14.38 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE LA PATADA—TOUCHBACK

Cuarto y 10 en la A40. El despeje rueda fuera del campo de juego en la zona de anotación. Durante el despeje, hubo una infracción por parte de B1 en la B12. La infracción era: (a) bloqueo por la espalda (clipping) por parte de B1 en la B12; o (b) bloqueando por parte de B1 en la B12 después de una señal de recepción libre en la B14.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. Bloqueo por la espalda (clipping). Ya que la infracción ocurrió dentro de la B20, se cobra desde el punto de la infracción.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. Bloquear después de hacer una señal de recepción libre es una infracción de punto.

D.A. 14.39 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE EL DESPEJE—LA PATADA FINALIZA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la 50. Durante el despeje, B1 comete un bloqueo ilegal por la espalda en la B40. B2 recibe el despeje en la zona de anotación y lo devuelve hasta la 50, donde es tackleado.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Bloqueo ilegal por la espalda. Ya que la patada terminó en la zona de anotación, la infracción se cobra desde el final de la patada (B20), ya que está detrás del punto de la infracción.

D.A. 14.40 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DURANTE EL DESPEJE

Cuarto y 10 en la 50. Durante el despeje, B1 comete un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A2 en la zona de anotación. El despeje sale del campo de juego en la B6.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Bloqueo por la espalda (clipping). Esto no es un safety porque el Equipo B no corrió con el balón. Cuando ocurre una infracción posterior a la posesión en la zona de anotación, se considera que ocurrió en la yarda 20 si el Equipo A es responsable de que el balón ingrese en la zona de anotación del Equipo B. El castigo se cobra desde el final de la patada, ya que ese punto está detrás del punto de la infracción.

D.A. 14.41 EQUIPO A ILEGALMENTE PATEA UN DESPEJE BLOQUEADO—EN EL CAMPO DE JUEGO/ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la A10. El despeje de A1 es bloqueado, y A1 patea el balón del suelo: (a) en la A2; o (b) desde tres yardas profundo en la zona de anotación. El balón sale del campo de juego en la A25.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y gol en la A5. Patear ilegalmente un balón libre. Debido a que la infracción ocurrió detrás de la línea de golpeo, en el campo de juego, se cobra desde el punto previo, con pérdida de down.

(b) safety, patada después del safety desde la A20; o balón del Equipo B, primero y 10 en la A25 (se declina el castigo).

D.A. 14.42 DESPEJE—SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE—PATEADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 15 en la B48. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la yarda B10. El balón despejado está rodando en el suelo cerca de la línea lateral en la B1. El "flyer" A1 evita al bloqueador B2 en la yarda 15 por salir del campo de juego. A1 se restablece y detiene el balón en la B1.

Decisión: balón del Equipo A, cuarto y 15 en la B48, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. Señal inválida de recepción libre por parte de B1 (manos limpias) y el Equipo A comete infracción por toque ilegal (illegal touching) de una patada y tener un jugador del Equipo A saliendo del campo de juego durante un despeje. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión, así que el Equipo B seguramente escogería repetir el down.

D.A. 14.43 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B—PATADA BLOQUEADA

Cuarto y 15 en la 50. El despeje de A1 es bloqueado detrás de la línea de golpeo y es recuperado por B1 en la A30. Durante la patada, B2 tacklea al "flyer" (jugador alineado en un extremo) A2 en la línea de golpeo.

Decisión: balón del equipo A, primero y 10 en la A40. La infracción de B2 se cobra como un sujetar por la defensiva porque la patada no cruzó la línea de golpeo.

Nota: jugadas adicionales que involucren cobros durante jugadas de patada desde la línea de golpeo están en la Regla 9 del Libro de casos.

INFRACCIONES DURANTE UN PASE HACIA ATRÁS O UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)

D.A. 14.44 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—RECUPERA EL EQUIPO A SU PROPIO BALÓN SUELTO (FUMBLE) Y AVANZA

Primero y 10 en la 50. A1 acarrea hasta la B40 y suelta el balón (fumble). Durante el balón libre, B1 sujeta y hala/jala la careta de A1 en un esfuerzo por recuperar el balón. A2 recupera en la B35 y acarrea hasta la B20, donde es tackleado. **Decisión:** primero y gol en la B10. El castigo por careta se cobra a mitad de distancia desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.45 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—EL EQUIPO B RECUPERA Y AVANZA

Primero y 10 en la B40. A1 acarrea hasta la B35, donde suelta el balón (fumble). Durante el balón libre, A1 agarra y retuerce la careta de B1 en la B30. B2 recupera el balón en la B30 y avanza hasta la 50, donde es tackleado.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Porque la falta personal sucedió antes de la recuperación de un balón suelto (fumble) (o de un pase hacia atrás o de una intercepción), el castigo de careta se traslada y es impuesto en el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.46 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DETRÁS DE/MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE) DETRÁS DE LA LÍNEA

Segundo y 5 en la A40. A1 corre hasta la A38, donde suelta el balón (fumble). En la escaramuza producida durante el balón libre, A2 sujeta a B2 y lo hala/jala lejos del balón (A2 lleva a cabo no esfuerzo alguno por recuperar el balón) en la: (a) A36; o (b) A42. A1 recupera el balón en la A45.

Decisiones: en ambos (a) y (b), segundo y 15 en la A30. Se cobra el sujetar por la ofensiva desde el punto previo.

D.A. 14.47 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DETRÁS DE/MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE) MÁS ALLÁ LA LÍNEA

Segundo y 5 en la A40. A1 acarrea hasta la A43, donde suelta el balón (fumble). En la escaramuza durante el balón libre, A2 sujeta a B2 y lo hala/jala lejos del balón en la: (a) A36; (b) A42; o (c) A44. A2 no lleva a cabo esfuerzo alguno por recuperar el balón. A1 lo recupera en la A45.

Decisiones:

(a) Segundo y 15 en la A30. Sujetar por la ofensiva. Se cobra desde el punto previo.

(b) Segundo y 13 en la A32. Sujetar por la ofensiva. Se cobra desde el punto de la infracción.

(c) Segundo y 12 en la A33. Sujetar por la ofensiva. Se cobra desde el punto del balón suelto (fumble).

D.A. 14.48 INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE) MÁS ALLÁ LA LÍNEA DE GOLPEO

Segundo y 5 en la A40. A1 acarrea hasta la A43, donde suelta el balón (fumble). En la escaramuza por recuperar el balón libre, B2 sujeta a A2 y lo hala/jala lejos del balón en la: (a) A36; (b) A42; o (c) A44. B2 no lleva a cabo esfuerzo alguno por recuperar el balón. A1 lo recupera en la A45.

Decisiones: en (a), (b), y (c), primero y 10 en la A48. El castigo de sujetar por la defensiva se cobra desde el punto del balón suelto (fumble).

D.A. 14.49 EL EQUIPO A SUELTA EL BALÓN (FUMBLE) EN SU ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIONES DEL EQUIPO A

Tercero y 10 en la A5. A1 retrocede dentro de su zona de anotación y allí suelta el balón (fumble). Durante el balón libre, A2 agarra y retuerce la careta de B2 en la zona de anotación. A1 entonces recupera el balón suelto (fumble): (a) en la A4; o (b) en la zona de anotación.

Decisiones:

(a) safety. Patada después de un safety desde la A20. La careta ocurrió en la zona de anotación, pero el punto de balón declarado muerto estaba en el campo de juego. Por lo tanto, la infracción es usada para obtener el safety, así que no puede cobrarse en el punto de la patada después del safety. (14-2-2-b)

(b) safety. Patada después de un safety A10. Ya que la jugada resulta en un safety, la careta no es usada para obtener el safety; puede ser cobrada en la patada libre posterior.

D.A. 14.50 BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN EL CAMPO DE JUEGO—ÍMPETU DEL EQUIPO A

El receptor B1 recibe a patada libre o despeje, o intercepta un pase, en su propia zona de anotación. Mientras está allí corriendo con el balón, B1 lo suelta (fumble) y éste rueda hasta la B2, donde B3 intencionalmente lo pateo fuera del campo de juego en la B4.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. Patear el balón ilegalmente. Ya que el ímpetu del Equipo A colocó el balón en la zona de anotación, donde B1 interceptó y soltó el balón (fumbled), el punto del balón suelto (fumble) es la yarda 20. El Equipo B cometió infracción detrás de ese punto, así que el cobro es desde el punto de la infracción, la yarda B2.

D.A. 14.51 SIN ÍMPETU—BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO B EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A

Tercero y 10 en la B40. El pase de A1 es interceptado por B1 en la B4, y su ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde empieza a correr para intentar sacarlo de allí. Mientras está corriendo en la zona de anotación, B1 suelta el balón (fumble) y éste rueda hasta la B5, donde es recuperado por B1, quien es derribado. Durante el balón suelto (fumble), mientras el ovoide estaba rodando en el campo de juego, A2 bloquea bajo a B2 (en cualquier parte).

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Bloqueo ilegal debajo de la cintura (illegal block below the waist). Debido a que el Equipo B tenía posesión al final del down y no hay otras infracciones, la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto. El Equipo B tendría también la opción de que se cobre desde el punto del balón suelto (fumble), que en esta jugada es la línea de gol. No aplica el ímpetu porque el balón no fue declarado muerto en la zona de anotación en posesión del Equipo B.

CINCO VS. 15

D.A. 14.52 INFRACCIÓN DOBLE—FUERA DE LUGAR DEL EQUIPO B—RECORTE/SUJETANDO DEL EQUIPO A

Segundo y 5 en la A30. El corredor A1 es derribado en la A36. B1 estaba fuera de lugar. El tackle A2: (a) sujetó a; o (b) cometió un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A32 durante la carrera.

Decisiones:

- (a) segundo y 5 en la A30. Se repite. Fuera de lugar de la defensiva, y sujetar por parte de la ofensiva.
- (b) segundo y 20 en la A15; método de cobro “cinco vs. 15”. Fuera de lugar de la defensiva y bloqueo por la espalda (clipping) por parte de la ofensiva. Se cobra desde el punto previo.

D.A. 14.53 INFRACCIONES DE BALÓN DECLARADO MUERTO - DESPUÉS DE LA SEÑAL DE “LISTOS PARA JUGAR”

Segundo y 5 en la B20. El guardia A2, después de estar en una posición de tres puntos, mueve sus piernas abruptamente. Los oficiales pitan y declaran la jugada muerta, luego de lo cual B1 sujeta al mariscal de campo A1 y lo lanza al suelo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B10. Salida en falso y rudeza innecesaria. El método de cobro “cinco vs. 15” es el que aplica, ya que ambas infracciones de balón declarado muerto ocurrieron después de la señal de “listos para jugar”.

D.A. 14.54 CORREDOR CLAVA EL BALÓN INMEDIATAMENTE DESPUÉS A SER TACKLEADO – EL EQUIPO B COMETE UNA FALTA PERSONAL

Primero y 10 en la B20. El corredor A2 acarrea hasta la yarda B8 para conseguir un primer down e inmediatamente se levanta de un salto y clava el balón hacia la zona de anotación. B3 se siente ofendido y golpea a A2, derribándolo.

Decisión: balón del Equipo A, primero y gol en la B8. Ya que ambas fueron infracciones de balón declarado muerto luego de la jugada, no hay método de cobro de “5 vs.15”, y las infracciones se cancelan en el punto de balón declarado muerto.

NOTA: el método de cobro de “5 vs.15” sí aplica en infracciones posteriores a la señal de “listos para jugar” y antes del centro, pero el método de cobro de “5 vs.15” no aplica si las infracciones de cinco yardas y 15 yardas ocurren luego de que la jugada termina y antes de la siguiente señal de “listos para jugar”.

D.A. 14.55 INFRACCIONES MÚLTIPLES Y DOBLES

Tercero y 3 en la A28. A1 está ilegalmente en movimiento en el momento del centro. El Equipo A tiene seis hombres en la línea de golpeo. A3 corre hasta la A40, donde es tackleado por la careta por B3. B4 estaba fuera de lugar en el momento del centro.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A43. Movimiento ilegal (illegal motion) y formación ilegal por parte del Equipo A; fuera de lugar y falta personal de careta por parte del Equipo B. Aplica el método de cobro de “5 vs.15” si es que hay al menos un castigo de 15 yardas por parte de un equipo, y uno o más castigos simples de cinco yardas por parte del otro equipo.

D.A. 14.56 INFRACCIÓN DOBLE

Segundo y 10 en la A40. El receptor A3 es legalmente empujado fuera del campo de juego en la A43. A3 inmediatamente se restablece en la A48 y salta en un intento por recibir el pase. El pase se resbala de los dedos de A3 y, mientras A3 está indefenso, B3 se lanza y golpea a A3 casco a casco, mientras el pase cae incompleto.

Decisión: segundo y 10 en la A40. Toque ilegal de un pase hacia el frente y rudeza innecesaria. El toque ilegal de un pase hacia el frente por un receptor elegible que haya estado fuera del campo de juego no es un castigo de cinco yardas (solamente pérdida de down, así que no es una infracción de “cinco simple”), de modo que no aplica el método de cobro “cinco vs. 15”. Los castigos se cancelan y se repite el down.

D.A. 14.57 INFRACCIONES DOBLES DE BALÓN DECLARADO MUERTO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 10 en la B30. Resta un minuto y 25 segundos en el partido, y el Equipo B está al frente 17-14. El reloj está corriendo y el Equipo A se apura hacia el balón, pero A3 comete una salida en falso. B1 cruza la línea y con su cuerpo golpea a A1.

Decisión: Segundo y 10 en la B30. Salida en falso y rudeza innecesaria. No hay método de cobro “cinco vs. 15” porque la salida en falso no es una infracción de “cinco simple” debido a la porción de la infracción del descuento de 10 segundos. Sin embargo, en esta situación, ya que los castigos se cancelaron, no hay descuento de 10 segundos, y el reloj se reactiva en el momento del centro.

D.A. 14.58 INFRACCIONES DOBLES DE BALÓN DECLARADO MUERTO — LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Segundo y 10 en la B30. Quedan un minuto y 25 segundos en el partido, y el Equipo A está con la delantera 17-14 con el reloj corriendo. El Equipo A llega a la línea, y B2 invasión al hacer contacto con el guardia A2. A2 toma la excepción y golpea con su cuerpo a B2.

Decisión: segundo y 10 en la B30. Invasión y rudeza innecesaria. No hay método de cobro “cinco vs. 15” porque la invasión no es una infracción de “cinco simple”, ya que esta infracción requeriría que el reloj de jugada se establezca en 40 segundos. Sin embargo, en esta situación, ya que hay una infracción doble, el reloj de jugada es establecido en 25 segundos, y el reloj se reactiva en el momento del centro.

D.A. 14.59 FALTA PERSONAL DE BALÓN EN JUEGO DEL EQUIPO B—RETRASO DE JUEGO DEL EQUIPO A AL FINAL DE LA JUGADA

Segundo y 10 en la A20. Durante la carrera de A2, B1 sujeta centro la careta de A3 y lo hala/jala al suelo. A2 corre hasta la (a) 50; o (b) la A37. En celebración, A2 (mientras aún está en el suelo, o después de levantarse) clava con fuerza el balón lejos de los jugadores en el campo de juego.

Decisiones:

- (a) primero y 10 en la A45. Careta y retraso de juego. El Equipo A tiene la opción de declinar la infracción de B1 (que podría ser método de cobro “cinco vs. 15”, aquí) y permitir que su castigo por retraso de juego se cobre desde el punto de balón declarado muerto.
- (b) primero y 10 en la A35. Careta y retraso de juego. La mejor opción para el Equipo A aquí es aceptar el cobro “cinco vs. 15”. (14-5-1-Tema 1.)

Nota: cuando hay una infracción doble, y la única infracción del Equipo A es un retraso de juego de balón declarado muerto por un clavado de balón al final de la jugada, el Equipo A tiene la opción de si acepta un cobro normal de infracción doble (se repite el down, o cobro “cinco vs. 15”, si es apropiado), o si en lugar de eso declina la infracción del Equipo B y simplemente hace que se cobre su retraso de juego de balón declarado muerto por un clavado de balón.

D.A. 14.60 INFRACCIONES DOBLES DE BALÓN DECLARADO MUERTO—LUEGO DE LA PAUSA DE LOS DOS MINUTOS

Tercero y 5 en la B45. Con 15 segundos por jugar en un partido empatado, A1 se escapa hasta la B20, donde es tackleado por B1, quien queda acostado sobre A1, impidiéndole que se levante del suelo. A2 entonces sujeta la careta de B1 y hala/jala al jugador de la pila para permitir que A1 se levante.

Decisión: primero y 10 en la B20. Retraso de juego por la defensiva y rudeza innecesaria ofensiva. Las infracciones de balón declarado muerto por parte de ambos equipos se cancelan en el punto siguiente. No hay método de cobro “cinco vs. 15” por infracciones de balón declarado muerto en el final de una jugada. El reloj se activará con el siguiente centro.

D.A. 14.61 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE—EL EQUIPO A RECUPERA LA PATADA MÁS ALLÁ DE LAS 10 YARDAS

En una patada de salida desde la A35, A1 patea el balón directamente al aire. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la 50, donde A2 lo contacta antes de que el balón le llegue. A2 recupera el balón en la B45.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35. Señal inválida de recepción libre e interferencia con la oportunidad de recibir una patada. No hubo cambio de posesión, pero la de señal inválida es una infracción de punto, de modo que no aplica el método de cobro “cinco vs. 15”.

D.A. 14.62 INFRACCIÓN DE BALÓN EN JUEGO DEL EQUIPO B—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A ENTRE DOWNS

Tercero y 10 en la A40. En el momento del centro, B1 está fuera de lugar. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 y éste es declarado incompleto. El extremo A2 se quita el casco y discute con el juez de fondo.

Decisión: tercero y 20 en la A30. Fuera de lugar de la defensiva y conducta antideportiva de balón declarado muerto. Ambas infracciones se cobran separadamente, ya que la infracción de conducta antideportiva contra un oficial es tratada como una infracción entre downs. (También se contabiliza para una eventual expulsión por dos infracciones de ese tipo en el partido.)

Nota: si el oficial hubiera lanzado el pañuelo a A2 simplemente por quitarse el casco (en lugar de discutir con un oficial), la infracción de conducta antideportiva se combinaría con el castigo de fuera de lugar para crear un cobro del tipo “cinco vs. 15”.

D.A. 14.63 EL EQUIPO A SOLICITA TIEMPO FUERA CUANDO NO ESTÁ PERMITIDO—LA JUGADA ES UN ACARREO—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO B

Segundo y 12 en la B40. El Equipo A ya no tiene tiempos fuera, pero después de que los 11 jugadores se establecen, el mariscal de campo A1 se da vuelta y le solicita al réferi un tiempo fuera. El réferi ignora la solicitud. A1 se establece en su posición otra vez y toma el centro. Entrega el balón en mano al corredor A2, quien acarrea fuera del campo de juego en la B36, donde B2 le propina un golpe tardío.

Decisión: primero y 10 en la B21. Rudeza innecesaria. No hay infracción por retraso de juego ya que los oficiales no hicieron lugar a la solicitud de A1. El golpe tardío se cobra según las normas usuales.

D.A. 14.64 EL EQUIPO A SOLICITA TIEMPO FUERA CUANDO NO ESTÁ PERMITIDO—GARANTIZADO—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO B

Segundo y 12 en la B40. El Equipo A ya no tiene tiempos fuera, pero después de que los 11 jugadores se establecen, A1 se da vuelta y le solicita un tiempo fuera al réferi, quien incorrectamente se lo otorga. Inmediatamente después del silbatazo, B4 derriba al centro A8 al suelo.

Decisión: primero y 10 en la B25. Retraso de juego y rudeza innecesaria. Cuando los oficiales otorgan un tiempo fuera a un equipo que no está legalmente permitido, es una infracción por retraso de juego. La rudeza innecesaria en la B4 se combina con el retraso de juego para crear un cobro “cinco vs. 15”. Si esto ocurriera tras la pausa de los dos minutos, con el reloj descontando, el retraso de juego no sería una de “cinco simple” porque incluiría un descuento de diez segundos. En ese caso, las infracciones se compensarían en el punto previo.

INFRACCIONES ANTES DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

D.A. 14.65 INFRACCIÓN ANTES DE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A40. B1 recibe el despeje en la B25 y avanza hasta la B35, donde lo suelta (fumble). Durante la devolución de B1 (antes el balón suelto), B2 bloquea bajo a A3 en la B37. A2 recupera el balón suelto (fumble) en la

B34 y corre hasta la B33, donde vuelve a soltarlo (fumble), siendo recuperado por B2, quien es derribado en la B30.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B19. Bloqueo bajo. La infracción de bloqueo bajo se cobra desde el punto de la recuperación de A2, y le devuelve el balón al Equipo A.

D.A. 14.66 INFRACCIÓN ANTES DE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)—DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A40. B1 recibe el despeje en la B25 y avanza hasta la B35, donde suelta el balón (fumble). Durante la devolución de B1: (a), B2 bloquea bajo a A3 en la B37; o b) B3 bloquea a A5 por la espalda en la B37. A2 recupera el balón suelto (fumble) en la B34 y corre hasta la B33, donde suelta el balón (fumble), siendo recuperado por A3, quien es derribado en la B30.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. El bloqueo bajo de B2 se traslada el cambio de posesión y se cobra desde el punto de balón declarado muerto, ya que el Equipo A nunca perdió posesión después de haber recuperado al balón suelto de B1.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Se declina el bloqueo ilegal por encima de la cintura. Solamente la rudeza innecesaria y las infracciones de conducta antideportiva pueden prevalecer por sobre el cambio de posesión.

D.A. 14.67 FALTA PERSONAL ANTES DE UN DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A40. B1 recibe el despeje en la B25 y avanza hasta la B35, donde suelta el balón (fumble). Durante la devolución de B1, A3 hala/jala y retuerce la careta de B2 en la B37. A2 recupera el balón suelto (fumble) en la B34 y corre hasta la B33, donde suelta el balón (fumble), siendo recuperado por B2, quien es derribado en la B30.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Careta. Debido a que esta es una infracción en un avance antes de un cambio de posesión, el Equipo B tiene la opción de que ésta se cobre desde el punto del balón suelto (fumble); vea 14-4-3. Debido a que el Equipo B tiene posesión al final del down y no hay otras infracciones, la infracción se puede cobrar también desde el punto de balón declarado muerto; vea 14-2-4.

D.A. 14.68 FALTA PERSONAL DE CUALQUIER EQUIPO ANTES DE UN DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 10 en la A40. A1 acarrea hasta la B24, donde suelta el balón (fumble). B1 recupera en la B20, avanza hasta la B40 y suelta el balón (fumble). A2 recupera en la B40. Durante el acarreo de A1, en la B22: (a) B2 hala/jala a A2 por la careta; o (b) A3 comete un bloqueo por la espalda (clipping) sobre B3.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la B12. Careta. Esta es una infracción en el acarreo antes de un cambio de posesión, de modo que la infracción puede ser cobrada desde el punto del balón suelto (fumble) de A1. Debido a que el Equipo A tiene posesión al final del down y no hay otras infracciones, tendría también la opción de que la infracción se cobre desde el punto de balón declarado muerto; vea 14-2-4.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Bloqueo por la espalda (clipping). Se cobra desde el punto de recuperación del Equipo B.

D.A. 14.69 DESPEJE—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO B ANTES DE UN DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A40. B1 recibe el despeje en la B25 y avanza hasta la B35, donde suelta el balón (fumble). Ya sea en el momento del centro o durante el despeje, B3 hala/jala a A3 hacia abajo por la careta. A2 recupera el balón suelto (fumble) en la B30.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. Careta. Debido a que el Equipo A tiene posesión al final del down y no hay otras infracciones, la infracción puede ser cobrada desde el punto de balón declarado muerto; vea 14-2-4.

D.A. 14.70 DESPEJE—FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A ANTES DE UN DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A40. B1 recibe el despeje en la B25 y corre hasta la B35, donde suelta el balón (fumble). A2 recupera el balón suelto y es derribado en la B30. Ya sea en el momento del centro o durante el despeje, A3 hala/jala B3 hacia abajo por la careta.

Decisión: cuarto y 25 en la A25. Careta. Se cobra desde el punto previo.

INFRACCIONES DOBLES CON UN CAMBIO DE POSESIÓN

D.A. 14.71 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A ANTES DE UN CAMBIO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DESPUÉS DE UN CAMBIO

En la patada de salida inicial, el jugador A3 del equipo que patear se alinea con su pie en la yarda 35. El receptor B2 recibe el balón en la zona de anotación y avanza hasta la A35. En la devolución, B3 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la A26.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la 50 o se vuelve a patear desde la A35. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión, fuera de lugar de A3 y bloqueo ilegal debajo de la cintura de B3. El Equipo B seguramente declinaría la infracción de fuera de lugar y hacer que se cobre la infracción de bloqueo bajo desde el punto de balón declarado muerto, ya que el bloqueo bajo ocurrió más adelante de ese punto.

D.A. 14.72 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE—PATADA DE SALIDA FUERA DEL CAMPO—EQUIPO B COMETE UN BLOQUEO BAJO DURANTE LA PATADA

La patada de salida del Equipo A desde la A35 sale botando fuera del campo de juego en la B10 luego de haber sido tocada en última instancia por A1. B1 había bloqueado bajo a A2 en la B15 antes de que la patada saliera del campo.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35. Patada de salida fuera del campo de juego y bloqueo bajo ilegal (illegal

low block). Ya que ambas infracciones ocurrieron durante la patada, las infracciones se cancelan y se debe volver a patear.

D.A. 14.73 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN EL CAMPO DE JUEGO/ZONA DE ANOTACIÓN DESPUÉS DE UN CAMBIO

A1 está fuera de lugar en la patada de salida desde la A35. B1 recibe el balón en zona de anotación y avanza hasta B15. Durante la carrera, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping): (a) en la B6; o (b) en la zona de anotación del Equipo B.

Decisiones:

- (a) se vuelve a patear desde la A35, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Fuera de lugar y bloqueo por la espalda (clipping).
- (b) se vuelve a patear desde la A35. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión, y ya que el cobro de la infracción de B2 podría ser un safety, se repite el down.

D.A. 14.74 PATADA DE SALIDA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Patada de salida desde la A35, y después de que balón sale del campo de juego sin ser tocado en la B20, B1 derriba a A2 por atrás.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Patada de salida fuera del campo y falta personal por rudeza innecesaria. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión, de modo que la infracción de A sería declinada, y el cobro de la infracción de B sería desde el punto de balón declarado muerto. El Equipo B seguramente preferiría, por lo tanto, repetir el down.

D.A. 14.75 DESPEJE—INFRACCIONES DEL EQUIPO A DURANTE EL DESPEJE—INFRACCIONES DEL EQUIPO B DESPUÉS DE ANOTAR

Cuarto y 5 en la A28. A1: (a) sujeta; o (b) comete un bloqueo por la espalda (clipping) previo a un despeje. B1 recibe la patada en la B30 y corre hasta el touchdown. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) después de que B1 anota.

Decisiones:

- (a) touchdown del Equipo B. Anotación de manos limpias. El Equipo A tiene la opción de que se cobre la infracción de bloqueo por la espalda (clipping) en el intento de conversión (try) o en la patada de salida. El sujetar por la ofensiva del Equipo A es declinado. Si el Equipo A prefiere que se cobre el castigo en el intento de conversión (try), el Equipo B tiene la opción de elegir desde qué punto de intento de conversión (try) será cobrada el castigo.
- (b) touchdown del Equipo B. Patada de salida desde la B35. Anotación de manos limpias. La infracción mayor del Equipo A se trasladará, y las infracciones dobles se cancelan automáticamente en el punto siguiente; no hay opciones de cobro para ningún equipo.

D.A. 14.76 DESPEJE— INFRACCIONES DE AMBOS EQUIPOS ANTES DE LA PATADA—LA PATADA ES BLOQUEADA

Cuarto y 10 en la 50. En el momento del centro, A5 agarra y retuerce la careta de B5. B1 estaba fuera de lugar y penetra para bloquear el despeje. El balón es recuperado en la A45 por: (a) A2; o (b) B2.

Decisiones:

- (a) cuarto y 10 en la 50. La careta y el fuera de lugar de la defensiva. La imposibilidad de conseguir un primer down en una jugada de cuarto down por parte del Equipo A, es un “cambio de posesión” que elimina el método de cobro “cinco vs. 15”.
- (b) cuarto y 10 en la 50. Careta y fuera de lugar de la defensiva. Infracciones dobles, y la infracción del Equipo B no es una infracción después de la posesión. No hay método de cobro “cinco vs. 15” por el cambio de posesión cuando el Equipo B recuperó el despeje.

D.A. 14.77 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A—CAMBIO DE POSESIÓN—BALÓN EN JUEGO/BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Segundo y 10 en la A35. A1 está fuera de lugar. B1 intercepta el pase y corre hasta la A20. B2 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) en la A30: (a) durante la devolución; o (b) después de B1 ser derribado (infracción de balón declarado muerto).

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. Fuera de lugar por parte de la ofensiva y bloqueo por la espalda (clipping). (14-5-2)
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Fuera de lugar por parte de la ofensiva y rudeza innecesaria.

D.A. 14.78 INFRACCIÓN DEL EQUIPO A—CAMBIO DE POSESIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN EL CAMPO DE JUEGO/ZONA DE ANOTACIÓN

Tercero y 10 en la B40. A1 está fuera de lugar. B1 intercepta un pase en la B4 y avanza hasta la yarda B30. Durante la carrera, B2 sujetó a: (a) en la B10; o (b) en la zona de anotación del Equipo B.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. Fuera de lugar por parte de la ofensiva antes de la intercepción, y sujetar por la ofensiva después del cambio de posesión. No hay opción de repetir en una jugada que no sea de patada.
- (b) tercero y 10 en la B40. Replay. Si el cobro de la infracción del Equipo B en una infracción doble con un cambio de posesión resulta en un safety, se repite el down.

D.A. 14.79 GOL DE CAMPO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A EN EL CENTRO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE LA

PATADA—CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 3 en la B28. El Equipo A intenta un gol de campo desde la B36 que queda corto. B1 recoge el balón en la B6 y lo devuelve hasta la B40. Mientras el balón estaba rodando, B2 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) en la B8. En el momento del centro, A2 estaba en una formación ilegal.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B3 o balón del Equipo A, cuarto y 3 en la B28. La de B2 es una infracción posterior a la posesión con manos limpias. Debido a que se trata de una jugada de patada, el Equipo B tiene la opción de que se cobre su infracción o que se repita el down. La opción es del Equipo B, ya que se trata de una jugada de patada. La de B2 es considerada una infracción después de la posesión. No hay opción de método de cobro de "5 vs. 15" debido al cambio de posesión.

INFRACCIONES DOBLES DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

D.A. 14.80 INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO – BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Primero y 10 en la B45. El pase de A1 es interceptado por B1, y durante la devolución de interceptación, A2 agarra y hala/jala la careta de B1 en la B25, lo que causa que B1 suelte el balón (fumble) en la B30. Durante el balón suelto (fumble), B2 bloquea bajo en la B35. B1 entonces recupera el balón en la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Esto es una infracción doble después de un cambio de posesión (la interceptación), de modo que las infracciones se cancelan en el punto donde la infracción del Equipo B habría sido cobrada si hubiera sido la única infracción. Ya que el bloqueo bajo de B2 ocurrió durante un balón libre, estas infracciones se cancelan en el punto del balón suelto (fumble), ya que está detrás del punto de la infracción. Si el Equipo A hubiera recuperado el balón suelto (fumble), esto hubiera sido una infracción doble con un doble cambio de posesión, y el down debería ser repetido, porque el Equipo A no obtuvo el balón con manos limpias.

D.A. 14.81 DESPEJE—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 7 en la A22. A2 despeja el balón a B1, quien recibe el despeje en la B35. B1 es tackleado por la careta en la 50. Durante la devolución, B5 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la: (a) B40 o (b) A45.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Las infracciones se cancelan en el punto donde la infracción del Equipo B habría sido cobrada si hubiera sido la única, que acá es el punto de la infracción del Equipo B, porque eso es lo menos ventajoso para el Equipo B que el punto de balón declarado muerto.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la 50. Las infracciones se cancelan en el punto donde la infracción del Equipo B habría sido cobrada si hubiera sido la única, que acá es el punto de la infracción del Equipo B, porque eso es lo menos ventajoso para el Equipo B que el punto de la infracción de B5.

Nota: cuando la del Equipo B no es una infracción después de la posesión, el final de la patada es irrelevante para cobrar una infracción doble después de un cambio de posesión.

D.A. 14.82 DESPEJE—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la 50. Durante el despeje de A1, B1 comete un bloqueo ilegal por la espalda en la B20. B2 recibe el despeje en la B10 y lo devuelve hasta la B40, donde A1 tacklea a B2 por la careta.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. El punto doble/posterior es el punto donde la infracción del Equipo B habría sido cobrada si hubiera sido la única. Ya que la del Equipo B es una infracción después de la posesión, el punto de cobro es el final de la patada o bien el punto de la infracción del Equipo B. El bloqueo ilegal por encima de la cintura y la careta por lo tanto se cancelan al final de la patada, ya que eso es el punto menos ventajoso para el Equipo B.

D.A. 14.83 DESPEJE—LA PATADA FINALIZA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 6 en la B38. Durante el despeje de A1, B2 bloquea bajo a A2 en la B18. El balón aterriza en la B8 y B3 lo toca pero no lo atrapa (muff) en la B6 y éste rueda hacia la zona de anotación. B2 lo recupera y avanza hasta la B31, donde A8 lo tacklea por la careta.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B18. Ya que la infracción del Equipo B en esta jugada doble/posterior es una infracción después de la posesión, el bloqueo bajo del Equipo B y la careta del Equipo A se cancelan al final de la patada, o en el punto de la infracción del Equipo B, lo que sea menos ventajoso para el Equipo B. Ya que el final de la patada está en la zona de anotación y resultaría en un touchback, se considera que el final de la patada es la yarda B20. El punto de la infracción del Equipo B en la B18 es, por lo tanto, usado como el punto de cobro.

D.A. 14.84 SEÑAL INVÁLIDA DE RECEPCIÓN LIBRE— GOLPE LEGAL/TARDÍO SOBRE QUIEN LLEVA A CABO LA SEÑAL

Cuarto y 8 en la A40. B1 lleva a cabo una señal inválida de recepción libre en la B15 y recibe el balón en la B17: (a) A3 tacklea a B1 en la B17; o (b) A3 golpea a B1 en la cabeza después de llevar a cabo la recepción en la B17.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Señal inválida de recepción libre cobrada en el punto de la infracción. No hay infracción por parte de A3.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Infracción doble luego de un cambio de posesión. La señal de recepción libre inválida y la rudeza innecesaria se cancelan en la B15, porque la del Equipo B es una infracción de punto, de modo que ese sería el punto de cobro para la infracción de B1, si esa fue la única infracción de la jugada.

D.A. 14.85 DESPEJE— INFRACCIONES DE BALÓN EN JUEGO Y DE BALÓN DECLARADO MUERTO—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 14 en la A31. El despeje de A1 es recibido por B3 en la B15 y devuelto hasta la B23. Durante el despeje, B4 sujeta a A5 en la B20. Inmediatamente después de que el balón quedó declarado muerto, en la B23, se desata una pelea, y A7 golpea a B7 en la careta. Se cobra rudeza innecesaria.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. El sujetar por la ofensiva de balón en juego por parte de B4 es una infracción después de la posesión, así que es tratada como ocurrida después del cambio de posesión. Se combina con la infracción de balón declarado muerto de rudeza innecesaria por parte de A7, creando una infracción doble después de un cambio de posesión. Los castigos, por lo tanto, se cancelan en el punto donde la de B4 sería cobrada si hubiese sido la única infracción: el punto de la infracción de B o el final de la patada, lo que sea menos ventajoso para el Equipo B.

D.A. 14.86 DESPEJE—EL EQUIPO B ANOTA—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Cuarto y 10 en la A7. El despeje es parcialmente bloqueado, y B1 recupera en la A22 y avanza hasta el touchdown. Antes de la anotación, B2 sujeta en la zona de anotación de A. Después de la anotación, A3 hala/jala la careta de B1 y lo lanza al suelo.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A1. El sujetar por la ofensiva de balón en juego cometido por B2, se combina con la infracción de balón declarado muerto rudeza innecesaria cometida por A3, y las infracciones se cancelan en la A1. Ya que el punto de la infracción del Equipo B y el punto de balón declarado muerto están ambos en la zona de anotación del Equipo A, el cobro de la infracción del Equipo B sería desde la línea de gol, si fuese la única infracción; el balón, por lo tanto, es colocado en la yarda uno.

D.A. 14.87 INTERCEPCIÓN—ÍMPETU—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 6 en la B14. B1 intercepta el pase en la B2, y el ímpetu lo lleva hacia la zona de anotación, donde intenta avanzar. A1 tropieza a B1, lo que provoca que B1 caiga al suelo en la zona de anotación. B2 agarra y retuerce la careta de A1 después de que B1 está caído.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. La zancadilla (tripping) y la rudeza innecesaria se cancelan en el punto donde se habría cobrado la de B2 si hubiese sido la única infracción. Aquí, sería el punto de la infracción del Equipo B o el punto de balón declarado muerto, lo que sea menos ventajoso para el Equipo B. Debido a la jugada de ímpetu, el punto de balón declarado muerto es la B2, y ya que la infracción del Equipo B fue una infracción de balón declarado muerto, su punto de cobro sería detrás de la línea: la yarda B2.

Nota: si la del Equipo B fue una infracción de balón en juego en la zona de anotación del Equipo B, el cobro de la infracción del Equipo B resultaría en un safety, así que el cobro de esta infracción doble luego de un cambio de posesión sería cancelar las infracciones en la B1.

D.A. 14.88 INTERCEPCIÓN—ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 5 en la B22. B1 intercepta un pase en la zona de anotación del Equipo B e intenta salir del campo con el balón pero, durante su recorrido, B2 sujeta en la zona de anotación, donde B1 es derribado. A3 se amontona sobre B1 después de la tackleada.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. El sujetar por parte de la ofensiva y la rudeza innecesaria de balón declarado muerto se cancelan en el punto donde la infracción del Equipo B habría sido cobrada si hubiera sido la única. Aquí, debido a que el resultado de la jugada es un touchback, se considera que el punto de balón declarado muerto es la B20. Sin embargo, la infracción del Equipo B es detrás de ese punto, y ya que las infracciones en la zona de anotación del Equipo B y corre con el balón, el cobro de la infracción de balón en juego en la zona de anotación del Equipo B sería un safety. Las infracciones, por lo tanto, se cancelan en la B1.

D.A. 14.89 INTERCEPCIÓN—ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

Segundo y 10 en la B30. B1 intercepta el balón en la zona de anotación, avanza, y es tackleado en la zona de anotación. Durante la carrera, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B7, y A2 tacklea a B1 por la careta.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B7. Desde que el resultado de la jugada fue un touchback, se considera que el punto de balón declarado muerto es la B20, (o B25 si es una patada libre). El punto de la infracción del Equipo B fue detrás de ese punto, de modo que las infracciones se cancelan en el punto de la infracción del Equipo B.

D.A. 14.90 INTERCEPCIÓN—ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIÓN DOBLE CON/DESPUÉS DE UN CAMBIO

Tercero y 5 en la B15. B1 intercepta un pase de A1 en la zona de anotación, intenta salir del campo de juego, pero es tackleado en la zona de anotación. Durante la carrera de B1: (a) B2 haló a A7 hacia abajo por la careta en la B3, y A8 agarró y haló la careta de B1 en la zona de anotación. El corredor A4 estaba ilegalmente en movimiento en el centro; (b) B6 bloqueó bajo a A6 en la B4. El Equipo A tenía seis jugadores en la línea de golpeo en el momento centro; (c) B5 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A5 en la B4, y B5 se enojó con el cobro, así que lanzó al aire el pañuelo del juez de campo.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. La infracción doble después del cambio tiene prioridad sobre la infracción doble con un cambio. Las caretas por parte de cada equipo se cancelan en el punto la del Equipo B habría sido cobrada si hubiera sido la única infracción. Ya que el resultado de la jugada es un touchback, se considera que el punto de balón declarado muerto es la yarda B20, de modo que las infracciones se cancelan en el punto de la infracción del Equipo B, ya que es detrás del punto de balón declarado muerto. La infracción de movimiento ilegal (illegal motion) es declinada por regla.

- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. Formación ilegal por parte del Equipo A, seguida por un bloqueo bajo por parte de B6 después de la interceptación, resulta en una infracción doble con un cambio. Ya que la infracción del Equipo B ocurrió dentro de la B20, se cobra desde el punto de la infracción. No hay opción de repetir el down, porque esta no es una jugada de patada.
- (c) balón del Equipo B, primero y 11 en la B1. Se cobran tanto el bloqueo por la espalda (clipping) como la conducta antideportiva, ya que una infracción contra un oficial es considerada una entre downs. El bloqueo por la espalda (clipping) se cobra desde la B4 hasta la B2, se ubican las cadenas, y entonces la infracción de conducta antideportiva se cobra desde la B2 hasta la B1. (Lanzar el pañuelo en el aire no es una infracción de expulsión.)

D.A. 14.91 INFRACCIÓN DOBLE CON / DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSESIÓN—ÍMPETU DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A43. El despeje está rodando por el suelo en la B4 cuando B1 lo batea (bat) hacia atrás, hasta dentro de su zona de anotación, pensando que puede crear un touchback. (a) En la escaramuza por el balón en la zona de anotación, A7 y B2 agarran y retuercen sus caretas uno al otro, después de lo cual B3 detiene el balón en la zona de anotación; (b) B2 recoge el balón y está corriendo con él en la zona de anotación, cuando A7 y B2 agarraron y retorcieron las caretas uno del otro. B2 es entonces tackleado en la zona de anotación; o (c) en la escaramuza por el balón en la zona de anotación, B2 agarra y retuerce la careta de A7, después de lo cual B2 recupera y detiene el balón en la zona de anotación. A3 entonces se amontona.

Decisiones:

- (a) Cuarto y 10 en la A43. Se repite el down. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión, porque la infracción de A7 es antes del cambio, y la infracción de B2 es después de la posesión, por lo tanto, tratada como de después del cambio. Desde que el ímpetu del Equipo B colocó el balón en la zona de anotación, y el Equipo B entonces cometió infracción allí, el cobro de la infracción de B2 crearía un safety; por lo tanto, por regla, se repite el down.
- (b) Balón del Equipo B, primero y 10 en la B1. Esto es una infracción doble después de un cambio de posesión. El ímpetu del Equipo B (el bateo) colocó el balón en la zona de anotación, después de lo cual ambos equipos cometieron infracción en la zona de anotación. La infracción del Equipo B sería cobrada desde la zona de anotación, resultando en un safety, si esa fue la única infracción. Las infracciones, por lo tanto, se cancelan en la B1.
- (c) Safety, patada después de un safety en la B20. Esta es una anotación de manos libres. El bateo (bat) es legal, pero crea un nuevo ímpetu, resultando en un safety cuando B detiene el balón en su zona de anotación. El Equipo A tiene manos limpias en el momento de la anotación, así que ésta es válida, y la falta personal de A7 se cobra en la patada después del safety. La falta personal de B2 en la jugada de la anotación también se traslada a la patada después del safety, donde ambas infracciones se cancelan.

D.A. 14.92 INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN—ÍMPETU DEL EQUIPO B

Tercero y 2 en la B8. A1 corre hasta la B5 y suelta el balón (fumble). B1 batea el balón libre hacia atrás dentro de su zona de anotación. B2 lo recoge allí y corre hasta la B17, donde es tackleado por la careta. Durante la carrera de B2, B3 bloquea bajo en la B10.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Esto es una infracción doble después de un cambio de posesión. Las infracciones de bloqueo bajo y de careta se cancelan en el punto de la infracción del Equipo B, ya que éste está detrás del punto de balón declarado muerto. Ese bateo de B1 es legal.

D.A. 14.93 INTERCEPCIÓN—DOBLE CON/DOBLE DESPUÉS DE INFRACCIONES

Primero y 10 en la 50. Movimiento ilegal por parte de A1, y el pase es interceptado por B1 en la B20. En la devolución, B2 comete un bloqueo ilegal por la espalda en la B30, y A2 tacklea a B1 por la careta en la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Movimiento ilegal previo a la interceptación seguido por un bloqueo ilegal por la espalda y una falta personal de careta. La infracción doble después de un cambio tiene prioridad sobre la infracción doble con un cambio, y las infracciones se cancelan en el punto de la infracción del Equipo B, ya que está detrás del punto de balón declarado muerto y sería el punto de cobro si la única infracción fuera aquella del Equipo B. La infracción de movimiento ilegal (illegal motion) del Equipo A se declina por regla.

D.A. 14.94 PATADA DE SALIDA—DOBLE CON/DOBLE DESPUÉS—OPCIÓN DE REPETICIÓN

El Equipo A está fuera de lugar en la patada de salida desde la A35. El Equipo B recibe el balón en la B15, y durante la devolución, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B45 y es tackleado en la B37. A1 se amontona.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B37, o el Equipo B tiene la opción de que se repita el down. La infracción doble después de un cambio tiene prioridad sobre la infracción doble con un cambio, así que las infracciones se cancelan en el punto donde la infracción del Equipo B sería cobrada si fuese la única. En esta jugada, es en el punto de balón declarado muerto, que está detrás del punto de la infracción del Equipo B. Ya que esta es una jugada de patada, y también hay una infracción doble con un cambio, el Equipo B también puede optar por repetir la patada desde la A35.

D.A. 14.95 PATADA DE SALIDA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—INFRACCIONES DE BALÓN DECLARADO MUERTO DE AMBOS EQUIPOS

La patada de salida desde la A35 sale del campo de juego en la B24, después de lo cual A1 y B2 cometen infracciones de balón declarado muerto.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B24, o el Equipo B tiene la opción de elegir repetir. Esto es una infracción doble con un cambio y una infracción doble después de un cambio. La doble después toma precedencia y se cobra desde el punto donde la infracción del Equipo B sería cobrada si fuese la única. Aquí, es el punto de balón declarado muerto, que también es el punto de la infracción. Ya que también hay una infracción por parte del Equipo A antes del cambio de posesión que crea una infracción doble con un cambio en una jugada de patada, el Equipo B tiene

también la opción de requerir que se vuelva a patear desde la A35. No hay opción para cancelar las infracciones de balón declarado muerto en la B40.

D.A. 14.96 INFRACCIÓN DOBLE CON/DESPUÉS DEL CAMBIO DE POSESIÓN—EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Tercero y 5 en la B15. B1 intercepta el pase de A1 en la zona de anotación, intenta salir corriendo, pero es tackleado en la zona de anotación. A4 estaba ilegalmente en movimiento en el momento del centro. Durante la carrera de B1, (a) B6 bloqueo bajo a A6 en la B4; o (b) B2 haló/jaló a A7 hacia abajo por la careta en la B3, y A8 agarró y retorció la careta de B1 en la zona de anotación.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. Infracción doble con un cambio. Por regla, la formación ilegal previa al cambio es declinada, y el bloqueo bajo del Equipo B se cobra desde el punto de la infracción, ya que ocurrió dentro de la B20 (el cual se considera como el punto de balón declarado muerto).
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. La infracción doble después de un cambio tiene preferencia por sobre la infracción doble con un cambio, de modo que la infracción de movimiento ilegal (illegal motion) del Equipo A es declinada por regla. Desde que el resultado de la jugada es un touchback, se considera que el punto de balón declarado muerto es la B20. Los castigos por careta se cancelan en el punto donde la infracción del Equipo B sería cobrada si fuese la única. Aquí, es el punto de la infracción del Equipo B, ya que ese punto está detrás del punto de balón declarado muerto.

INFRACCIÓN DOBLE CON DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

D.A. 14.97 PATADA DE SALIDA—INFRACCIÓN DOBLE—DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

En una patada de salida desde la A35, A1 toca ilegalmente el balón en la A43. B1 recoge el balón en la A44, acarrea hasta la A25, suelta el ovoide (fumbles), y A2 lo recupera allí. Durante la carrera de B1, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la A35.

Decisión: se vuelve a patear desde la A35. Toque ilegal de una patada y bloqueo por la espalda (clipping). Esto es una infracción doble con un doble cambio de posesión, y el último equipo con posesión no estaba limpio al momento de recuperar el balón. Por lo tanto, se debe repetir el down.

D.A. 14.98 INFRACCIÓN DOBLE—DOBLE CAMBIO

Primero y 10 en la 50. Movimiento ilegal por parte de A1 y fuera de lugar por parte de B1. B2 intercepta y, durante la devolución, B5 comete un bloqueo por la espalda (clipping). B2 entonces suelta el balón (fumble) hacia A2.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Movimiento ilegal y fuera de lugar de la defensiva previo a la interceptación, y bloqueo por la espalda (clipping) por parte de B5 durante la devolución. La infracción doble antes del cambio de posesión requiere una repetición porque el equipo que tuvo posesión en último término no lo obtuvo con manos limpias.

D.A. 14.99 INFRACCIÓN DOBLE—DOBLE CAMBIO

Primero y 10 en la 50. Movimiento ilegal por parte de A1, y B1 entonces intercepta el pase. En la devolución del Equipo B, B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping). B1 entonces suelta el balón (fumble) y A2 lo recupera.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Se repite. Movimiento ilegal del Equipo A seguido por un bloqueo por la espalda (clipping) por parte del Equipo B. Si hay infracciones por ambos equipos y múltiples cambios de posesión durante un down, si el último equipo en tener posesión no obtuvo el balón antes de la infracción, se repite el down.

D.A. 14.100 INFRACCIÓN DOBLE/DOBLE CAMBIO—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO QUE TUVO POSESIÓN EN ÚLTIMO TÉRMINO

Tercero y 10 en la B40. B1 intercepta un pase en la B10 y avanza hasta la B20, donde suelta el balón (fumble). Durante la carrera, B2 sujeta en la B15. A1 recupera el balón suelto (fumble) en la B22 y sale del campo de juego en la B12, después de lo cual A2 comete una rudeza contra B2.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B27. El último equipo en posesión (el Equipo A) estaba libre de infracciones cuando obtuvo el balón, así que puede mantener el balón después del cobro. La infracción del Equipo B ocurrió antes del último cambio, y la infracción del Equipo A fue después del último cambio, así que se cobrará la infracción doble con un cambio de posesión: el castigo de rudeza innecesaria de balón declarado muerto contra el Equipo A cobrado desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.101 INFRACCIÓN DOBLE/DOBLE CAMBIO—JUGADOR EXPULSADO

Segundo y 10 en la B40. B1 intercepta el pase en la B10 y avanza hasta la B20. Durante el avance de B1, B2 golpea con el puño a A1 en la 50, y A2 tacklea a B2 por la careta, provocando que B1 suelte el balón (fumble) y A1 recupere en la B25.

Decisión: balón del Equipo A, segundo y 10 en la B40. Ya que el último equipo en posesión (Equipo A), no estaba libre de infracciones cuando recuperó el balón, la rudeza innecesaria y la careta se cancelan y se repite el down. Expulsión de B2.

D.A. 14.102 INFRACCIÓN DOBLE/DOBLE CAMBIO

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta en la B20. B1 suelta el balón (fumble), y A1 recupera y avanza con el balón. A2 sujeta durante la carrera. A1 suelta el balón (fumble) y B2 recupera y es tackleado en la A40. Durante la carrera de B2, B3 bloquea bajo en la 50.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. El Equipo B obtuvo posesión con manos limpias, así que

retiene posesión después del cobro de la infracción doble con un cambio de posesión. El sujetar por la ofensiva del Equipo A es declinado por regla, y se cobra el castigo de bloqueo debajo de la cintura del Equipo B desde el punto de la infracción.

INFRACCIONES DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

D.A. 14.103 ÍMPETU DEL EQUIPO A E INFRACCIÓN DEL EQUIPO A

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta un pase en su propia zona de anotación, donde es tackleado. Durante el desplazamiento de B1 en la zona de anotación, (a) A2 bloquea a B2 debajo de la cintura; o (b) A2 tropieza a B2, en el campo de juego o en la zona de anotación.

Decisiones:

(a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B35.

(b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Cuando el resultado de la jugada es un touchback, el punto de cobro para todas las infracciones por parte del Equipo A (faltas personales u otras) es la yarda 20 o la 25 para una patada libre.

D.A. 14.104 ÍMPETU DEL EQUIPO B—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta en la B8, se escapa, y lleva el balón hacia su propia zona de anotación, donde es tackleado (sin excepción de ímpetu). Durante su avance, A2 bloquea bajo en cualquier parte.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Ya que el resultado de la jugada sería un safety, porque el ímpetu del Equipo B puso el balón en su propia zona de anotación, la infracción del Equipo A se cobra desde la línea de gol. (14-4-4)

D.A. 14.105 INTERCEPCIÓN—EL EQUIPO B CORRE Y COMETE INFRACCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta en la zona de anotación y avanza con el balón. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación durante la carrera. B1 es derribado en la zona de anotación o en el campo de juego.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B20. Ya que el ímpetu del Equipo A colocó el balón en la zona de anotación, el resultado de la jugada no es un safety. La infracción que ocurrió en la zona de anotación durante la carrera de B1 es usada para crear el safety, de modo que no se cobran yardas en la patada después del safety.

D.A. 14.106 INTERCEPCIÓN—EL EQUIPO B CORRE Y COMETE INFRACCIÓN EN EL CAMPO DE JUEGO

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta en la zona de anotación y avanza con el balón. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en el campo de juego en la B16 durante la carrera. B1 es derribado en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. La infracción de bloqueo por la espalda (clipping) se cobra desde el punto de la infracción, ya que ese punto está detrás de la B20 (punto de touchback).

D.A. 14.107 INTERCEPCIÓN—SIN INTENTO DE AVANZAR—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta en la B16 y es derribado inmediatamente sin devolución. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación o en el campo de juego después de que B1 fue derribado.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. La rudeza innecesaria de balón declarado muerto se cobra desde el punto siguiente.

D.A. 14.108 INTERCEPCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN Y AVANCE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN EL CAMPO DE JUEGO

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta en la zona de anotación y avanza con el balón. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en el campo de juego en la B16 durante su avance. B1 es derribado en el campo de juego en la B25.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. La infracción de bloqueo por la espalda (clipping) se cobra desde el punto de la infracción, ya que ese punto está detrás del punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.109 DESPEJE TERMINA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN—INFRACCIONES DEL EQUIPO B DURANTE EL DESPEJE—TACKLEADO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la 50. B1 recibe el despeje en la zona de anotación, avanza con el balón, pero es tackleado en la zona de anotación. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B16 mientras el despeje está en el aire.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. El final de la patada es la B20 (touchback), de modo que el cobro es desde el punto de la infracción (B16).

D.A. 14.110 SUSTITUCIÓN ILEGAL DEL EQUIPO B DURANTE UNA PATADA DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

Cuarto y 5 en la A45. B1 toca el despeje de A1 en la B5. El balón entonces rueda hacia la zona de anotación, donde B1 lo recoge y corre, aunque es tackleado en la zona de anotación. Sustitutos del Equipo B creyeron que la jugada estaba terminada cuando el balón rodó hacia la zona de anotación. Los jugadores del Equipo B comenzaron a ingresar en el campo en la B35 antes de que B1 fuera tackleado en la zona de anotación.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Ya que el despeje terminó en la zona de anotación, y el ímpetu del Equipo A colocó el balón allí, la sustitución ilegal del Equipo B en la B35 se cobra desde la B20.

D.A. 14.111 DESPEJE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 10 en la 50. El despeje de A1 rueda fuera del campo de juego en la B16, y B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación durante el despeje.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. La infracción de bloqueo por la espalda (clipping) se

cobra desde el final de la patada. Ya que el Equipo B no corrió con el balón, la infracción en la zona de anotación es tratada como si hubiera ocurrido en la B20.

D.A. 14.112 DESPEJE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN EL CAMPO DE JUEGO

Cuarto y 10 en la 50. B2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la B10 mientras el despeje está en el aire. El balón rueda fuera del campo de juego en la B16.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B5. La infracción de bloqueo por la espalda (clipping) se cobra desde el punto de la infracción, ya que fue detrás del final de la patada.

D.A. 14.113 DESPEJE—PRIMER TOQUE—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Cuarto y 5 en la A40. A1 toca primero el despeje en la B10. B1 recoge balón en la B7 y avanza hasta B20. B2 sujetó a A2 en la zona de anotación del Equipo B durante la carrera de B1.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la B20. Ya que el castigo de sujetar ocurrió en la zona de anotación y que el Equipo B corrió con el balón, el cobro resulta en un safety. El cobro de la infracción elimina el primer toque.

D.A. 14.114 GOL DE CAMPO FALLADO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE LA PATADA

Cuarto y 8 en la B22. El intento de gol de campo del Equipo A desde la B30 es bloqueado en la B28, y el balón rebota hasta la B12, donde rueda fuera del campo de juego. Antes de que el balón saliera del campo de juego, B3 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A2 en la B15.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. La infracción de bloqueo por la espalda (clipping) claramente no es cometida en un intento por bloquear la patada, así que es una infracción después de la posesión cobrada desde el final de la patada.

D.A. 14.115 GOL DE CAMPO FALLADO—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE LA PATADA

Cuarto y 8 en la B22. Un intento de gol de campo desde la B30 es bloqueado en la B28, y el balón rueda fuera del campo de juego en la zona de anotación del Equipo B. Antes de que el balón saliera del campo de juego, B3 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) sobre A2 en la B16.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B8. La de bloqueo por la espalda (clipping) es una infracción después de la posesión cobrada desde el punto de la infracción. En un intento de gol de campo, si el Equipo B toca la patada en cualquier parte más allá de la línea de golpeo, si una infracción del Equipo B en la jugada es aceptada, o si la patada es recuperada por cualquier equipo detrás de la línea de golpeo, el Equipo B pierde la opción de regresar al punto de la patada (o la yarda 20).

JUGADAS DE ANOTACIÓN

D.A. 14.116 TOUCHDOWN—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO

Primero y 10 en la 50. El corredor A1 cruza la línea de gol del Equipo B, después de lo cual: (a) A2 comete una falta personal; o (b) B1 comete una falta personal.

Decisiones:

- (a) touchdown del Equipo A. El Equipo B tiene la opción de que la infracción de falta personal se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida.
- (b) touchdown del Equipo A. El Equipo A tiene la opción de que la infracción de falta personal se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida.

D.A. 14.117 INTERCEPCIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B ANTES Y DESPUÉS DE UN TOUCHDOWN

Primero y 10 en la 50. B1 intercepta un pase en la B20 y avanza hasta el touchdown. B2 cometió un bloqueo por la espalda (clipping) en la zona de anotación del Equipo A: (a) antes; o (b) después de que B1 cruzó la línea de gol.

Decisiones:

- (a) Balón del Equipo B, primero y 10 en la A15. La infracción del bloqueo por la espalda (clipping) se cobra desde la línea de gol.
- (b) touchdown del Equipo B. El Equipo A tiene la opción de que el castigo de bloqueo por la espalda (clipping) se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida.

D.A. 14.118 INFRACCIONES DEL EQUIPO A DESPUÉS DE UN TOUCHDOWN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B EN UNA CONVERSIÓN

Segundo y 7 en la B13. A1 anota y A2 comete una falta personal luego del touchdown. El Equipo B elige que el castigo de 15 yardas se cobre en la patada de salida. En el intento de conversión (try) exitoso, el Equipo B está fuera de lugar.

Decisión: el intento de un punto extra es exitoso, patada de salida desde la, o se repite (re-try) desde la B1, patada de salida desde la A20. Una vez que el Equipo B elige que la falta personal de A2 se cobre en la patada de salida, no puede cambiar esa decisión.

D.A. 14.119 TOUCHDOWN—INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A

Segundo y gol en la B7. A1 lanza un pase a A2 en la zona de anotación para un touchdown. A2 entonces clava el balón en la cara de B2, que está en el suelo. A3 estaba ilegalmente adelante (illegally downfield) en el campo previo al pase.

Decisión: segundo y gol en la B12. Se cobra la infracción de jugador ilegible avanzado desde el punto previo. La burla debe ser declinada, o la anotación contaría. Esta infracción de burla aún se contabiliza para una potencial expulsión, aún si ésta fuese declinada.

D.A. 14.120 TOUCHDOWN EN LA ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO

Segundo y 4 en la B30. Con seis segundos por jugar en el partido, el Equipo A está en desventaja en el marcador 24-15. El pase del mariscal de campo A1 es recibido por A4 para un touchdown y el reloj de juego expira en la jugada.

Decisión: partido terminado, el Equipo B gana 24-21. No hay intento de conversión.

D.A. 14.121 FALTA PERSONAL DEL EQUIPO A EN SU ZONA DE ANOTACIÓN—EL ACARREO FINALIZA EN EL CAMPO DE JUEGO

Tercero y 8 en la A4. A4 comete un bloqueo bajo ilegal (chop block) en la zona de anotación. A1 es entonces tackleado en la A2.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20. El bloqueo bajo ilegal (chop block) en la zona de anotación resulta en un safety. (El castigo podría también ser declinado, resultando en un cuarto y 10 en la A2.)

D.A. 14.122 INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A EN SU ZONA DE ANOTACIÓN— EL ACARREO FINALIZA EN LA ZONA DE ANOTACIÓN/CAMPO DE JUEGO

Tercero y 8 en la A4. A2 comete un bloqueo bajo ilegal (chop block) y A3 sujeta. Ambas infracciones ocurrieron en la zona de anotación del Equipo A. A1 es tackleado: (a) en la A5; o (b) en la zona de anotación.

Decisiones:

- (a) safety. Patada después de un safety desde la A20. Infracciones múltiples, así que solamente una puede ser cobrada, cualquiera de los cuales resulte en un safety.
- (b) safety. Patada después de un safety desde la A10. Ya que el resultado de la jugada es un safety, la infracción de bloqueo bajo ilegal (chop block) se trasladaría a la patada después del safety.

D.A. 14.123 TOUCHDOWN— INFRACCIONES MÚLTIPLES DE BALÓN EN JUEGO/MUERTO DEL EQUIPO B

Primero y 10 en la B20. B1 agarra y retuerce la careta del acarreador A1, pero A1 continúa y anota un touchdown. Inmediatamente después de que A1 cruza la línea de gol, B2 sujeta la careta de A1 y lo hala/jala al suelo.

Decisión: Touchdown. Infracciones múltiples, solamente una es la que se cobra. El Equipo A tiene la opción de que el castigo se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida.

D.A. 14.124 TOUCHDOWN DEL EQUIPO B—BALÓN EN JUEGO E INFRACCIÓN ENTRE DOWNS DEL EQUIPO A

Cuarto y 10 en la A40. A1 despeja el balón, y A2 comete interferencia con la oportunidad en la B20. B1 recoge el balón y avanza hasta el touchdown. Claramente después de que B1 cruzó la línea de gol y con B1 corriendo hacia su banca, A1 sujeta y hala/jala B1 por la careta.

Decisión: touchdown del Equipo B. La interferencia en la recepción de una patada puede ser cobrada en el intento de conversión o en la patada de salida por la anotación del Equipo B. La infracción por rudeza innecesaria es una ocurrida entre downs, de modo que también puede ser cobrada en el intento de conversión o en la patada de salida. El Equipo B tiene la opción de que se cobren ambas infracciones en el intento de conversión o en la patada de salida, o bien que se cobre una infracción en el intento de conversión y otra en la patada de salida. Expulsión de A1 si es apropiado.

INFRACCIONES DE BALÓN DECLARADO MUERTO

D.A. 14.125 ACARREO—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO POR UNO U OTRO EQUIPO

Segundo y 10 en la A30. A1 acarrea fuera del campo de juego en la A35, después de lo cual: (a) A2 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la A30; o (b) B1 comete un bloqueo por la espalda (clipping) en la A40.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, tercero y 20 en la A20.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Se cobran las infracciones de balón declarado muerto desde el punto siguiente A35.

D.A. 14.126 CUARTO DOWN— INFRACCIONES DOBLES/ MÚLTIPLES—BALÓN DECLARADO MUERTO

Cuarto y 1 en la B30. B2 se amontona sobre el mariscal de campo A1 tras correr fuera del campo de juego en la B30, después de lo cual: (a) A2 comete una rudeza contra B1; o (b) B1 comete una rudeza contra A2.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. Las infracciones de balón declarado muerto se cancelan en el punto siguiente.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. Infracciones de balón declarado muerto múltiples (14-1-3). Se cobra solamente una, y el down cuenta, otorgando el balón al Equipo B por downs agotados.

D.A. 14.127 PASE INCOMPLETO EN CUARTO DOWN—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DE ALGÚN EQUIPO

Cuarto y 8 en la B12. Después de un pase hacia el frente incompleto: (a) B1 comete una rudeza contra A1; o (b) A1 comete una rudeza contra B1.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la B6. La rudeza innecesaria contra el Equipo B se cobra desde el punto siguiente, y es primero y 10 para el Equipo B.
- (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B27. La rudeza innecesaria contra el Equipo A se cobra desde el punto siguiente, y es primero y 10 para el Equipo B.

Nota: si estas infracciones ocurrieron durante el pase hacia el frente: (a) el Equipo A aceptaría la infracción. Balón del Equipo A, primero y gol en la B6. (b) El Equipo B aceptaría la infracción. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B27.

D.A. 14.128 PASE INCOMPLETO— INFRACCIONES DE BALÓN EN JUEGO/MUERTO DEL EQUIPO A

Segundo y 10 en la A30. A1 sujeta a B1 por la careta y lo lanza al suelo: (a) previo a; o (b) después de un incompleto pase hacia el frente.

Decisiones:

- (a) segundo y 25 en la A15 o tercero y 10 en la A30. Si es aceptada, la careta debería ser cobrada desde el punto previo.
- (b) tercero y 25 en la A15. Rudeza innecesaria de balón declarado muerto cobrada desde el punto siguiente, y el down cuenta.

D.A. 14.129 INTERFERENCIA EN LA RECEPCIÓN LIBRE—INFRACCIONES DE BALÓN DECLARADO MUERTO

Cuarto y 10 en la A10. B1 hace la señal de recepción libre en la A45. A1 interfiere en la A45, cuando el balón golpea A1 en el aire y sale del campo de juego en la A43, después de lo cual: (a) A2 comete una rudeza contra B2; o (b) B2 comete una rudeza contra A2.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo B, primero y 10 en la A28. Infracciones múltiples por interferencia en la recepción libre y rudeza innecesaria. Independientemente de qué infracción acepte el Equipo B, la misma será cobrada desde el punto de balón declarado muerto. Si el punto de balón declarado muerto estuviere detrás del punto de la infracción, el cobro debería ser desde el punto de la infracción, porque es más ventajoso para el Equipo B. Si el Equipo B acepta la infracción por la interferencia en la recepción libre, entonces también tiene la opción de una patada de recepción libre luego del cobro.
- (b) cuarto y 10 en la A10, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B42. Esto es una infracción doble con un cambio de posesión en una jugada de patada, así que el Equipo B tiene la opción de repetir el down, o hacer que su infracción de balón declarado muerto por rudeza innecesaria se cobre desde el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.130 INFRACCIONES DE BALÓN EN JUEGO Y DECLARADO MUERTO—AMBOS EQUIPOS

Tercero y 6 en la B20. A1 acarrea fuera del campo de juego en la B14. A2 y B1 se pegan golpes: (a) antes; o (b) después de que A1 sale del campo de juego.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, tercero y 6 en la B20. Se repite. Expulsión de A2 y B1.
- (b) balón del Equipo A, primero y 10 en la B14. Expulsión de A2 y B1.

D.A. 14.131 INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DESPUÉS DEL PRIMER DOWN – SIN CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 5 en la A35. A1 acarrea hasta la 50, donde es tackleado, después de lo cual (a) A2 golpea a un defensa para extraerlo del amontonamiento o (b) bien después de que la jugada terminó, con los jugadores regresando a sus respectivas reuniones (entre downs), A2 empuja a B1, que cae al suelo.

Decisiones:

- (a) balón del Equipo A, primero y 10 en la A35. Si la infracción de balón declarado muerto ocurre en la acción continua de la jugada, es primero y 10 después del cobro.
- (b) balón del Equipo A, primero y 25 en la A35. Si la infracción de balón declarado muerto ocurre entre downs o es una infracción contra un oficial, se cobra después de que las cadenas se acomoden, así que es primero y 25 después del cobro.

D.A. 14.132 INCAPAZ DE CONSEGUIR LA YARDA POR ALCANZAR EN CUARTO DOWN—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la 50. El mariscal de campo A1 se escapa y es empujado fuera del campo de juego por B1 en la A40, después de lo cual B1 inmediatamente se burla de A1.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. La infracción de balón declarado muerto se cobra desde el punto siguiente. La infracción de conducta antideportiva se contabiliza hacia una potencial expulsión por dos infracciones de ese tipo.

D.A. 14.133 EL EQUIPO A COMETE UNA INFRACCIÓN EN SU ZONA DE ANOTACIÓN Y DESPUÉS COMETE OTRA DE BALÓN DECLARADO MUERTO

Tercero y 10 en la A4. A1 sujetó a en su propia zona de anotación previo a un pase incompleto. A2 cometió rudeza contra B1 después del pase incompleto.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A20 o balón del Equipo A, cuarto y 12 en la A2. Infracciones múltiples por parte del Equipo A, y solamente una puede ser cobrada.

D.A. 14.134 SAFETY—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Cuarto y 10 en la A10. A1 es capturado en su propia zona de anotación, después de lo cual B1 se amontona.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A35.

D.A. 14.135 SAFETY—INFRACCIÓN DE BALÓN EN JUEGO DEL EQUIPO A E INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Tercero y 10 en la A10. A2 está ilegalmente en movimiento en el momento del centro, y A1 es capturado en su propia zona de anotación. Después de que el balón queda declarado muerto, B1 se amontona.

Decisión: safety. Patada después de un safety en la A35. El Equipo B anotó con manos limpias, así que se declina la infracción del Equipo A, y la infracción del Equipo B se cobra en la patada después del safety.

D.A. 14.136 SAFETY—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Cuarto y 15 en la A2. El despejador A1 salta para recibir un centro alto y cae en la línea final. A1 despeja y B1 le comete rudeza.

Decisión: safety. Patada después de un safety desde la A35. Esto es una infracción de balón declarado muerto por rudeza innecesaria (golpe tardío), no rudeza al pateador, ya que el balón queda declarado muerto cuando A1 toca la línea final.

D.A. 14.137 CUARTO DOWN—BALÓN SUELTO (FUMBLE) HACIA ADELANTE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Cuarto y 1 en la B30. A1 acarrea hasta la B30 y suelta el balón (fumble) hacia adelante fuera del campo de juego en la B28. B1 comete una falta personal inmediatamente después de que el balón sale del campo de juego.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B15. La falta personal es después de que el balón está fuera del campo de juego, así que el Equipo B toma posesión en el punto de balón declarado muerto (punto del balón suelto), y la infracción de balón declarado muerto se cobra desde allí.

D.A. 14.138 CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

En un intento de conversión de dos puntos, A1 acarrea con el balón hasta la B1 y suelta el balón (fumble) allí. El balón rueda hacia la zona de anotación, donde A2 lo recupera, y B2 se amontona.

Decisión: intento de conversión fallido. Patada de salida desde la 50. En un intento de conversión, para el balón suelto (fumble) rigen las reglas de los dos minutos, así que la rudeza innecesaria es después de que intento de conversión finaliza y se cobra en la patada de salida.

D.A. 14.139 GOL DE CAMPO EXITOSO—INFRACCIÓN DE BALÓN EN JUEGO DEL EQUIPO B—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO A

Cuarto y gol en la B5. En un intento de gol de campo desde la B13, a B1 se le cobra (a) saltar (leaping); o (b) sujetar inmediatamente después del centro. El gol de campo es exitoso. Después de la anotación, A2 entonces golpea con el puño a B1.

Decisiones:

- (a) gol de campo exitoso. Patada de salida desde la A35. Esto es una anotación de manos limpias, así que tanto el saltando como la rudeza innecesaria se trasladan, y se cancelan en la patada de salida. No hay opción para el Equipo A. Expulsión de A2.
- (b) gol de campo exitoso. Patada de salida desde la A20. "Anotación de manos libres." Solamente la rudeza innecesaria de balón declarado muerto se traslada a la patada de salida. Expulsión de A2.

D.A. 14.140 INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B DETRÁS DE LA LÍNEA

Tercero y 10 en la A35. A1 se escapa detrás de la línea y es finalmente tackleado en la A10. B2 se amontona después de que A1 es derribado.

Decisión: primero y 10 en la A25. Esta rudeza innecesaria de balón declarado muerto se cobra desde el punto siguiente (A10), y el balón no tiene que regresar a la línea de golpeo previa.

Nota: si esto hubiera ocurrido en un cuarto down, hubiera sido balón del Equipo B, primero y 10 en la A25. La infracción de balón declarado muerto se cobra después del cambio de posesión.

D.A. 14.141 ÚLTIMA JUGADA DE LA MITAD—BALÓN SUELTO (FUMBLE)—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Cuarto y 4 en la B18. El marcador está empatado en la última jugada de la mitad. El intento de gol de campo del Equipo A es bloqueado y el balón rueda hasta la B28. El pateador A2 recoge el balón, corre hasta la B19 y lanza un pase al elegible A6 en la B15. A6 recibe el pase en la B15, corre hasta la B5, suelta el balón (fumble) y: (a) A8 recupera en la B2 y anota; o (b) A6 recupera su balón suelto en la B4 y B8 se amontona sobre él después de que es tackleado.

Decisiones:

- (a) se termina la mitad. No hay anotación. A8 no era el jugador que soltó el balón.
- (b) se termina la mitad. Se cobra la infracción del Equipo B por rudeza innecesaria en la patada de salida inicial de la segunda mitad (o en tiempo extra).

D.A. 14.142 CONVERSIÓN DE DOS PUNTOS FALLADO—FALTA PERSONAL EN ACCIÓN CONTINUA

A1 anota en la última jugada del cuarto período para colocar el marcador 34-32 en favor del Equipo B. En el intento de conversión posterior desde la B2, A2 es obligado fuera del campo de juego en la yarda media del Equipo B, y B2 lo golpea tardíamente fuera del campo de juego.

Decisión: partido terminado. Gana el Equipo B 34-32. No hay extensión o cobro de la rudeza innecesaria de balón declarado muerto, ya que sería cobrada en la patada de salida. No habría repetición del intento de conversión, aun si quedara tiempo en el reloj.

D.A. 14.143 LA CARRERA FINALIZA EN EL CAMPO DE JUEGO—INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A CONTRA EL OFICIAL

Tercero y 10 en la B40. A1 acarrea hasta la B35, donde es tackleado dentro del campo de juego. Inmediatamente

después de que A1 es derribado, A3 grita en la cara del juez de down que A1 fue tackleado por la careta, y entonces A2 empuja al oficial.

Decisión: cuarto y 35 en la A35. Expulsión de A2. En esta situación se cobran ambas infracciones de conducta antideportiva, ya que una infracción contra un oficial se cobra siempre como una infracción entre downs. La infracción por parte de A3 se contabiliza para una eventual expulsión, si es que comete otra infracción de este tipo.

D.A. 14.144 INFRACCIONES MÚLTIPLES—DEL EQUIPO B—BALÓN EN JUEGO /INFRACCIÓN CONTRA UN OFICIAL

Tercero y 10 en la B40. B1 comete interferencia de pase en la B28 y se lanza un pañuelo. Justo después de la jugada, B1 está enojado con el cobro y lanza su casco hacia el suelo en dirección del oficial. Se lanza un segundo pañuelo por conducta antideportiva.

Decisión: primero y 10 en la B14. Expulsión de B1. La infracción contra el oficial se trata como una infracción entre downs, así que se cobran tanto la interferencia de pase defensiva como la conducta antideportiva.

D.A. 14.145 INFRACCIÓN DOBLE—INFRACCIÓN DE BALÓN EN JUEGO DEL EQUIPO A—INFRACCIÓN DE BALÓN DECLARADO MUERTO DEL EQUIPO B

Segundo y 10 en la B40. A1 se apresta a lanzar. A2 sujeta a B1 mientras está en bloqueo de pase. A1 lanza un pase completo a A3 en la B30 y es tackleado ya sea dentro del campo de juego o fuera de ellas, después de lo cual B2 se amontona.

Decisión: segundo y 10 en la B40. Se repite el down. El sujetar por parte de la ofensiva y la falta personal de balón declarado muerto se cancelan.

Nota: las infracciones de balón en juego se combinan con las infracciones de balón declarado muerto para crear infracciones dobles.

D.A. 14.146 INFRACCIÓN DOBLE—INFRACCIÓN DE BALÓN EN JUEGO DEL EQUIPO B—INFRACCIONES DE BALÓN DECLARADO MUERTO DE AMBOS EQUIPOS

Primero y diez en la A20. El corredor A2 recibe el balón mano a mano y acarrea hasta la B20, donde es tackleado. Durante el acarreo de A2, B6 hala/jala la careta de A6 en la B10. Después de la jugada, A2 empuja a B4 y B4 empuja a A2 (ambas acciones implican rudeza innecesaria).

Decisión: primero y 10 para el Equipo A en la A20. Se repite el down. La infracción de balón en juego de careta se combina con la infracción de balón declarado muerto de falta personal para crear una infracción doble. No hay opción para declinar la careta de balón en juego y cancelar las infracciones de rudeza innecesaria de balón declarado muerto en el punto de balón declarado muerto.

D.A. 14.147 INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A—BALÓN EN JUEGO/BALÓN DECLARADO MUERTO—CORREDOR CONSIGUE EL PRIMER DOWN

Primero y 10 en la 50. A3 trasciende ilegalmente la línea de golpeo (donwfield) en un pase hacia el frente. El pase es completo a A2, quien es tackleado dentro del campo de juego en la B30. Inmediatamente después de que A1 es tackleado, A1 se burla de B3.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 15 en la A45. Infracciones múltiples. La infracción de jugador inelegible avanzado podría ser aceptada. Si la infracción de burla fuera aceptada, sería cobrada desde el punto siguiente y el down contaría, balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. Aunque la infracción de conducta antideportiva fuera declinada, todavía se contabiliza para una potencial expulsión por dos infracciones de ese tipo.

D.A. 14.148 INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A—BALÓN EN JUEGO /BALÓN DECLARADO MUERTO

Primero y 10 en la 50. Pase incompleto por parte de A1, e interferencia de pase ofensiva en la jugada en la B25. Después de que pase es incompleto, A2 comete una rudeza contra B2.

Decisión: balón del Equipo A, segundo y 25 en la A35. Infracciones múltiples. La rudeza innecesaria sería aceptada, ya que el down contaría, y la interferencia de pase ofensiva sería declinada.

D.A. 14.149 INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO B—BALÓN EN JUEGO /BALÓN DECLARADO MUERTO

Primero y 10 en la 50. Pase incompleto por A1, y B1 comete interferencia de pase defensiva en la jugada en la B25. Después del pase es incompleto, B2 comete una rudeza al pasador.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. Infracciones múltiples. La interferencia de pase defensiva podría ser aceptada y el castigo de rudeza al pasador podría ser declinado, ya que sería cobrada desde el punto previo.

D.A. 14.150 INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO B—BALÓN EN JUEGO /BALÓN DECLARADO MUERTO—CUARTO DOWN

Cuarto y 15 en la B40. A2 acarrea por el medio hasta la B36. Durante su avance, el tackle nariz B1 sujeta a A2 en la B38 para impedirle que bloquee al apoyador B2. B3 se amontona después de la jugada.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B31. Infracciones múltiples. Ya que el Equipo A no consiguió la yarda por alcanzar, debe aceptar el sujetar por la defensiva de balón en juego y declinar la rudeza innecesaria de balón declarado muerto, o sería balón del Equipo B.

D.A. 14.151 BALÓN EN JUEGO E INFRACCIÓN ENTRE DOWNS POR EL MISMO EQUIPO

Primero y 10 en la 50. A3 está ilegalmente hacia adelante. El pase es completo a A2, quien corre fuera del campo de juego o es tackleado dentro del campo de juego en la B30. Mientras el réferi comienza su anuncio por el receptor

inelegible avanzado, A2 se burla de B1.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 30 en la A30. Se cobra el receptor inelegible avanzado y la demora significativa después de que la jugada finaliza y antes de la burla de balón declarado muerto, permite que se cobren ambas infracciones. La infracción de conducta antideportiva se contabiliza para una potencial expulsión por dos infracciones de ese tipo.

D.A. 14.152 INFRACCIONES MÚLTIPLES DEL EQUIPO A—BALÓN EN JUEGO/BALÓN DECLARADO MUERTO—TOUCHDOWN

Tercero y 5 en la B10. Mientras el mariscal de campo A1 se apresta a lanzar, A2 sujeta a B1 en la línea de golpeo. A1 subsiguientemente completa un pase a A3 en la zona de anotación para un touchdown. El corredor A4, en su emoción, corre hacia la zona de anotación para saludar a A3 y se saca el casco en el proceso. El juez de campo lanza un pañuelo por rudeza innecesaria.

Decisión: tercero y 15 en la B20. El Equipo B debe aceptar el sujetar por la ofensiva y declinar la conducta antideportiva para invalidar el touchdown.

JUGADAS MISCELÁNEAS

D.A. 14.153 INFRACCIÓN ENTRE MITADES O ANTES DEL TIEMPO EXTRA

Al final de la primera mitad, o al final del tiempo reglamentario de un partido que se va a tiempo extra, uno de los entrenadores o jugadores discute con, y empuja, a un oficial.

Decisión: las infracciones de conducta antideportiva entre mitades, o entre el fin del tiempo regular de un partido y la prórroga, se cobran en la patada de salida del arranque de la segunda mitad o del tiempo extra. Expulsión del entrenador o jugador involucrado, si es lo que corresponde.

D.A. 14.154 IMPOSIBILIDAD DE CONSEGUIR LA YARDA POR ALCANZAR EN TERCER DOWN—JUGADOR DEL EQUIPO A GOLPEA A UN Oponente

Tercero y 10 en la A10. A1 es derribado en la A16. Durante el acarreo, A2 golpea con el puño a B1 en la A12.

Decisión: cuarto y 4 en la A16, o tercero y 14 en la A6. Expulsión de A2. A2 es expulsado sin tener en cuenta si el castigo de rudeza innecesaria es aceptada o declinada.

D.A. 14.155 TOUCHDOWN—COBRO DE INFRACCIONES MAYORES POR AMBOS EQUIPOS

Tercero y 10 en la A30. Mientras A1 está acarreando con el balón en la B25, B1 agarra y hala/jala su careta. A1 anota en la jugada. (a) Después de que A1 cruza la línea de gol, A1 empuja a B1, derribándolo al suelo; (b) bien después de que A1 cruzó la línea de gol, y as A1 está corriendo hacia su banca, A1 empuja a B1, derribándolo al suelo; (c) después de que el Equipo A prefirió que la infracción de careta de B1 se cobre en la patada de salida, pero antes de la señal de “listos para jugar” para el intento de conversión (try), A1 empuja a B1, derribándolo al suelo; o (d) después de que el Equipo A prefirió que la infracción de careta de B1 se cobre en la patada de salida, y después de la señal de “listos para jugar” para el intento de conversión (try), A1 empuja a B1, derribándolo al suelo.

Decisiones:

- Estas infracciones sucedieron en la jugada y en la acción continua después de la jugada, de modo que se cancelan en la patada de salida, y ningún equipo tiene la opción de que se cobre en el intento de conversión (try). (Esto es una anotación de manos libres.)
- La primera infracción sucedió en la jugada, y la segunda infracción sucedió claramente entre downs, de modo que cada equipo tendrá la opción de que se cobre la infracción del otro equipo ya sea en la patada de salida o en el intento de conversión (try). Esa elección será hecha en el orden de ocurrencia.
- La infracción de B1 será cobrada en la patada de salida, ya que una vez que se haya hecho esa elección, el equipo no puede cambiar su decisión. El Equipo B tendrá entonces la opción de que la infracción de A1 se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida.
- La infracción de B1 será cobrada en la patada de salida, ya que una vez que se haya hecho esa elección, el equipo no puede cambiar su decisión. La infracción de A1 también será cobrada en el intento de conversión (try), ya que esa infracción sucedió después de la señal de “listos para jugar”.

Nota: si el Equipo A comete infracción después de la señal de “listos para jugar” en un intento de conversión (try), esa infracción puede solamente ser cobrada en el intento de conversión (try). Si el Equipo B comete infracción después de la señal de “listos para jugar” en un intento de conversión (try), el Equipo A tiene la opción de que esa infracción se cobre en el intento de conversión (try) o en la patada de salida.

REGLA 16 PROCEDIMIENTOS EN EL TIEMPO EXTRA

D.A. 16.1 DEVOLUCIÓN DE PATADA DE SALIDA INICIAL PARA UN TOUCHDOWN

El Equipo B recibe la patada de salida inicial y lo devuelve para un touchdown en (a) temporada regular; o (b) posttemporada.

Decisiones:

- partido terminado. Gana el Equipo B. No hay intento de conversión.
- intento de conversión (try), patada de salida desde la B35. El Equipo A tiene la oportunidad de tener posesión en la posttemporada.

D.A. 16.2 PATADA DE SALIDA INICIAL—PATADA CORTA—RECUPERADO LEGALMENTE POR EL EQUIPO A

En la patada de salida inicial del tiempo extra desde la A35, el Equipo A legalmente recupera el balón en la A46.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A46. Una patada de salida es considerada una oportunidad

de posesión para el equipo que recibe. Se considera que el Equipo B tuvo una oportunidad para poseer el balón. El primer equipo en anotar gana el partido.

- D.A. 16.3 PATADA DE SALIDA INICIAL—PATADA CORTA—RECUPERADO POR EL EQUIPO B**
En la patada de salida inicial del tiempo extra desde la A35, el Equipo A intenta una patada corta. A2 legalmente toca el balón en la A47, pero lo toca pero no atrapa (muff) y es recuperado por B1 en la A48.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la A48. No se considera que el Equipo A haya tenido una oportunidad para poseer el balón.
- D.A. 16.4 EL EQUIPO B EN DESVENTAJA—PATADA DE SALIDA TOCADA PERO NO ATRAPADA (MUFF) POR EL EQUIPO B RECUPERADA POR EL EQUIPO A**
Luego de un gol de campo exitoso en la primera posesión del tiempo extra, la patada de salida del Equipo A es tocada pero no atrapada (muff) por B1 en la B35 y el balón es recuperado por A2.
Decisión: partido terminado. Gana el Equipo A. El Equipo B tuvo una oportunidad para poseer el balón.
- D.A. 16.5 EL EQUIPO A ANOTA UN TOUCHDOWN EN SU PRIMERA POSESIÓN**
El Equipo A está avanzando en el campo en la primera posesión del tiempo extra y anota un touchdown en (a) temporada regular; o (b) posttemporada.
Decisiones:
(a) partido terminado. Gana el Equipo A. No hay intento de conversión.
(b) intento de conversión (try), patada de salida desde la A35. El Equipo B tiene la oportunidad de tener posesión en la posttemporada.
- D.A. 16.6 EL EQUIPO A ANOTA UN GOL DE CAMPO EN SU PRIMERA POSESIÓN**
El Equipo A patea un gol de campo en la primera posesión del tiempo extra.
Decisión: tres puntos para el Equipo A, pero el partido no termina. El Equipo A debe patear la patada de salida al Equipo B. Si el Equipo B anota un touchdown o no anota, el partido se termina. Si el Equipo B anota un gol de campo, el partido continúa en muerte súbita.
- D.A. 16.7 EL EQUIPO B TOCA PERO NO ATRAPA (MUFF) EL DESPEJE—RECUPERADO POR EL EQUIPO A**
En la primera posesión del tiempo extra, A despeja y B3 toca pero no atrapa (muff) el despeje en la B20. A6 recupera en la B22.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B22. El Equipo B tuvo la oportunidad para poseer la patada. Ambos equipos cumplieron con los requerimientos mínimos de posesión. Gana el equipo que anote primero.
- D.A. 16.8 PATADA DE SALIDA INICIAL—EL EQUIPO B SUELTA EL BALÓN (FUMBLE)—EL EQUIPO A TOCA PERO NO ATRAPA (MUFF)**
En la patada de salida inicial del tiempo extra, B3 devuelve el balón hasta la B30, donde es golpeado y suelta el balón (fumble). A6 toca el balón libre pero no lo atrapa (muff) hasta la B28, donde B5 lo recupera.
Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B28. Ya que el Equipo A no tuvo posesión del balón suelto (fumble), no se considera que haya tenido una oportunidad para poseer el balón.
- D.A. 16.9 POSESIÓN INICIAL—DESPEJE DEL EQUIPO A BLOQUEADO—EL EQUIPO A RECUPERA/AVANZA HASTA EL PRIMER DOWN**
Cuarto y 5 en la A45. En la primera posesión del tiempo extra, el despeje del Equipo A es bloqueado por B3 en la A35. A2 recoge el balón libre en la A40 y avanza hasta la 50 para un primer down.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. No se considera que el Equipo B haya tenido una oportunidad para poseer el balón porque éste no tocó el balón más allá de la línea de golfeo.
- D.A. 16.10 POSESIÓN INICIAL—DESPEJE DEL EQUIPO A BLOQUEADO—TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) POR EL EQUIPO B DETRÁS DE LA LÍNEA**
Cuarto y 5 en la A45. En la primera posesión del tiempo extra, el despeje del Equipo A es bloqueado por B3 en la A35. B4 intenta recoger el balón libre en la A40, pero lo toca pero no lo atrapa (muff), y éste deriva en la A33, donde es recuperado por A4, quien corre hasta la B40 para un primer down.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. No se considera que el Equipo B haya tenido una oportunidad para poseer el balón porque éste no tocó el balón más allá de la línea de golfeo.
- D.A. 16.11 POSESIÓN INICIAL—DESPEJE DEL EQUIPO A ES TOCADO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—RECUPERADO POR EL EQUIPO A DETRÁS DE LA LÍNEA**
Cuarto y 5 en la A45. En la primera posesión del tiempo extra, el despeje del Equipo A es bloqueado por B3 en la A35. El balón toca el suelo más allá de la línea, en la B48, y rebota retrocediendo hasta la A43, donde es recuperado por A4, quien corre hasta la B40 para un primer down.
Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. No se considera que el Equipo B haya tenido una oportunidad para poseer el balón porque éste no tocó el balón más allá de la línea de golfeo.
- D.A. 16.12 POSESIÓN INICIAL—DESPEJE DEL EQUIPO A—TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) POR EL EQUIPO B MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—RECUPERADO POR EL EQUIPO A**
Cuarto y 5 en la A45. En la primera posesión del tiempo extra, el despeje del Equipo A es bloqueado por B3 en la A35.

El balón rebota más allá de la línea, hasta la A48, donde B4 toca el balón libre pero no lo atrapa (muff), derivando en la A45, donde es recuperado por A4.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A45. Porque el Equipo B tocó el despeje más allá de la línea de golpeo, se otorga una nueva serie al Equipo A. Ya que el Equipo B tuvo la oportunidad para poseer el balón, ambos equipos cumplieron con los requerimientos mínimos de posesión. Gana el partido el equipo que anote primero.

D.A. 16.13 POSESIÓN INICIAL—BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO A—RECUPERADO POR EL EQUIPO B

Tercero y 5 en la A30. En la primera posesión del tiempo extra, A2 toma una entrega de balón y avanza hasta la B35, donde lo suelta (fumble). B2 lo recupera y avanza hasta la B40.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Ambos equipos tuvieron una posesión. Gana el equipo que anote primero.

D.A. 16.14 POSESIÓN INICIAL—BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL EQUIPO A—DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Tercero y 5 en la A30. En la primera posesión del tiempo extra, A2 toma una entrega de balón mano a mano y acarrea hasta la B35, donde lo suelta (fumble). B2 lo recupera y avanza hasta la B40, donde es golpeado y vuelve a soltar el balón (fumble). A5 lo recupera en la B41.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B41. Ambos equipos tuvieron una posesión. Gana el equipo que anote primero.

D.A. 16.15 POSESIÓN INICIAL—INTERCEPCIÓN—DEVUELTO HASTA LA ANOTACIÓN

Tercero y 5 en la A30. En la primera posesión del tiempo extra, B2 intercepta en la 50 y devuelve el balón para hasta el touchdown.

Decisión: partido terminado. Gana el Equipo B. No hay intento de conversión. Ambos equipos tuvieron una posesión.

D.A. 16.16 POSESIÓN INICIAL—BALÓN SUELTO (FUMBLE)—TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) POR EL EQUIPO B—RECUPERADO POR EL EQUIPO A

Segundo y 10 en la A30. En la primera posesión del tiempo extra, A2 toma una entrega de balón mano a mano y acarrea hasta la A38, donde lo suelta (fumble). B2 toca el balón libre pero no lo atrapa (muff) en la A35 y éste es recuperado por A5 en la A33.

Decisión: balón del Equipo A, tercero y 7 en la A33. Ya que el balón quedó libre a partir de un balón suelto (fumble) y al contrario de una patada desde la línea de golpeo más allá de la línea, no se considera que el Equipo B haya tenido una oportunidad para poseer el balón.

D.A. 16.17 POSESIÓN INICIAL—SAFETY

Tercero y 5 en la A7. En la primera posesión del tiempo extra, A1 es tackleado en su propia zona de anotación para un safety.

Decisión: partido terminado. Gana el Equipo B. Una anotación defensiva por un equipo u otro en tiempo extra define el partido.

D.A. 16.18 POSESIÓN INICIAL—INTENTO DE GOL DE CAMPO BLOQUEADO—RECUPERA EL EQUIPO A

Cuarto y 5 en la B25. En la primera posesión del tiempo extra, el intento de gol de campo del Equipo A es bloqueado por B3 en la línea de golpeo y aterriza en la B28, donde es recuperado por A4, quien corre hasta la B18 para un primer down.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B18. No se considera que el Equipo B haya tenido una oportunidad para poseer el balón porque éste no tocó el balón más allá de la línea de golpeo.

D.A. 16.19 POSESIÓN INICIAL—GOL DE CAMPO BLOQUEADO DESCIEDE MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA—REBOTA DETRÁS DE LA LÍNEA

Cuarto y 5 en la B25. En la primera posesión del tiempo extra, el intento de gol de campo del Equipo A es bloqueado por B3 en la línea de golpeo. El balón toca el suelo más allá de la línea de golpeo, en la B22, y rebota retrocediendo hasta la B28, donde es recuperado por A4, quien corre hasta la B18 para un primer down.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B18. No se considera que el Equipo B haya tenido una oportunidad para poseer el balón porque éste no tocó el balón más allá de la línea de golpeo.

D.A. 16.20 POSESIÓN INICIAL—INTENTO DE GOL DE CAMPO BLOQUEADO—TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) POR EL EQUIPO B MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA

Cuarto y 5 en la B25. En la primera posesión del tiempo extra, el intento de gol de campo del Equipo A es bloqueado por B3 en la línea de golpeo. El balón rebota más allá de la línea, hasta la B20, donde B4 lo toca pero no lo atrapa (muff), derivando en la B18, lugar en el que es recuperado por A4.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B18. Porque el Equipo B tocó la patada más allá de la línea de golpeo, se otorga una nueva serie al Equipo A. Ya que el Equipo B tuvo la oportunidad para poseer el balón, ambos equipos cumplieron con los requerimientos mínimos de posesión. Gana el partido el equipo que anote primero.

D.A. 16.21 POSESIÓN INICIAL—INFRACCIÓN SOBRE EL EQUIPO B ANTES DE UN DOBLE CAMBIO DE POSESIÓN

Primero y 10 en la A20. En la primera posesión del tiempo extra, el mariscal de campo A1 lanza un pase que es interceptado en la A49 por B1, quien continúa corriendo con el balón hasta la A30, donde es golpeado y suelta el balón (fumble). A2 lo recupera y es derribado en la A30. Durante la jugada, le cobran a B2 una rudeza al pasador.

Decisión: si el Equipo A acepta la infracción por rudeza al pasador y que se cobre desde la A5 (punto de balón

declarado muerto), será balón del Equipo A, primero y 10 en la A20, y no se considera que el Equipo B ha tenido su oportunidad para poseer el balón porque hubo un cambio de posesión durante la jugada. Si el Equipo B suelta el balón (fumble) luego de un retorno de intercepción y el Equipo A recupera, y el Equipo A elige que se cobre la infracción de rudeza al pasador (roughing the passer) desde el punto previo (A20), el Equipo B no ha tenido su oportunidad de poseer el balón porque el cobro del castigo invalida el cambio de posesión.

D.A. 16.22 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B ANTES DE CAMBIO DE POSESIÓN

En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra pateo un gol de campo exitoso, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien es tackleado inmediatamente. Le cobran a B2 rudeza al pasador.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la A45. El Equipo B no obtuvo posesión del balón legalmente; por lo tanto, el partido no se termina y la posesión inicial del Equipo A continúa.

D.A. 16.23 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B ANTES DE UN CAMBIO—TOUCHDOWN DEL EQUIPO A

En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra pateo un gol de campo exitoso, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien continúa corriendo con el balón. B1 suelta el balón (fumble) en la A20, donde A2 lo recoge y corre hasta el touchdown. Le cobran a B2 rudeza al pasador antes de la intercepción.

Decisión: el Equipo A gana el partido 16-13. Se permite que la jugada continúe hasta su conclusión, y una anotación por un equipo u otro, cuenta. El Equipo A debería declinar la infracción por rudeza al pasador.

D.A. 16.24 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE)—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DURANTE LA DEVOLUCIÓN

En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra pateo un gol de campo exitoso, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien continúa corriendo con el balón. B1 suelta el balón (fumble) en la A20, donde A2 lo recoge y corre hasta el touchdown. Durante la carrera de A2, A3 bloquea a B3 por la espalda en la B10.

Decisión: partido terminado, el Equipo B gana 13-10. Ya que el Equipo A no anotó sin cometer infracción, se descartan la anotación y la infracción del Equipo A, y el partido se termina, porque el Equipo A previamente había tenido su oportunidad para anotar.

D.A. 16.25 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE)—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DURANTE LA DEVOLUCIÓN

En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra pateo un gol de campo exitoso, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien continúa corriendo con el balón. B1 suelta el balón (fumble) en la A20, donde A2 lo recoge y corre hasta la B5, donde es tackleado (a) por la careta; o (b) mediante una tackleada por el cuello (horse collar); o (c) le provocó una zancadilla (tripping) y cayó al suelo.

Decisiones:

(a), (b), y (c), partido terminado, el Equipo B gana 13-10. Ya que el Equipo A no anotó, y previamente habían tenido una oportunidad de anotar, se descartan las infracciones de careta, tackleada por el cuello (horse collar) y zancadilla (tripping) y el partido se termina.

D.A. 16.26 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—BALÓN SUELTO (FUMBLE)—JUGADOR DEL EQUIPO B SALTA DESDE LA BANCA PARA HACER LA TACKLEADA

En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra convierte exitosamente un gol de campo, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien continúa desplazándose con el balón. B1 suelta el balón (fumble) en la A20, donde A2 lo recoge y mientras avanza hacia un touchdown obvió, un miembro del personal que no juega B5 sale de su banca y tacklea a A2 en la B15.

Decisión: gana el Equipo A 16-13. El oficial cobra un acto evidentemente desleal y otorga el touchdown al Equipo A.

D.A. 16.27 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN

En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra convierte exitosamente un gol de campo, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien continúa corriendo con el balón y es derribado en la A30. Se le cobra a B2 haber cometido un sujetar durante la devolución de B1.

Decisión: partido terminado, gana el Equipo B. La infracción del Equipo B después de la intercepción no cambia el hecho que ambos equipos tuvieron la oportunidad de poseer el balón. La infracción del Equipo B es, por lo tanto,

declinada y el partido se termina.

- D.A. 16.28 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—INFRACCIÓN DOBLE CON CAMBIO DE POSESIÓN**
En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra convierte exitosamente un gol de campo, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es legalmente interceptado por B1, quien es derribado en la A20. Le cobran al Equipo A por cometer un sujetar antes de una interceptación, y le cobran al Equipo B bloqueo ilegal por encima de la cintura después de la interceptación.
Decisión: partido terminado, gana el Equipo B. Ya que la posesión del Equipo A terminó legalmente, ambos equipos cumplieron con los requerimientos para la posesión, y el partido se termina.
- D.A. 16.29 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—INFRACCIÓN DEL EQUIPO B ANTES—INFRACCIÓN DEL EQUIPO A DESPUÉS DE UN CAMBIO**
En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra convierte exitosamente un gol de campo, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien continúa corriendo con el balón y es derribado en la A20. Le cobran al Equipo B haber cometido un sujetar previo a la interceptación, y al Equipo A le cobran un bloqueo bajo después de la interceptación.
Decisión: las infracciones se cancelan, y la posesión inicial del Equipo A continúa. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A30.
- D.A. 16.30 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN—INFRACCIÓN DOBLE DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN**
En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra convierte exitosamente un gol de campo, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 30. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que en la 50 es interceptado por B1, quien continúa corriendo con el balón y es derribado en la A20. Después de la interceptación, le cobran al Equipo B haber cometido un sujetar, y al Equipo A le cobran una careta.
Decisión: partido terminado, gana el Equipo B. Las infracciones dobles después de la interceptación no cambian el hecho que ambos equipos tuvieron la oportunidad de poseer el balón. Las infracciones se cancelan y por lo tanto el partido se termina.
- D.A. 16.31 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN EN LA ZONA DE ANOTACIÓN DEL EQUIPO A**
En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra convierte exitosamente un gol de campo, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda cinco. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que es tocado en la línea de golpeo y es interceptado por B7 en la zona de anotación del Equipo A.
Decisión: partido terminado, el Equipo B gana 19-10. Se permite que la jugada continúe hasta su finalización, y una anotación por parte de un equipo u otro, cuenta. Ambos equipos tuvieron la oportunidad de tener su posesión, así que el partido se termina con finalización de la jugada.
- D.A. 16.32 EQUIPO A EN DESVENTAJA—INTERCEPCIÓN EN O AVANZA HACIA LA ZONA DE ANOTACIÓN DE A**
En desventaja 13-10 en el marcador después de que el primer equipo que posee el balón en tiempo extra convierte exitosamente un gol de campo, el segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 15. En su primera jugada desde la línea de golpeo, el mariscal de campo A1 lanza un pase que es interceptado en la A20 por B1, quien continúa corriendo con el balón hasta cruzar la línea de gol del Equipo A.
Decisión: el Equipo B gana 19-10. Si el pase es interceptado en la zona de anotación del Equipo A o en el campo de juego y avanzado hacia la zona de anotación, se permite que la jugada continúe hasta su finalización, y una anotación por parte de un equipo u otro, cuenta.
- D.A. 16.33 TEMPORADA REGULAR—EN DESVENTAJA CUANDO EXPIRA EL PERÍODO**
Durante un partido de temporada regular, el primer equipo anota un gol de campo en su posesión inicial del tiempo extra. El segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 10. El tiempo se agota durante la posesión del segundo equipo.
Decisión: partido terminado, el primer equipo gana. Para partidos de pretemporada y temporada regular, hay un máximo de un período de 10 minutos. El partido finaliza al final del período, y el resultado está basado en el marcador en ese punto.
- D.A. 16.34 POSTEMPORADA—EQUIPO A EN DESVENTAJA CUANDO EXPIRA EL PERÍODO**
Durante un partido de postemporada, el primer equipo anota un gol de campo en su posesión inicial del tiempo extra. El segundo equipo recibe la patada de salida y es derribado en su propia yarda 10. El tiempo se agota durante la posesión del segundo equipo.
Decisión: comenzará un segundo período de prórroga, y el partido continuará hasta que termine la posesión del segundo equipo. Si no anota, el partido se termina, y gana el primer equipo. Si anota un gol de campo, el partido continuará, y el siguiente equipo que anote por cualquier medio será declarado el ganador.

2023
LIBRO DE CASOS DE LA
REPETICIÓN INSTANTÁNEA
DE LA
NATIONAL FOOTBALL LEAGUE



Diseñado, corregido y autenticado
por la
National Football League

Roger Goodell, Comisionado

Copyright © 2023 por la National Football League. Todos los derechos reservados.
IMPRESO EN LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA.

ORDEN DE LAS REGLAS APROBADAS

Patadas libres	3
Patadas desde la línea de golpeo.....	4
Jugadas de acarreo	7
Balones sueltos (fumble) (Balones libres; loose balls)	9
Balón suelto (fumble) en cuarto down/dos minutos/al frente fuera del campo.....	12
Punto del balón suelto (fumble)	13
Jugadas de pase.....	14
Pase completo y Balón suelto (fumble) o Incompleto.....	16
Pases en la zona de anotación.....	17
Pase o balón suelto del mariscal de campo	18
Pases hacia el frente/atrás, Pases al frente ilegales, Entregas mano en mano (handoffs).....	20
Toque del pase	22
Jugadas de anotación.....	23
Tiempo	26
Tiempos fuera	31
Infracciones que previenen el centro	32
Castigos	33
Situaciones misceláneas	35

PATADAS LIBRES

En una patada libre, hasta que el balón sea legalmente poseído, una repetición puede revisar el toque de la patada (incluyendo el toque ilegal, qué equipo tocó la patada en primera instancia, y si el balón fue tocado antes de que saliera del campo de juego), si el balón tocó una línea limítrofe, un cono (pylon), o el suelo, la recuperación de una patada libre, e ímpetu/touchback. Las formaciones no son revisables. Una vez que la patada es poseída, se convierte en una jugada de acarreo y aplican esas guías. Cuando los oficiales en el campo de juego otorgan la posesión al equipo que patear al final de cualquier down de patada libre, incluyendo cuando ese cobro es invalidado por una infracción, es una Revisión oficial automática.

TOQUE ILEGAL

D.A. 15.1 Toque ilegal luego de haber estado fuera del campo de juego

En una patada de salida desde la A35, el balón rueda libre en la línea lateral en la B40. A1 sale del campo de juego, se restablece, y es el primero que lo toca en la B40, donde recupera el balón. No hay pañuelos en la jugada.

Decisión: revisable, se vuelve a patear desde la A30. Toque ilegal por A1. Solamente la Revisión oficial puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.2 Toque ilegal antes de que el balón avance 10 yardas

Con 6 minutos por jugar en el cuarto periodo, en un intento de patada corta desde la A35, el balón es tocado primero: (a) por A2 en la A40 y luego es recuperado por A3 en la A45; o (b) por B2 en la A40 y entonces recuperado por A3 en la A45. Los oficiales otorgan el balón al Equipo A en la A45.

Decisiones:

(a) revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A40, toque ilegal por A2.

(b) revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A45.

Solamente la Revisión oficial puede iniciar una revisión de estas jugadas porque al equipo que patear le fue otorgada la posesión al final de un down de patada libre.

D.A. 15.3 Toque legal de una patada corta

El Equipo A intenta una patada corta desde la A35. A1 tiene sus pies en la A44 cuando recoge el balón que está en el suelo en la A46. Los oficiales cobran toque ilegal.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A46. No hay infracción porque el balón fue tocado luego de que alcanzó la línea restrictiva del Equipo B. Esta jugada necesitaría ser desafiada por un entrenador en jefe si ocurriera antes de la pausa de los dos minutos, porque los oficiales en el campo de juego no cobraron una recuperación legal por el equipo que patear.

PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

D.A. 15.4 Patada tocada antes de salir del campo de juego

En una patada de salida al iniciar el partido, el balón rueda libre en la yarda B12. El balón rueda fuera del campo de juego en la yarda B10 luego de tocar el pie de B1. Los oficiales cobran patada de salida fuera del campo de juego.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Toque de una patada.

D.A. 15.5 Patada no tocada en el campo de juego—Patada de salida fuera del campo de juego

El Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón pasa por entre las piernas de B3, del equipo que devuelve, sin tocarlo y fuera del campo de juego en la yarda B5. Los oficiales cobran que el balón tocó a B3 y ubican el balón en la B5.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Patada de salida fuera del campo de juego. Se restablece el reloj de juego al tiempo de la patada de salida.

D.A. 15.6 Jugador agazapado en la línea lateral—Patada de salida fuera del campo de juego

El Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón en el aire cae cerca de la línea lateral en la yarda B5, donde B9 lo atrapa con un pie en la línea lateral y otro en el campo de juego. Los oficiales cobran que B9 estaba dentro del campo de juego cuando tocó el balón y lo coloca en la B5.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Patada de salida fuera del campo de juego. Se restablece el reloj de juego al tiempo de la patada de salida.

D.A. 15.7 El balón toca un cono (pylon)

El Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón golpea el borde externo del cono (pylon) de la línea de gol y luego sale del campo de juego. Los oficiales cobran que el balón no golpeó el cono (pylon) y que es una patada de salida fuera del campo de juego, balón del Equipo B en la B40.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Touchback. La repetición puede revisar si el balón golpeó o no el cono (pylon).

D.A. 15.8 El balón toca la línea lateral

El Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón golpea la línea lateral en la yarda B15 y rebota de regreso hacia el medio del campo de juego, donde A2 se lanza sobre él. Los oficiales cobran que el balón no golpeó la línea lateral en la B15 y otorgan la posesión al Equipo A.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Se restablece el reloj de juego al tiempo de la patada de salida. Solamente la Revisión oficial puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.9 Los oficiales cobran que el balón golpeó la línea lateral, recuperación clara por el Equipo A

El Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón cae cerca de la línea lateral en la yarda B15 y rebota de regreso hacia el medio del campo de juego, donde A2 se lanza sobre él en la B17. Los oficiales cobran que el balón tocó la línea lateral en la B15,

patada de salida fuera del campo de juego. La repetición muestra que el balón no tocó la línea lateral.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B17. Si hay una recuperación clara en la acción continua de juego luego de que el balón tocara el suelo, entonces la repetición puede otorgar el balón al equipo que recupera en ese punto.

RECUPERACIÓN DE UN BALÓN LIBRE

D.A. 15.10 Recuperación en la línea lateral

El Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón cae cerca de la línea lateral en la yarda B15. A2 lo recupera allí con su pierna izquierda tocando la línea lateral. Los oficiales otorgan el balón al Equipo A en la B15.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B40. Patada de salida fuera del campo de juego. La repetición puede revisar si un jugador recuperó una patada dentro del campo de juego. Solamente la Revisión oficial puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.11 Recuperación en la zona de anotación

B9 toca pero no atrapa (muff) una patada de salida del Equipo A en la B2. El balón ingresa en la zona de anotación, donde B2 y A4 saltan sobre el balón libre. B2 claramente toma posesión del mismo mientras está en el suelo. A4 entonces lo arrebató de sus manos. Los oficiales otorgan la posesión al Equipo A y otorgan un touchdown.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Touchback. La recuperación entre dos o más jugadores es revisable en la zona de anotación o en campo de juego. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.12 Recuperación de una patada en el campo de juego

En un intento de patada corta desde la A35, A1 salta en el aire y atrapa el balón en la yarda A47 y cae al suelo con él. A1 mantiene control del balón a través de su contacto inicial con el suelo, y entonces B2 arrebató el balón de A1. Los oficiales cobran que A1 nunca tuvo posesión y otorgan el balón al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A47. La posesión de un balón libre en el campo de juego es revisable. Esto aplica a balones sueltos (fumble), pases hacia el frente/atrás, y patadas.

EL BALÓN TOCA EL SUELO

D.A. 15.13 La patada toca el suelo desde el soporte (tee)

A1 intenta una patada corta desde la A35. El balón toca el suelo tan pronto como abandona el soporte (tee) y rebota alto en el aire hacia la A48, donde B2 solicita una recepción libre. (a) A2 golpea a B2 antes de que el balón arribe y entonces A3 lo recupera en la A48, y los oficiales cobran interferencia con una recepción libre; (b) B2 atrapa el balón, y no se cobra infracción alguna.

Decisión: revisable. Es revisable si el balón tocó el suelo desde el soporte (tee). Una vez que el balón toca el suelo, ya no se permite una recepción libre. (a) Balón del Equipo A, primero y 10 en la A48, no hay infracción por interferencia con una recepción libre; Solamente el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada; (b) balón del Equipo B, primero y 10 en la B47, señal de recepción libre inválida.

SITUACIONES NO REVISABLES EN PATADA LIBRES

D.A. 15.14 Bloqueo del equipo que pateo antes del toque

En un intento de patada corta, antes de que el balón viaje 10 yardas, A1 bloquea de forma pasiva al jugador B1 en la yarda A40, posibilitando que su compañero de equipo recupere. Los oficiales otorgan la posesión al Equipo A sin lanzar pañuelo alguno.

Decisión: no revisable.

D.A. 15.15 Punto de la patada fuera del campo de juego cerca de la línea de gol

El Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón cae en la B3. Éste rebota alto en el aire antes de salir del campo de juego sin ser tocado en la B1. Los oficiales cobran touchback.

Decisión: no revisable. La repetición puede solamente revisar si el balón toca a un jugador, una línea limítrofe, el cono (pylon), el suelo, o cualquier cosa sobre una línea limítrofe. Dónde una patada que viene el aire cruzó la línea lateral no es revisable.

PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

En patadas desde la línea de golpeo, la repetición puede revisar el toque de la patada (incluyendo primer toque, toque ilegal, qué equipo tocó la patada primero, el punto del toque en relación con la línea de golpeo o la línea de gol, y el toque de la patada antes del contacto con el pateador), si el balón tocó el suelo, una línea limítrofe, el cono (pylon), o cualquier cosa sobre una línea limítrofe. El toque de una patada es revisable, pero la repetición no puede revisar si un jugador fue responsable de tocar el balón (vea 9-2). La recuperación de una patada desde la línea de golpeo es también revisable (vea Balones libres). Esto incluye si un despeje fue poseído y soltado (fumble) o tocado pero no atrapado (muff).

La repetición puede también revisar si una patada desde la línea de golpeo golpea un tablero, cable guía, pañuelo o banderín, o cualquier otro objeto. Si esto no es detectado por los oficiales en el campo de juego, el oficial de repetición puede detener el partido para revisar en cualquier momento, incluyendo fuera de los dos minutos de cualquier mitad. Un equipo podría también desafiar esto si ocurre antes de la pausa de los dos minutos. Si se determina que el balón tocó algún objeto, entonces el down será repetido desde el punto previo y el reloj de juego será restablecido a cuando el balón fue centrado y entonces reactivado en el siguiente centro. Esto aplica a todos los balones libres.

Para intentos de gol de campo y de punto extra, vea **Jugadas de anotación**.

PRIMER TOQUE

D.A. 15.16 Primer toque por el Equipo B

Cuarto y 10 en la A40. El Equipo A despeja y el balón rueda libre y es derribado por A1 en la yarda B10. Los oficiales cobran

primer toque por A1 y otorgan el balón al equipo que recibe la patada. La repetición muestra que el balón despejado rozó las yemas de los dedos de B1 en la yarda B13 antes de la recuperación por A1.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y gol en la B10. Esto es un desafío de entrenador porque al equipo que recibe le fue otorgada la posesión en el campo de juego.

D.A. 15.17 Primer toque por el Equipo A

Cuarto y 10 en la A40. A1 recupera un balón despejado en la yarda B10 que se cobra haber sido tocado por B1 en la yarda B15. La repetición muestra que el balón no tocó a B1.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B10. Solamente el oficial de la repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.18 Toque con señal de recepción libre

Cuarto y siete en la A35. B1 hace la seña de recepción libre. El balón toca el suelo cerca de A4 y entonces rebota hacia la yarda B35, donde B2 lo recoge y devuelve hasta la anotación. Los oficiales cobran que A4 tocó el balón, haciendo legal el avance de B2. La repetición muestra que el balón no tocó a A4.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Debido a que A no tocó el balón, es balón muerto cuando B2 toma posesión. Se restablece el reloj al tiempo que había cuando B2 recuperó el balón. Solamente el oficial de la repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

TOQUE DE LA PATADA CERCA DE LA LÍNEA DE GOLPEO

D.A. 15.19 Cuarto y nueve en la A10. El despeje de A1 es parcialmente bloqueado y llega hasta la A13, donde rebota, sin ser tocado, hasta la A11. A1 recupera el balón libre en la A11 y corre hasta la A26. Los oficiales cobran que A1 recuperó el balón detrás de la línea de golpeo y otorgan el balón al Equipo A en la A26.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A11. La repetición puede revisar el punto del toque de A1 en relación con la línea de golpeo. Se restablece el reloj al tiempo cuando A1 recuperó el balón libre. Solamente el oficial de Repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

TOQUE DE LA PATADA ANTES DEL CONTACTO CON EL PATEADOR

D.A. 15.20 Toque de la patada antes de la corrida contra el pateador

Cuarto y 3 en la B45. El despeje de A1 sale del campo de juego en la B35. Se le cobra a B1 haber corrido contra el pateador. La repetición muestra que B1 tocó el balón antes de correr contra el despejador.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B35. Si el balón es tocado antes del contacto con el pateador, no hay infracción de correr contra el pateador. Esto es un desafío de entrenador porque al equipo que recibe le fue otorgada la posesión en el campo de juego antes de que se haya cobrado la infracción.

D.A. 15.21 Toque antes de la rudeza contra el pateador

Cuarto y 19 en la B40. El despeje de A1 sale del campo de juego en la B30. Se le cobra a B1 rudeza contra el pateador. La repetición muestra que B1 tocó el balón antes de la rudeza contra el despejador.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B30. El toque es revisable e invalida el castigo. Si el réferi considera que la acción resulta en una rudeza innecesaria, el réferi debería decirle al entrenador que solicita el desafío o la Repetición oficial y anunciar entonces que la jugada no será revisada por esa razón. Esto es un desafío de entrenador porque al equipo que recibe le fue otorgada la posesión en el campo de juego antes de que se haya cobrado la infracción.

TOQUE DE LA PATADA EN LA LÍNEA DE GOL

D.A. 15.22 Toque en el campo de juego

Cuarto y siete en la B42. El despeje del Equipo A pica en la yarda 1 y rebota en el aire hacia la zona de anotación. A1 salta desde el campo de juego y mientras está en el aire batea (bat) el balón de regreso a A3 en la yarda 2. Los oficiales cobran touchback. La repetición muestra que A1 no tocó la línea de gol antes de que hiciera contacto con el balón.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. Si el punto donde A1 tocó último con su pie en el campo de juego es más ventajoso para el equipo que recibe, el balón será situado allí.

D.A. 15.23 Toque en la zona de anotación

Cuarto y siete en la B42. El despeje del Equipo A pica en la yarda 1 y rebota en el aire hacia la zona de anotación. A1 salta cerca de la línea de gol y batea (bat) el balón hacia A3 en la yarda 2. Los oficiales cobran balón muerto en la yarda 2. La repetición muestra que A1 se paró sobre la línea de gol antes de tocar el balón.

Decisión: revisable. Touchback. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Se restablece el reloj al tiempo cuando A1 tocó el balón.

D.A. 15.24 El jugador no se restablece

Cuarto y 15 en la B40. A2 ingresa en la zona de anotación y entonces regresa al campo de juego para derribar el balón en la yarda 1 del Equipo B. La repetición muestra que A2 tenía solamente un pie tocando en el campo de juego antes de tocar el balón. Los oficiales cobran que el balón muerto en la yarda 1.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20, touchback. A2 debe restablecerse en el campo de juego con ambos pies o cualquier parte del cuerpo que no sean sus manos antes de que toque el balón.

D.A. 15.25 El balón toca la línea de gol

Cuarto y 20 en la B40. El balón despejado golpea la línea de gol y rebota hacia la yarda B3, donde es derribado por A1. Los oficiales otorgan el balón al Equipo B en la yarda 3.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20, touchback. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón

tocó la línea de gol. El balón está muerto cuando toca la zona de anotación. Si un balón tocó la línea de gol es revisable.

TOQUE ILEGAL

D.A. 15.26 Jugador fuera del campo de juego regresa y toca una patada

Cuarto y 17 en la A40. El despeje de A1 pasa por encima de la cabeza del receptor B1 y rueda hacia la yarda B9, donde A2 es el primero en tocar la patada. Los oficiales cobran que A2 no se paró sobre la línea lateral durante la jugada y otorgan el balón al Equipo B en la yarda B9. La repetición muestra que A2 toca la línea lateral en la 50 antes de tocar el balón.

Decisión: revisable. Toque ilegal de patada. El equipo que recibe tiene la opción de que se repita la patada, balón del Equipo A, cuarto y 22 en la A35, o balón del Equipo B, primero y 10 en la B14.

D.A. 15.27 Toque ilegal dentro de la yarda 5

Cuarto y nueve en la 50. A2 toca la línea lateral mientras corre campo arriba para cubrir un despeje y derriba el balón en la yarda B3. Los oficiales cobran que A2 no estaba fuera del campo de juego y otorgan el balón al Equipo B en la yarda 3.

Decisión: revisable. Toque ilegal por parte del Equipo A. El equipo que recibe tiene la opción de que se repita la patada, balón del Equipo A, cuarto y 14 en la A45, o Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Si el toque ilegal es dentro de la yarda 5, el Equipo B tiene la opción de tomar un touchback otorgado en lugar del castigo de cinco yardas.

D.A. 15.28 Sin toque ilegal, balón tocado primero por el Equipo B

Cuarto y siete en la A23. A2 toca la línea lateral mientras corre campo arriba para cubrir el despeje. B1 toca pero no atrapa (muff) el despeje y A2 recupera en la yarda B30. Los oficiales castigan a A2 por toque ilegal de una patada. El Equipo A desafía que B1 fue el primero en tocar la patada.

Decisión: revisable. El toque de la patada por B1 le permite a A2 recuperar legalmente. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. El desafío del Equipo A es exitoso, y no se le otorga tiempo fuera alguno.

TOQUE DE UNA PATADA EN LA LÍNEA LATERAL

D.A. 15.29 El balón toca la línea lateral

Cuarto y nueve en la A25. El Equipo A despeja y el balón toca la línea lateral en la B27 y rebota de regreso hacia el campo de juego, donde B2 lo recoge y corre hasta la anotación. Los oficiales otorgan un touchdown al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B27. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó la línea lateral. Solamente el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.30 El balón no toca la línea lateral

Cuarto y nueve en la A25. El Equipo A despeja y el balón es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B25. El balón golpea cerca de la línea lateral y es recuperado por A3 en la B23. Los oficiales cobran que el balón tocó la línea lateral en la B25 y otorgan la posesión al Equipo B allí. La repetición muestra que el balón no golpeó la línea lateral.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B23. Debe haber una recuperación clara en la acción inmediata y continua de juego para otorgar el balón al equipo que recupera.

D.A. 15.31 Sin recuperación clara en la acción inmediata y continua de juego

Cuarto y nueve en la A25. El Equipo A despeja y el balón cae cerca de la línea lateral en la B35 y entonces rebota hacia la B5, donde es eventualmente derribado por A3. Los oficiales cobran que el balón tocó la línea lateral en la B35 y ubican el balón allí. La repetición muestra que el balón no tocó la línea lateral.

Decisión: revisable, pero la recuperación debe ocurrir en la acción inmediata y continua de juego para que la decisión sea cambiada. Si los jugadores no continuaron jugando a lo largo de la recuperación, entonces es balón del Equipo B, primero y 10 en la B35.

D.A. 15.32 Recuperación en la línea lateral

Cuarto y nueve en la A25. El Equipo A despeja y el balón es tocado pero no atrapado (muff) por B2 en la B25. A2 recupera el balón allí con un pie sobre la línea lateral. Los oficiales otorgan la posesión al Equipo A.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Solamente el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

BALÓN TOCA UN OBJETO/EL SUELO

D.A. 15.33 El balón toca un cable guía

Cuarto y cuatro en la A33. A1 despeja y el balón golpea el cable guía de una cámara aérea y cae en la B48, donde es derribado por A20. Los oficiales ubican el balón allí.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 4 en la A33. Se restablece el reloj al tiempo en el momento del centro y se relanza en el momento del siguiente centro.

D.A. 15.34 El balón toca el suelo antes de alcanzar al despejador

Cuarto y 11 en la B45. Se le cobra a B1 por correr contra el pateador. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que el despejador lo atrapara.

Decisión: revisable. Es revisable si el balón tocó el suelo en el campo de juego antes de ser tocado, y se levanta el pañuelo por correr contra el pateador. De forma similar, si el réferi cobra entonces que no hubo infracción alguna porque el balón tocó el suelo, la repetición puede crear la infracción si la repetición muestra que el balón no golpeó el suelo.

BALÓN TOCADO PERO NO ATRAPADO (MUFF) VERSUS BALÓN SUELTO (FUMBLE)

D.A. 15.35 Posesión de un despeje

Cuarto y 10 en la A20. B1 intenta atrapar un despeje, pero pierde el balón en la yarda B40. A3 lo recupera allí. Los oficiales cobran balón suelto (fumble), y se le permite a A3 avanzar hasta el touchdown. La repetición muestra que B1 nunca tuvo control del balón antes de que éste tocara el suelo.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Es revisable si un despeje es tocado pero no atrapado (muff) o soltado (fumbled). Se restablece el reloj a cuando A3 recuperó el balón. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.36 Posesión de un despeje

Cuarto y 10 en la A20. B1 intenta atrapar un despeje, pero suelta el balón (fumble) en la B40. A3 lo recupera allí y lo avanza hasta cruzar la línea de gol del Equipo B. Los oficiales cobran que B3 tocó pero no atrapó el balón (muff) y la jugada muere cuando A3 lo recupera.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Es revisable si un despeje es tocado pero no atrapado (muff) o soltado (fumbled), pero no se puede otorgar avance de balón alguno. El toque de la patada por B1 es también revisable. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

SITUACIONES NO REVISABLES EN PATADAS DESDE LA LÍNEA DE GOLPEO

D.A. 15.37 Punto de patada fuera del campo de juego sin ser tocada

Cuarto y cinco en la A45. El despeje aéreo del Equipo A sale del campo de juego, sin ser tocado, en la yarda 9. Los oficiales marcan el balón en la yarda 4.

Decisión: no revisable. El punto donde una patada que viene el aire cruza la línea lateral no es revisable.

D.A. 15.38 Bloqueando hacia un balón pateado

Cuarto y ocho en la A33. El despeje del Equipo A está rodando en la B31, donde A1 bloquea de forma pasiva al jugador B1 hacia el balón. A2 recoge el balón y los oficiales otorgan la posesión al Equipo A.

Decisión: no revisable. Si bien el toque de una patada es revisable, ser bloqueado hacia un balón pateado no lo es. La repetición puede revisar el toque del Equipo B y posesión del Equipo A.

D.A. 15.39 Interferencia con la recepción libre

Cuarto y 18 en la A40. B1 hace la señal de recepción libre, pero es contactado por A1 antes de que éste pueda atrapar el balón. El balón rebota de B1 hasta la B35. A1 recupera el balón allí y los oficiales otorgan posesión al Equipo A sin lanzar pañuelo alguno en la jugada.

Decisión: no revisable. La acción que crea una infracción por interferencia con una recepción libre o interferencia con la oportunidad no es revisable. El único aspecto revisable de esta jugada es si B1 tocó el balón y si A1 lo recuperó.

D.A. 15.40 Señal inválida de recepción libre

Cuarto y cinco en la A35. En un balón despejado por B1, quien está parado en la yarda B30, extiende su brazo derecho directamente en el aire por un segundo y lo baja posteriormente. Se le otorga a B1 una recepción libre válida.

Decisión: no revisable. La señal de recepción libre no es revisable.

D.A. 15.41 Avance de quien señala recepción libre

Cuarto y siete en la A35. B1 hace la señal de recepción libre. El balón toca el suelo y rebota hacia B1 quien anota un TD.

Decisión: no revisable. Una señal de recepción libre no es revisable.

JUGADAS DE ACARREO

En jugada de acarreo, con repetición se puede revisar si un jugador avanzó el balón atravesando la línea a ganar o la línea de gol. Esto es revisable en el campo de juego y en la línea lateral. Luego de una revisión de una línea a ganar, el balón será ubicado en el punto correcto de balón muerto, pero el desafío será exitoso solamente si el cobro de línea a ganar es cambiado.

La siguiente situación involucra a un jugador a quien los oficiales le permiten avanzar porque determinan que no está derribado por contacto ni fuera del campo de juego. La repetición puede revisar si el jugador debería haber estado derribado por contacto o fuera del campo de juego antes del avance. Si los oficiales determinan que el jugador está derribado o fuera del campo de juego, la repetición puede solamente revisar la posición del balón en relación con la línea a ganar o la línea de gol, y puede otorgar un TD o balón suelto (fumble) (con recuperación clara) que ocurre antes de que el corredor tome dos pasos adicionales luego de que haya sido declarado que tocó fuera del campo de juego. Si un jugador estaba cayendo o siendo tackleado, la repetición puede ubicar el balón en el punto correcto de derribado por contacto si los oficiales erróneamente cobran que el jugador está derribado por contacto al comienzo de la caída o de la tackleada, siempre que el jugador no haya conseguido mantener su balance y haya continuado corriendo.

Si los oficiales en el campo cobran avance máximo, entonces la repetición puede solamente revisar la posición del balón en relación con la línea a ganar o la línea de gol y pueden entonces cobrar que es un balón suelto (fumble) (con recuperación clara) si la posesión se pierde antes o simultáneamente con el contacto defensivo. Si no está involucrada la línea a ganar ni la línea de gol, el punto de avance máximo no es revisable. La repetición no puede revisar si el avance máximo de un corredor debería haber sido declarado como detenido o si un corredor se entregó.

Si el casco de un corredor se desprende durante la jugada, esto es tratado de la misma forma de un derribado por contacto. La repetición puede revisar la posición del balón en relación con la línea a ganar o la línea de gol cuando el casco de un corredor se

desprende completamente de su cabeza.

LÍNEA A GANAR

D.A. 15.42 Línea a ganar en el campo de juego

Tercero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre cerca del marcador de primer down. Los oficiales ubican el balón en la 29 aún cuando A1 tuvo el balón extendido hasta la yarda 31 cuando su rodilla toca el suelo en la 29.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A31.

D.A. 15.43 Línea a ganar en la línea lateral

Tercero y cuatro en la A36. A1 corre cerca de la línea lateral y es empujado fuera del campo de juego en la A40. Los oficiales cobran que el balón cruzó la línea lateral en la A39 y determinan un cuarto down. La repetición muestra que el balón cruzó la línea lateral en la A41.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A41.

D.A. 15.44 Línea a ganar en la línea lateral, jugador declarado fuera del campo de juego

Tercero y cinco en la A35. A1 corre cerca de la línea lateral y los oficiales determinan que pisó fuera del campo de juego en la A39 y ubican el balón allí. La repetición muestra que A1 no pisó fuera del campo de juego en la A39, y cuando su pie estaba cerca de la línea lateral, el balón estaba en la A40.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A40. No es revisable si A1 pisó fuera del campo de juego en la A39. De todas formas, el punto del balón cuando A1 fue declarado fuera del campo de juego es revisable en relación con la línea a ganar.

D.A. 15.45 Avance máximo relacionado con la línea a ganar

Tercero y 10 en la B20. A1 corre hasta la yarda B9 y entonces es detenido y empujado de vuelta hacia atrás por jugadores defensivos. Los oficiales cobran que el avance máximo fue detenido en la yarda 11.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y gol en B9. Cuando los oficiales en el campo de juego determinan que el avance máximo de un corredor fue detenido, el balón es ubicado en su punto más avanzado antes de que el corredor fuera empujado de vuelta hacia atrás.

D.A. 15.46 Reubicación del balón

Tercero y tres en la A40. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y es tackleado cerca de la línea a ganar. Los oficiales ubican el balón en la A41. El entrenador del Equipo A desafía que el balón alcanzó la línea a ganar. La repetición muestra que el punto estaba en realidad en la A42.

Decisión: jugada revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 1 en la A42. El balón es reubicado en la 42, pero debido a que la línea a ganar no fue alcanzada, el Equipo A pierde el desafío y se le otorga un tiempo fuera.

D.A. 15.47 Avance máximo cerca de la línea lateral

Segundo y tres en la B43. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la B40, donde es contactado por B3. A2 corre avanzando hasta la B39 y es entonces detenido y empujado hacia atrás y fuera del campo de juego en la B41. Los oficiales cobran A2 fuera del campo de juego, detienen el reloj y marcan que el balón se quedó corto de la línea a ganar en la B41. El Equipo A quiere desafiar entonces que el avance máximo de A2 fue detenido más allá de la línea a ganar.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, tercero y 1 en la B41. Una decisión en el campo de juego relacionada con si el avance máximo de un corredor fue detenido en el campo de juego no es revisable. De todas formas, si los oficiales determinan que el avance máximo fue detenido en el campo de juego, el punto de avance máximo en relación con la línea a ganar o la línea de gol es revisable.

DERRIBADO POR CONTACTO

D.A. 15.48 Corredor derribado por contacto

Primero y 10 en la A30. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la yarda A40, donde es golpeado por un defensa y su rodilla derecha toca el suelo, pero continúa corriendo y es a la postre tackleado en la yarda 3 de B4. Los oficiales cobran que el corredor fue derribado en la B43.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A40, se restablece el reloj de juego al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y se reactiva a la señal de listos para jugar.

D.A. 15.49 Corredor derribado por contacto

Primero y 10 en la A30. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A45, donde es golpeado por B3, causando que se tropiece, y antes de que éste pueda retomar su balance, cae al suelo en la 50 donde se levanta y avanza hasta la B20.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A50, se restablece el reloj de juego al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y se reactiva a la señal de listos para jugar. Si el corredor no retoma su balance luego de haber sido contactado por un defensa, es derribado por contacto cuando una parte del cuerpo que no sean sus manos o pies toca el suelo.

D.A. 15.50 Receptor derribado por contacto

Primero y 10 en la A30. A2 salta para recibir un pase en la B38 y controla el balón mientras está en el aire. B2 salta para intentar batear el pase y contacta a A2. Se separan y A2 cae al suelo. Inmediatamente se levanta y avanza el balón para un TD, acción que los oficiales permiten.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B38, se restablece el reloj de juego al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y se reactiva a la señal de listos para jugar. Si el contacto ocurre luego de que el receptor obtiene control del balón, entonces es derribado por contacto cuando una parte del cuerpo, que no sean sus manos o pies, toca el suelo. Solo el oficial de

repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.51 Corredor no derribado por contacto al tiempo que cae hacia el suelo

Primero y 10 en la 50. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la B40, donde es golpeado por B3, causando que tropiece y caiga el suelo en la B37. Los oficiales cobran que la rodilla de A2 tocó el suelo en la B40 cuando era golpeado. La repetición muestra que la rodilla de A2 no tocó el suelo en la B40.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B37, se restablece el reloj de juego en el tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y se reactiva a la señal de listos para jugar. Desafío exitoso. Es revisable si un jugador estaba derribado por contacto. Si se cobra que un corredor está derribado por contacto mientras va cayendo o tropezando, el balón puede ser colocado en el punto correcto de derribado por contacto si la repetición muestra que no estaba inicialmente derribado por contacto. No se permite avanzar luego de que el corredor vuelve a obtener balance.

FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

D.A. 15.52 Corredor pisa fuera del campo de juego

Primero y 10 en la A30. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la yarda B24, donde es empujado fuera del campo de juego. La repetición muestra que A2 pisó la línea lateral en la yarda B24.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B42. Se restablece el reloj a cuando A2 pisó fuera del campo de juego.

EL CORREDOR PIERDE EL CASCO

D.A. 15.53 Línea a ganar

Tercero y seis en la B46. A1 acarrea hasta la B40 y es golpeado, causando que se le desprenda el casco. Los oficiales ponen fin la jugada y ubican el balón en la B41. La repetición muestra que el balón estaba en la B40 cuando el casco se salió completamente de su cabeza.

Decisión: jugada revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Que el casco se salga se trata como cualquier jugada de derribado por contacto.

SITUACIONES NO REVISABLES EN JUGADAS DE CARRERA

D.A. 15.54 Derribado por contacto

Primero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A25, donde es golpeado por B3, causando que se tropiece y parece que su rodilla izquierda toca el suelo en la A28, pero el jugador recupera su balance y acarrea fuera del campo de juego en la A40. Los oficiales cobran que el corredor fue derribado en la A28. La repetición muestra que no estaba derribado.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, segundo y 2 en la A28. En este tipo de jugada, una vez que un jugador es considerado como derribado por contacto, la repetición no puede otorgar cualquier avance posterior.

D.A. 15.55 El corredor pisa fuera del campo de juego

Segundo y 10 en la A10. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y los oficiales determinan que pisó fuera del campo de juego en la yarda A16. La repetición muestra que A2 no pisó fuera en la A16.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, tercero y 4 en la A16.

D.A. 15.56 Avance máximo no involucrado con la línea a ganar o la línea de gol

Tercero y tres en la B43. A2 toma el balón de mano en mano (handoff), y su avance máximo es detenido cerca de la línea a ganar. Los oficiales colocan el balón en la B41, resultando en un cuarto down. Las repeticiones muestran que el balón estaba en la B42 cuando el avance máximo de A2 fue detenido. El entrenador del Equipo B quiere desafiar que el balón debió haberse colocado en la B42.

Decisión: no revisable. El Equipo B podría desafiar que el balón se quedó corto de la línea a ganar si los oficiales hubieran cobrado un primer down, pero no puede desafiar la ubicación del balón cuando los oficiales cobraron que el balón se quedó corto de la línea a ganar. Si el Equipo A desafió el cobro de la línea a ganar, el balón sería colocado en la B42, y el desafío no sería exitoso.

BALONES SUELTOS (FUMBLE) (BALONES LIBRES; LOOSE BALLS)

Hay varias situaciones que involucran balones sueltos (fumble) que no son revisables. La más frecuente es si un corredor soltó el balón o fue derribado por contacto. Si la decisión en el campo de juego es un balón suelto (fumble), entonces la repetición puede determinar si el corredor fue derribado por contacto, fuera del campo de juego, o que su casco se salió completamente antes de perder posesión. La repetición no puede determinar si el avance máximo de un corredor fue detenido antes del balón suelto (fumble).

Si un corredor es declarado derribado o fuera del campo de juego, pero lo que realmente pasó es que soltó el balón (fumbled), debe haber una recuperación clara en la acción continua de juego luego del balón suelto (fumble) para que el balón sea otorgado al equipo que recupera. Si los oficiales en el campo de juego toman una decisión preliminar de qué equipo recuperó el balón, tal decisión preliminar constituye una recuperación clara. Si no hay recuperación clara, pero el balón claramente es recuperado en la zona de anotación del equipo que soltó el balón (fumbled), es un safety.

La repetición puede también revisar si un balón libre tocó una línea limítrofe, o cualquier cosa sobre una línea limítrofe, incluyendo el cono. Si no hay evidencia en video sobre qué jugador recuperó el balón libre, la decisión en el campo de juego se mantiene.

BALONES SUELTOS (FUMBLE)

D.A. 15.57 Corredor derribado antes del balón suelto (fumble)

Primero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A25, donde es golpeado por un defensa, pierde el balón y B1 recupera. Los oficiales cobran balón suelto (fumble) y otorgan la posesión al Equipo B. La rodilla izquierda de A1 toca el suelo antes de que el jugador perdiera el balón.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 5 en la A25, se restablece el reloj de juego al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y se reactiva a la señal de listos para jugar. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.58 Corredor no derribado, toca la parte posterior de la mano o la muñeca

Primero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A25, donde es golpeado por un defensa, pierde el balón y B1 recupera. Los oficiales cobran balón suelto (fumble) y otorgan la posesión al Equipo B. La parte posterior de la mano de A2 y la muñeca tocan el suelo antes de que perdiera control del balón.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A25. Cualquier parte de la mano o muñeca no derriba al jugador. Cualquier parte del brazo por encima de la muñeca sí significará que el jugador está derribado. Lo mismo aplica al pie o al tobillo. Debes ser por encima del tobillo (espinilla/pantorrilla) para que un jugador sea considerado derribado. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.59 Corredor derribado, cualquier parte del cuerpo que no sean mano o pie toca

Primero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A25, donde es golpeado por un defensa, pierde el balón y B1 recupera. Los oficiales cobran balón suelto (fumble) y otorgan la posesión al Equipo B. La espinilla izquierda de A2 tocó el suelo antes que perdiera control del balón.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 5 en la A25, se restablece el reloj de juego al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y se reactiva a la señal de listos para jugar. Cualquier parte de la pierna por encima del tobillo significará que el jugador está derribado. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.60 Corredor fuera del campo de juego antes del balón suelto (fumble)

Primero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A35 cerca de la línea lateral donde es golpeado por un defensa, pierde el balón y B1 recupera. Los oficiales cobran balón suelto (fumble) y otorgan la posesión al Equipo B. El pie izquierdo de A2 estaba fuera del campo de juego antes de que perdiera el balón.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A35, se restablece el reloj de juego al tiempo cuando A2 pisó fuera del campo de juego. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

DERRIBADO POR CONTACTO—RECUPERACIÓN CLARA

D.A. 15.61 El corredor soltó el balón (fumbled), recuperación clara

Primero y 10 en la 50. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la B40, donde pierde el balón; B1 recupera en la B42 y lo avanza la zona de anotación del Equipo A. Los oficiales cobran que A2 fue derribado por contacto en la B40. La repetición muestra que A2 perdió el balón antes de que fuera derribado por contacto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B42. La repetición puede otorgar el balón al Equipo B, pero no puede otorgar un avance. Se restablece el reloj al tiempo cuando B1 recuperó el balón.

D.A. 15.62 El corredor soltó el balón (fumbled) – Los oficiales toman la decisión preliminar de recuperación

Primero y 10 en la 50. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la B42, donde pierde el balón y varios jugadores de ambos equipos intentan recuperarlo en un amontonamiento en la B42. El réferi cobró que B1 recuperó el balón libre en la B42, pero el Juez de línea cobró que A2 fue derribado por contacto antes de que el balón quedara libre. La repetición muestra que A2 soltó el balón (fumbled) antes de que fuera derribado por contacto. Equipo B desafía la jugada.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B42, no se le otorga al Equipo B tiempo fuera alguno. Cuando los oficiales en el campo de juego toman una decisión preliminar de qué equipo recuperó el balón, tal decisión preliminar constituye una recuperación clara. Si los oficiales no toman una decisión preliminar de recuperación y no hay evidencia en video de una recuperación clara, el balón permanece con el Equipo A en el punto original de derribo por contacto, y la defensiva pierde el desafío y un tiempo fuera. Un jugador saliendo de un amontonamiento con el balón no es a recuperación clara. Si los jugadores amontonados sobre el balón son todos del mismo equipo, entonces sí es una recuperación clara.

D.A. 15.63 Balón suelto (fumble) luego de una intercepción, sin recuperación clara en la zona de anotación

Segundo y cinco en la B25. En la primera serie de la prórroga, el mariscal de campo A1 lanza un pase largo a A2, el que es interceptado por B1 en la zona de anotación. B1 acarrea el balón hasta la yarda B5, donde es tackleado por A2 y declarado derribado por contacto. Durante la tackleada, el balón queda libre y rueda hacia la zona de anotación, donde jugadores de ambos equipos intentan recuperarlo en un amontonamiento de jugadores. La repetición muestra que B1 soltó el balón (fumbled) antes de que fuera derribado por contacto. El oficial de repetición desafía la jugada.

Decisión: revisable. Safety. Fin del partido. Gana el Equipo A. No hay recuperación clara por parte del Equipo A, así que no puede otorgarse un touchdown. De todas formas, alguien recuperó el balón en la zona de anotación, así que al menos es un safety. La decisión en el campo de juego de derribado por contacto es entonces revertida a un safety. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.64 El corredor soltó el balón (fumbled), touchback

Primero y gol en la B5. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la B1 cerca del cono (pylon) de la línea de gol. Es golpeado y suelta el balón (fumble) a través de la zona de anotación antes de ser derribado por contacto. Los oficiales cobran que A2 está derribado por contacto en la B1.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón toca fuera del campo de juego. Si hay evidencia visual clara de que el balón salió del campo de juego a través de la zona de anotación en la

acción continua de juego luego del balón suelto (fumble), entonces la repetición puede hacer que se declare un touchback.

FUERA DEL CAMPO DE JUEGO—RECUPERACIÓN CLARA

D.A. 15.65 El corredor soltó el balón (fumbled), recuperación clara

Primero y 10 en la 50. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la B40, donde pierde el balón, que B1 recupera en la B42 y lo avanza hasta la zona de anotación del Equipo A. Los oficiales cobran que A2 estaba fuera del campo de juego en la B40. A2 perdió posesión antes de que estuviera fuera del campo de juego.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B42. La repetición puede otorgar el balón al Equipo B, pero no habrá avance. Se restablece el reloj de juego al tiempo cuando B1 recuperó el balón. Debe haber evidencia en video de una recuperación clara dentro del campo de juego o la decisión en el campo de juego se mantiene.

D.A. 15.66 El corredor soltó el balón (fumbled), touchback

Primero y gol en la B5. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la B1 cerca del cono (pylon) de la línea de gol. Es golpeado y suelta el balón (fumble) a través de la zona de anotación. Los oficiales cobran A2 fuera del campo de juego en la B1. La repetición muestra que A2 no pisó fuera del campo de juego antes del balón suelto (fumble).

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Se restablece el reloj de juego al tiempo cuando el balón tocó el suelo fuera del campo de juego. Si hay evidencia visual clara de que A2 no pisó fuera del campo de juego antes del balón suelto (fumble) y que el balón salió del campo de juego a través de la zona de anotación en la acción continua de juego luego del balón suelto (fumble), la repetición puede hacer que pase a ser un touchback.

D.A. 15.67 Balón suelto (fumble) hacia atrás fuera del campo de juego

Primero y 10 en la A5. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A7 cerca de la línea lateral. Es golpeado y pierde el balón, que sale del campo de juego en la A1. Los oficiales cobran A2 fuera del campo de juego en la A7. La repetición muestra que A2 perdió el balón antes de que pisara fuera del campo de juego.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 14 en la A1. En esta jugada, si hay evidencia visual clara de que el balón salió del campo de juego en el campo de juego, entonces la repetición puede colocarlo en ese punto luego de la revisión. Si no hay evidencia en video de que el balón salió del campo de juego en el campo de juego o a través de la zona de anotación, entonces la decisión en el campo de juego se mantiene.

CORREDOR PIERDE CASCO—BALÓN SUELTO (FUMBLE)

D.A. 15.68 El casco se sale antes del balón suelto (fumble)

Primero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A25, donde es golpeado por un defensa, pierde el balón y B1 lo recupera. Los oficiales cobran balón suelto (fumble) y otorgan la posesión al Equipo B. El casco de A1 se desprendió completamente su cabeza antes de que perdiera control del balón.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 5 en la A25, se restablece el reloj al tiempo cuando el casco de A1 se salió completamente su cabeza. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.69 Balón suelto (fumble) antes de que se salga el casco

Primero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la A25, donde es golpeado por un defensa y pierde el balón, que B1 claramente recupera. Los oficiales cobran que el casco de A1 se desprendió completamente antes de que perdiera control del balón. La repetición muestra que el balón estaba libre antes de que el casco se desprendiese.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A25, se restablece el reloj a cuando B1 recuperó el balón. Debe haber una recuperación clara en la acción continua de juego luego del balón suelto (fumble) para que se otorgue el balón al equipo que recupera.

RECUPERACIÓN DE BALÓN LIBRE EN EL CAMPO DE JUEGO

D.A. 15.70 Recuperación de balón libre en el campo de juego

Primero y 10 en la 50. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea por el medio hasta la B47 y suelta el balón (fumble). La repetición muestra que B1 recupera en el campo de juego y es contactado por un oponente. Los oficiales cobran que A3 recuperó.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B47, se restablece el reloj al tiempo cuando B1 recuperó el balón. Posesión de un balón libre entre oponentes es revisable en el campo de juego y la zona de anotación.

D.A. 15.71 Recuperación simultánea de balón libre

Primero y 10 en la A20. A2 acarrea hasta la A25 y suelta el balón (fumble). La repetición muestra que A1 y B1 recuperan en simultáneo en el medio del campo de juego. Los oficiales otorgan el balón al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 5 en la A25. El reloj se reactiva. Esta jugada es revisable en el campo de juego y en la zona de anotación. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

RECUPERACIÓN DE BALÓN LIBRE EN LA LÍNEA DE BANDA

D.A. 15.72 Recuperación de un balón suelto (fumble) en relación con la línea lateral

Primero y 10 en la A20. A2 acarrea hasta la A28 y suelta el balón (fumble). La repetición muestra que B1 recupera en la A30 con un pie sobre la línea lateral. Los oficiales otorgan el balón al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 2 en la A28, se restablece el reloj al tiempo cuando B1 tocó el balón, y el reloj se reactiva. Balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego, regresa el balón al punto del balón suelto (fumble). Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.73 Perdiendo el control de balón antes de completar la recuperación

Primero y 10 en la A20. A1 acarrea hasta la A35 y suelta el balón (fumble). B1 obtiene control del balón en la A34 mientras está en el aire, pero pierde posesión luego de tocar el suelo fuera del campo de juego. Los oficiales otorgan el balón al Equipo B en la A34.
Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A34, el reloj se reactiva. La obtención de la posesión de un balón suelto (fumble) se trata de la misma forma que recibiendo un pase. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.74 Jugador debe restablecerse

Primero y 10 en la A20. A2 acarrea hasta la A25 y suelta el balón (fumble). B1 salta desde fuera del campo de juego y toca el balón en la A27 antes de restablecerse en el campo de juego. B2 entonces recupera el balón dentro del campo de juego en la A29. Los oficiales otorgan el balón al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 5 en la A25, se restablece el reloj al tiempo cuando B1 tocó el balón y entonces se reactiva. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.75 Sin recuperación clara en línea lateral

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la A33 cerca de la línea lateral. A2 recibe el pase y empieza a correr campo arriba antes de ser golpeado y el balón queda libre en la A35. B1 recupera el balón cerca de la línea lateral, pero no hay evidencia clara de si B1 estaba tocando fuera del campo de juego cuando recuperó el balón. Los oficiales cobran pase incompleto. Equipo B desafía la jugada.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A35, se restablece el reloj al tiempo cuando B1 tocó el balón y entonces se reactiva. Esto es una recepción y balón suelto (fumble), pero no hay recuperación clara porque B1 no recuperó claramente el balón dentro del campo de juego. Cuando no hay recuperación clara en esta situación, el balón será otorgado al último equipo que tuvo posesión en el punto donde se perdió la posesión. El desafío es exitoso, y al Equipo B no se le otorga tiempo fuera alguno.

BALÓN LIBRE TOCA LA LÍNEA LATERAL

D.A. 15.76 Balón fuera del campo de juego

Primero y 10 en la A20. A2 acarrea hasta la A28 y suelta el balón (fumble). El balón golpea la línea lateral en la A30 y rebota de regreso hacia el campo de juego, donde B1 recupera. Los oficiales otorgan el balón al Equipo B en la yarda 30.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 2 en la A28, se restablece el reloj de juego al tiempo cuando el balón tocó la línea lateral, y entonces se reactiva. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.77 El balón no sale, recuperación clara

Primero y 10 en la A20. A2 acarrea hasta la A28 y suelta el balón (fumble). El balón golpea cerca de la línea lateral en la A30 y es recuperado por B1 en la A32. Los oficiales cobran que el balón tocó la línea lateral y otorgan el balón de regreso al Equipo A. La repetición muestra que el balón no golpeó la línea lateral.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A32. Se restablece el reloj de juego al tiempo cuando B1 recuperó el balón. Si hay a recuperación clara en la acción continua de juego luego del balón haya tocado el suelo, la repetición puede otorgar el balón al equipo en ese punto. Si no hay recuperación clara, la decisión en el campo de juego se mantiene.

SITUACIONES NO REVISABLES EN BALONES SUELTOS (FUMBLE)

D.A. 15.78 Avance máximo antes de que el balón quedara libre

Primero y 10 en la 50. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea por el medio hasta la B47, donde es golpeado y pierde el balón. El juez de down cobró que el progreso de A2 había sido detenido antes de que el balón quedara libre.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, segundo y 7 en la B47. Si el avance máximo de un corredor fue detenido antes de un balón suelto (fumble) no es revisable.

D.A. 15.79 Balón suelto (fumble) antes del avance máximo

Primero y 10 en la 50. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea por el medio hasta la B47, donde es golpeado y pierde el balón al tiempo que es empujado hacia atrás. El juez de down cobra un balón suelto (fumble) y B77 recupera en la B45.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. Si el avance máximo de un corredor fue detenido antes de un balón suelto (fumble) no es revisable.

BALÓN SUELTO (FUMBLE) EN CUARTO DOWN/DOS MINUTOS/HACIA EL FRENTE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

Si los oficiales no alcanzan a llevar el balón de regreso al punto de un balón suelto (fumble) de cuarto down, de los dos minutos, hacia el frente fuera del campo de juego, o de ubicarlo en el punto de recuperación cuando es requerido por regla, la jugada es revisable, y la repetición puede volver a colocar el balón al punto del balón suelto (fumble)/recuperación más allá de si se involucra una anotación, una anotación potencial, un cambio de posesión, o la línea a ganar.

SITUACIONES REVISABLES

D.A. 15.80 Balón suelto (fumble) en cuarto down

Cuarto y gol en la B8. A1 acarrea hasta la B3 y suelta el balón (fumble), y éste rueda hacia la zona de anotación, donde es recuperado por A4. Los oficiales otorgan touchdown al Equipo A.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B3. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.81 Balón suelto (fumble) en los dos minutos

Segundo y 12 en la A23. Con 1:12 por jugar en el segundo cuarto, el mariscal de campo A1 y el corredor A2 tocan pero no atrapan

(muff) el intercambio de balón en la A20, el balón rebota hacia A2, quien corre hasta la A28, donde es tackleado. Los oficiales ubican el balón en la A28.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 15 en la A20, se restablece el reloj al tiempo cuando A2 recuperó el balón y cualquiera de los equipos puede escoger usar un tiempo fuera de equipo para evitar un descuento de 10 segundos de ese tiempo. Si los oficiales no son capaces de regresar el balón al punto de un balón suelto (fumble) o de una recuperación de un balón suelto (fumble) cuando es requerido por regla, es una jugada revisable. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.82 Balón suelto (fumble) en los dos minutos, anotación del Equipo A

Tercero y gol en la B2. Con 1:42 por jugar en el cuarto periodo, el mariscal de campo A1 y el corredor A2 tocan pero no atrapan (muff) el intercambio de balón en la B4 y el balón rueda hacia la zona de anotación, donde A2 se lanza sobre él. Los oficiales otorgan un touchdown al Equipo A.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y gol en la B4, se restablece el reloj al tiempo cuando A2 recuperó el balón y cualquiera de los equipos puede escoger usar un tiempo fuera de equipo para evitar un descuento de 10 segundos de ese tiempo. Ya que A2 nunca poseyó el balón, el jugador que los suelta (fumble) es A1. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.83 Balón suelto (fumble) en los dos minutos, cambio de posesión

Segundo y 10 en la A26. Con 1:42 por jugar en el cuarto periodo, A2 recibe un pase y corre hasta la A39, donde es golpeado y suelta el balón (fumble). A3 recoge el balón libre en la A41 y corre hasta la 50, donde suelta el balón (fumble). B6 recupera y lo devuelve hasta la A20.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A39, se restablece el reloj al tiempo cuando A3 recuperó el balón y cualquiera de los equipos puede escoger usar un tiempo fuera de equipo para evitar un descuento de 10 segundos de ese tiempo. El balón está muerto una vez que fue poseído por A3. El Equipo A retiene posesión en el punto del balón suelto (fumble). Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.84 Balón suelto (fumble) en los dos minutos, safety

Tercero y 10 en la A2. Con 0:56 por jugar en el cuarto periodo, el mariscal de campo A1 se retrasa hacia dentro de su zona de anotación y es golpeado, causándole que suelte el balón (fumble). A3 recoge el balón libre en la zona de anotación y corre hasta la A7, donde los oficiales ubican el balón.

Decisión: Revisable. Safety, patada después del safety desde la A20. Se restablece el reloj al tiempo cuando A3 recuperó el balón libre. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.85 Balón suelto (fumble) en cuarto down, línea a ganar

Cuarto y cuatro en B34. A1 acarrea hasta la B31 y suelta el balón (fumble). El balón es recuperado por A2 en la B30 y los oficiales ubican el balón allí, primero y 10 para el Equipo A.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B31, se restablece el reloj al tiempo cuando A2 recuperó el balón.

D.A. 15.86 Balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego, línea a ganar

Tercero y seis en la B46. A1 acarrea hasta la B41 y suelta el balón (fumble). El balón sale del campo de juego en la B39, donde los oficiales lo ubican.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 1 en la B41, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó fuera del campo de juego.

PUNTO DEL BALÓN SUELTO (FUMBLE)

Si los oficiales en el campo de juego retroceden el balón hasta el punto del balón suelto (fumble) al administrar un balón suelto (fumble) de cuarto down, un balón suelto (fumble) dentro de los dos minutos, o un balón suelto (fumble) hacia el frente y fuera del campo, la repetición puede revisar ese punto. Cuando el cambio de un cobro (reversal) de otro aspecto revisable de una jugada crea un cuarto down, dos minutos, o balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego, la revisión con repetición revisará el punto del balón suelto (fumble) como parte de la administración luego de la revisión.

NO INVOLUCRA LÍNEA A GANAR/LÍNEA DE GOL

D.A. 15.87 Punto de balón suelto (fumble)

Segundo y 10 en la B20. En la primera jugada luego de la pausa de los dos minutos, A1 acarrea hasta la B12 y suelta el balón (fumble). A2 lo recupera en la yarda B5. Los oficiales mueven el balón hasta la yarda B16 en lugar de la B12.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 2 en la B12. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 recuperó el balón libre y cualquiera de los equipos puede escoger usar un tiempo fuera de equipo para evitar un descuento de 10 segundos de ese tiempo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

LÍNEA A GANAR/LÍNEA DE GOL

D.A. 15.88 Balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego, línea de gol

Tercero y 12 en la A2. El corredor A2 es golpeado en la zona de anotación y suelta el balón (fumble), que sale del campo de juego en la A5. Los oficiales regresan el balón a la A1 y lo ubican allí.

Decisión: revisable. Safety, patada después del safety desde la A20, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó fuera del campo de juego.

D.A. 15.89 Balón suelto (fumble) en cuarto down, línea a ganar

Cuarto y cinco en la B25. A2 recibe un pase y suelta el balón (fumble) en la yarda B19. El balón es recuperado por A3 en la B15.

Los oficiales regresan el balón a la yarda B15 y otorgan el balón al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B19. Punto de balón suelto (fumble) estaba más allá de la línea a ganar, el reloj se reactiva. Esto es un desafío de entrenador para todas las jugadas que empiezan antes de la pausa de los dos minutos.

D.A. 15.90 Balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego, línea a ganar

Tercero y tres en la A27. A2 acarrea hasta la A29 y suelta el balón (fumble); éste rueda fuera del campo de juego en la A33. Los oficiales regresan el balón a la A30 y otorgan a primer down al Equipo A.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 1 en la A29, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó fuera del campo de juego. Punto de balón suelto (fumble) estaba detrás de la línea a ganar.

PUNTO DEL BALÓN SUELTO (FUMBLE) LUEGO DE UN CAMBIO DE COBRO (REVERSAL)

D.A. 15.91 Pase/balón suelto (fumble) del mariscal de campo

Cuarto y 10 en la B20. El mariscal de campo A1 retrocede para pasar, y es golpeado en la B27, donde pierde el balón. A2 atrapa el balón de aire en la B25 y acarrea hasta la B5. Los oficiales cobran que la jugada fue un pase, pero las repeticiones muestran que A1 perdió el balón antes de que su brazo comenzara su movimiento hacia el frente.

Decisión: balón del Equipo B, primero y 10 en la B27, se restablece el reloj al tiempo cuando A2 atrapó el balón. El cambio del cobro (reversal) crea una administración de balón suelto (fumble) de cuarto down.

D.A. 15.92 Balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego

Primero y 10 en la B20. A1 acarrea hasta la yarda B18 y suelta el balón (fumble). B2 lo recupera en la yarda B15, donde los oficiales otorgan posesión al Equipo B. La repetición muestra que B2 tenía su pie sobre la línea lateral cuando recuperó el balón.

Decisión: balón del Equipo A, segundo y 8 en la B18, se restablece el reloj al tiempo cuando B2 recuperó el balón. El cambio del cobro (reversal) crea una administración de balón suelto (fumble) hacia el frente fuera del campo de juego. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

JUGADAS DE PASE

Si un pase es completo o incompleto es siempre revisable. Esto incluye en el campo de juego, en la línea lateral y en la zona de anotación.

Para completar una recepción, hay tres requerimientos primarios que deben ser cumplidos. Primero, el jugador debe sujetar firmemente y controlar el balón. Segundo, debe tener dos pies u otra parte de su cuerpo que no sean sus manos, en el suelo y dentro del campo de juego. Y, luego de que se hayan cumplido estos dos requerimientos, debe ejecutar un acto típico del deporte o mantener control del balón el tiempo suficiente para hacerlo. Si el jugador no completa los tres requerimientos, el pase es incompleto. Estas guías aplican tanto en el campo de juego como en la repetición.

PASES EN EL CAMPO DE JUEGO

D.A. 15.93 Completa el proceso

Tercero y cinco en la A30. Se cobra como incompleto un pase por el medio hasta la B45. La repetición muestra que el receptor A2 tenía sus manos debajo del balón y que éste nunca tocó el suelo.

Decisión: revisable. El pase es completo, balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. El reloj se reactiva a la señal de listos para jugar.

D.A. 15.94 No completa el proceso

Tercero y cinco en la A30. Se cobra como completo un pase por el medio hasta la B45. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que el receptor obtuviera control.

Decisión: revisable. Pase incompleto. Balón del Equipo A, cuarto y 5 en la A30. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo.

D.A. 15.95 No se permite avance

Tercero y 10 en la 50. Un pase hasta la yarda B30 está cerca del suelo al tiempo que el defensa B1 intenta interceptarlo. B1 golpea el balón en el aire, A2 lo atrapa y corre hasta la anotación, pero el Juez de fondo llega y declara el pase incompleto. La repetición muestra que el balón nunca tocó el suelo.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 atrapó el balón, y el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar. En esta situación, el balón está muerto donde A2 obtuvo posesión, y no se puede otorgar avance alguno.

D.A. 15.96 Pase completo en la línea de gol

Segundo y cinco en la B15. A1 lanza un pase a A2, quien atrapa el balón en la B3 y se zambulle la zona de anotación mientras es tackleado por B1. Los oficiales cobran que el pie de A2 tocó fuera del campo de juego y determina pase incompleto. El Equipo A desafía la decisión. La repetición muestra que A2 controló el balón con dos pies dentro del campo de juego en la yarda B3 y estiró el balón sobre la línea de gol mientras se zambullía antes de ser derribado por contacto.

Decisión: revisable. Touchdown para el Equipo A. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón cruzó la línea de gol. Cuando se crea una recepción en una repetición, se puede otorgar un touchdown si el receptor toma menos de dos pasos luego de recibir el balón antes de cruzar la línea de gol.

D.A. 15.97 El balón toca el suelo sin control antes de completar la recepción

Tercero y cinco en la A30. Se cobra como completo un pase por el medio en la B45. La repetición muestra entonces que el receptor controló el balón mientras caía al suelo, pero cuando la parte superior de su cuerpo tocó, la nariz del balón tocó el suelo y entonces perdió el control.

Decisión: revisable. Incompleto. Balón del Equipo A, cuarto y 5 en la A30. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. El receptor va hacia el suelo y debe mantener control del balón hasta luego de su contacto inicial con el suelo. Si el balón toca el suelo sin control antes de que el receptor complete los elementos de una recepción, el pase es incompleto.

D.A. 15.98 Proceso completo antes de que el balón quede libre

Tercero y 10 en la A20. Se cobra como incompleto un pase por el medio en la A30. El receptor controló el pase, tuvo ambos pies completamente en el suelo y luego de tomar un tercer paso fue golpeado, causando que caiga y pierda control del balón cuando cayó al suelo.

Decisión: revisable. Pase completo y derribado por contacto. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A30. El receptor había completado la recepción y fue derribado por contacto antes de que el balón quedara libre.

D.A. 15.99 Proceso completo antes de que balón quede libre

Tercero y 10 en la A20. Se cobra como incompleto un pase por el medio en la A30. El receptor controló el pase con un pie apoyado y fue entonces contactado por un defensa. Mientras iba al suelo, tuvo su segundo pie apoyado y entonces, aún en control del balón, estiró su mano con el balón para alcanzar la línea a ganar, perdiendo el balón cuando cae al suelo.

Decisión: revisable. Pase completo y derribado por contacto. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A30. El receptor controló el balón, tomó dos pasos, y realizó un acto de fútbol americano cuando estiró su mano con el balón para alcanzar la línea a ganar.

D.A. 15.100 Posesión de pase

Primero y 10 en la A20. Tanto A2 como B3 saltan para recibir un pase en la A45. Ambos jugadores caen al suelo y A2 termina con el balón y se cobra pase incompleto. La repetición muestra que B3 completó la recepción y A2 lo dejó libre luego de que ambos jugadores estuvieron en el suelo. Equipo B intenta desafiar entonces que el pase fue interceptado.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A45. Se restablece el reloj al tiempo cuando B3 fue derribado por contacto. Esta jugada es revisable en el campo de juego y la zona de anotación. Se puede también revisar si el pase fue completo o incompleto.

D.A. 15.101 Recepción simultánea

Primero y 10 en la A20. Tanto A2 como B3 saltan para recibir un pase en la A45. Ambos jugadores caen al suelo y B3 termina con el balón y se cobra pase incompleto. La repetición muestra entonces la recepción fue simultánea.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A45. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 atrapó el balón y fue derribado por contacto, y el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar. Una recepción simultánea en el campo de juego es revisable. Se puede también revisar si el pase fue completo o incompleto. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

PASES EN LA LÍNEA LATERAL

D.A. 15.102 Ambos pies en el suelo dentro del campo de juego

Tercero y 10 en la A30. A2 controla un pase cerca de la línea lateral y apoya ambos pies dentro del campo de juego en la yarda 50 y mantiene control al tiempo que sale del campo de juego. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Pase completo.

D.A. 15.103 Pie arrastrado, pase completo

Tercero y 10 en la A30. A2 controla un pase y apoya su pie izquierdo dentro del campo de juego en la 50. Al tiempo que su pie derecho es apoyado, desliza sus dedos dentro del campo de juego y entonces el pie toca fuera del campo de juego. Los oficiales cobran incompleto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Pase completo.

D.A. 15.104 Tacón/dedo del pie

Tercero y 10 en la A30. A2 controla un pase y apoya su pie izquierdo dentro del campo de juego en la 50. Al tiempo que su pie derecho toca el suelo, el tacón toca dentro del campo de juego y, en el movimiento normal de dar un paso, sus dedos del pie tocan fuera del campo de juego. Los oficiales cobran pase completo.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 10 en la A30. Incompleto. Se ajusta el reloj si está funcionando antes de revisar. Si cualquier parte del pie toca fuera del campo de juego durante el proceso normal de dar un paso (sin arrastre ni demora), entonces el pie está fuera del campo de juego.

D.A. 15.105 No obligado a salir

Segundo y 10 en la 50. El pase va hacia A2 cerca de la línea lateral en la B35. A2 controla el balón mientras está en el aire, pero antes de apoyar ambos pies, es golpeado hacia fuera del campo de juego por defender a B3, donde mantiene control del balón cuando cae. El oficial cobra pase completo.

Decisión: revisable. Pase incompleto. Balón del Equipo A, tercero y 10 en la 50. Se ajusta el reloj si está funcionando antes de revisar. Para que el pase sea completo en esta situación, el receptor debe ser obligado a salir del campo de juego por el defensa.

D.A. 15.106 Receptor que está fuera del campo de juego lleva a cabo la recepción

Primero y 10 en la A20. El receptor A1 salta y atrapa un pase al frente legal en la 50 y corre hasta la anotación. La repetición muestra el pie izquierdo de A1 sobre la línea lateral justo antes de que salte.

Decisión: revisable. Pase incompleto, balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Se restablece el reloj de juego al tiempo

cuando el receptor tocó el balón. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.107 Pase completo, sin avance

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2, quien salta en la A35 cerca de la línea lateral, lleva a cabo la recepción y acarrea hasta la anotación. Los oficiales cobran que A2 estaba fuera del campo de juego antes de hacer la recepción y que no se restableció dentro del campo de juego, lo que hace que el pase sea incompleto. La repetición muestra que A2 nunca estuvo fuera del campo de juego.

Decisión: revisable. Pase completo. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A35. En estas jugadas, la repetición puede otorgar una recepción, pero no el avance, ya que la decisión original fue pase incompleto. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 atrapó el balón, y el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar.

D.A. 15.108 El receptor pierde control, el balón toca el suelo

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la A35, cerca de la línea lateral. A2 obtiene control del balón y coloca ambos pies dentro del campo de juego, pero no lleva a cabo un acto típico de fútbol americano al tiempo que cae el suelo, donde pierde el balón cuando toca el suelo. Los oficiales cobran pase completo.

Decisión: revisable. Pase incompleto. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. El receptor no completó todos los elementos de la recepción antes de perder el control cuando contactó el suelo.

D.A. 15.109 El receptor pierde control en la línea lateral, el balón no toca el suelo

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la A35 cerca de la línea lateral. A2 obtiene control del balón y coloca dos pies dentro del campo de juego, pero no lleva a cabo un acto típico de fútbol americano al tiempo que cae el suelo fuera del campo de juego. A2 momentáneamente pierde control del balón cuando toca el suelo fuera del campo de juego. Vuelve a obtener control antes de que el balón toque el suelo. Los oficiales cobran pase completo.

Decisión: revisable. Pase incompleto. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Se ajusta el reloj si está funcionando antes de revisar. El receptor no completó todos los elementos de la recepción, así que debe mantener control del balón a través de su contacto con el suelo. Si está tocando la línea lateral, cualquier pérdida de control durante el proceso de la recepción hace que el pase sea incompleto.

D.A. 15.110 Defensa fuera del campo

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 cerca de la línea lateral en la A35. A2 y B2 saltan para recibir el pase, A2 cae dentro del campo de juego, pero el pie izquierdo de B2 golpea la línea lateral antes de que el resto de su cuerpo caiga dentro del campo de juego. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A35. Debido a que A2 completó el proceso de la recepción dentro del campo y estaba en control del balón cuando B2 tocó la línea lateral, esto es un pase completo.

SITUACIONES NO REVISABLES EN PASES

D.A. 15.111 Derribado por contacto

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la A17, donde es golpeado por B3 y trastabilla al tiempo que alcanza a lanzar un pase que cae incompleto en la A30. El réferi cobra entonces que la rodilla izquierda de A1 estaba en el suelo antes de que lanzase el balón. La repetición muestra que aún estaba de pie cuando lanzó el pase.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, segundo y 13 en la A17. Cuando un jugador es declarado derribado por contacto, la repetición no puede convertirlo en un pase (hacia el frente o hacia atrás).

D.A. 15.112 Fuera del campo de juego

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 se escapa cerca de la línea lateral hasta la A17 y lanza un pase que es atrapado por A2 en la A30. El réferi cobra entonces que el pie izquierdo del mariscal de campo estaba fuera del campo de juego antes de que lanzase el balón. La repetición muestra que su pie no estaba fuera del campo de juego.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, segundo y 13 en la A17. En este tipo de jugada, cuando se cobra que un jugador salió del campo de juego, la repetición no puede convertirlo en un pase (hacia el frente o hacia atrás).

PASE COMPLETO Y BALÓN SUELTO (FUMBLE) O INCOMPLETO

La repetición puede revisar si un pase fue completo seguido por un balón suelto (fumble), o en su lugar, que el receptor no obtuvo posesión del balón y debería ser incompleto.

Si un jugador tiene control firme del balón con dos pies u otra parte del cuerpo (que no sean sus manos) tocando dentro del campo de juego, y entonces lleva a cabo un acto típico de fútbol americano antes de perderlo, es una recepción y un balón suelto (fumble). Si el receptor pierde el balón simultáneamente o cerca de ser simultáneo con el segundo pie aterrizando en el suelo (bang-bang), el pase es incompleto.

Cuando se cobra que un pase es incompleto, cualquiera de los equipos puede desafiar que fue una recepción y un balón suelto (fumble), y que obtuvieron posesión del balón. Si las repeticiones muestran que fue una recepción y un balón suelto (fumble), el balón será otorgado en el punto de recuperación al equipo que recupera el balón en la acción inmediata y continua de juego. Si los oficiales en el campo de juego toman una decisión preliminar de qué equipo recuperó el balón, tal decisión preliminar constituye una recuperación clara. Si no hay recuperación clara, el balón será otorgado al último equipo que tuvo posesión en el punto donde se perdió la posesión. En cuarto down o luego de la pausa de los dos minutos, el balón será retrasado al punto del balón suelto (fumble) si fue recuperado más allá del mismo por un compañero de equipo del jugador que soltó el ovoide (fumble).

ACTO TÍPICO DE FUTBOL AMERICANO

D.A. 15.113 El receptor lleva a cabo un acto típico de futbol americano

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la A35. A2 lo atrapa y es golpeado por un defensa, causando que pierda el balón, y luego B3 se lanza sobre él en la A35. Los oficiales cobran pase completo y un balón suelto (fumble). La repetición muestra que el receptor tuvo control, son dos pies completamente en el suelo, y empezó a avanzar antes de que fuera golpeado, causando que pierda el balón.

Decisión: revisable, si el receptor asegura control del balón, toca el suelo con dos pies u otra parte del cuerpo (que no sean sus manos), y entonces lleva a cabo un acto típico de futbol americano antes de perder el control del balón, es una recepción y un balón suelto (fumble) en el campo de juego. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.114 El receptor lleva a cabo un acto típico de futbol americano

Segundo y nueve en la A18. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la A31. A2 controla el balón y justo cuando su segundo pie toca el suelo, es contactado por un defensa, y entonces toma un tercer paso mientras es tackleado. Antes de que el receptor golpee el suelo, el defensa le golpea el balón y éste queda libre. B3 recupera el balón libre en la A35. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Pase completo y un balón suelto (fumble). Balón del Equipo B, primero y 10 en la A35. Debido a que el receptor aseguró control, tomó dos pasos, y entonces luego un tercer paso, el proceso de la recepción fue completado antes de que el balón quedara libre.

D.A. 15.115 El receptor no lleva a cabo un acto típico de futbol americano

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la A28 y éste toma dos pasos e inmediatamente es golpeado por un defensa, causando que pierda el balón, y B3 se lanza sobre él en la A35. Los oficiales cobran pase completo y un balón suelto (fumble). La repetición muestra entonces que el receptor perdió el balón justo cuando su segundo pie tocó el suelo.

Decisión: revisable, pase incompleto. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

BALL CONTROL**D.A. 15.116 No establece control, incompleto**

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la A28 y éste toma dos pasos y es golpeado por un defensa. El balón sale volando y B3 se lanza sobre él. Los oficiales cobran pase completo y un balón suelto (fumble), y otorgan el balón al Equipo B. La repetición muestra que A2 no aseguró control del balón antes de que fuera golpeado.

Decisión: revisable. Pase incompleto, balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo, y se reactiva en el subsiguiente centro. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

POSESIÓN LUEGO DE UN BALÓN SUELTO (FUMBLE)**D.A. 15.117 Recuperación clara**

Segundo y seis en la B35. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia el frente a A2 en la B27 y éste toma tres pasos y entonces es golpeado por un defensa, causando que pierda el balón, y B3 se lanza sobre él en la B25. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. La defensiva puede obtener posesión si hay evidencia de una recuperación clara.

D.A. 15.118 Pase completo, no hay recuperación clara

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia el frente a A2 cerca de la línea lateral. A2 obtiene control del balón, toma dos pasos, gira hacia el frente, y entonces es golpeado por un defensa, causando que pierda el balón en la A40. El balón libre no es recuperado por jugador alguno. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, primero y 10 en la A40, el reloj se reactiva. No hay recuperación clara, de modo que el balón es otorgado al Equipo A en el punto donde se perdió la posesión.

PASES EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

Las reglas respecto de si un pase es completo o incompleto en el campo de juego también aplican a la zona de anotación. La única diferencia es que un jugador no puede atrapar soltar el balón (fumble) en su la zona de anotación de su oponente, ya que la jugada termina una vez que completa la recepción.

ACCIÓN TÍPICA DE JUEGO**D.A. 15.119 Lleva a cabo un acto típico de futbol americano**

Primero y gol en la B5. A1 claramente controla un pase en la zona de anotación con ambas manos por encima de su cabeza, coloca ambos pies completamente en el suelo y acerca el balón (tuck) y lo coloca debajo de su brazo antes de que B3 lo golpee y lo deje libre. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Touchdown. Se restablece el reloj al tiempo cuando A1 atrapó el balón. Si el receptor mantiene control del balón el tiempo suficiente para llevar a cabo un acto típico de futbol americano, entonces es recepción y anotación.

D.A. 15.120 Proceso completo antes de perder el control

Primero y gol en la B5. A1 claramente controla un pase en la zona de anotación, coloca ambos pies completamente en el suelo, acerca el balón hacia su cuerpo (tuck) y comienza a girar antes de ser golpeado por un defensa, causando que el jugador caiga al suelo al suelo, donde pierde posesión del balón. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Touchdown. Si el receptor mantiene control del balón el tiempo suficiente para llevar a cabo un acto típico

de fútbol americano antes de perder el control del balón, es recepción y anotación.

D.A. 15.121 No lleva a cabo un acto típico de fútbol americano

Primero y gol en la B5. A1 claramente controla un pase en la zona de anotación, mantiene un pie apoyado y justo cuando su segundo pie toca el suelo, pierde el balón, y se mantiene de pie. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y gol en B5. Pase incompleto. En esta situación, el receptor no realizó un acto típico de fútbol americano, ni mantiene control del balón el tiempo suficiente para hacerlo, luego de que su segundo pie tocó el suelo.

D.A. 15.122 Debe llevar a cabo un acto típico de fútbol americano luego de tocar el suelo con dos pies u otra parte del cuerpo

Primero y gol en la B5. A1 controla un pase cerca de la línea de gol, mantiene un pie apoyado, y estira el balón sobre la línea de gol. El balón es golpeado y queda libre justo cuando su segundo pie toca el suelo. Los oficiales cobran pase completo y otorgan un touchdown.

Decisión: revisable. Pase incompleto. Un receptor debe llevar a cabo un acto típico de fútbol americano luego de tocar el suelo con dos pies o con una parte del cuerpo que no sean sus manos. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

CONO (PYLON)

D.A. 15.123 Una parte del cuerpo toca un cono (pylon)

Tercero y 10 en la B25. El receptor A2 controla un pase y apoya su pie izquierdo dentro del campo de juego, pero las repeticiones muestran que su pie derecho golpea el cono (pylon) antes de tocar el suelo dentro del campo de juego en la zona de anotación con el balón rompiendo el plano de la línea de gol. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Touchdown. Tocar un cono (pylon) con cualquier parte de su cuerpo no coloca a un jugador fuera del campo de juego.

D.A. 15.124 El balón toca un cono (pylon) mientras está en control del jugador

Tercero y 10 en la B25. El receptor A2 controla un pase y apoya su pie izquierdo dentro del campo de juego. Se estira hasta el cono (pylon) y el balón lo toca antes de que su pie derecho aterrice dentro del campo de juego en la zona de anotación. Los oficiales cobran pase incompleto.

Decisión: revisable. Touchdown. Se restablece el reloj al tiempo cuando el segundo pie de A2 tocó el suelo. Cuando un balón libre en control de un jugador toca un cono (pylon), éste no está fuera del campo de juego aún cuando el proceso de la recepción no es aún completado (3-21-3). Si el balón no estuviese en control de un jugador, sería incompleto.

AVANCE MÁXIMO EN LA ZONA DE ANOTACIÓN

D.A. 15.125 Retrasado hacia el campo de juego, mantiene el control

Tercero y gol en la B5. El receptor en el aire A2 controla un pase en la zona de anotación, donde es contactado por un defensa y retrasado hacia el campo de juego, donde cae y controla el balón. Los oficiales cobran pase completo en la yarda 1 del Equipo B.

Decisión: revisable. Touchdown para el Equipo A. Si el receptor completa la recepción, le será otorgado un TD. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 completó la recepción.

D.A. 15.126 Control continuo tras el contacto

Tercero y gol en la B5. El receptor en el aire A2 controla un pase en la zona de anotación, donde es contactado por un defensa y retrasado hacia el campo de juego, donde cae al suelo. Cuando A2 es golpeado, pierde el control del balón sin volverlo a tener hasta que aterrizó en el suelo en la B1. La repetición muestra que el balón no golpeó el suelo. Los oficiales cobran TD.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y gol en la B1. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar. El receptor debe mantener control continuo luego del contacto para que sea otorgada una anotación en esta situación. Si el balón tocó el suelo mientras estaba libre, sería un pase incompleto si el receptor no completara los elementos de una recepción. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.127 Sin avance máximo

Tercero y gol en la B5. El receptor en el aire A2 controla un pase en la zona de anotación y regresa hacia el campo de juego, sin ser tocado por un defensa, donde cae y es tackleado en la yarda B2. Los oficiales cobran TD.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y gol en la B2. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar. Debido a que el receptor estaba en el aire y regresó hacia el campo de juego por sus propios medios, debe ingresar el balón de regreso en la zona de anotación para que sea un TD. Si tiene ambos pies tocando el suelo en la zona de anotación con control y el balón rompiendo el plano de la línea de gol, entonces sería un touchdown aún cuando haya completado el proceso de la recepción en el campo de juego. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

PASE O BALÓN SUELTO (FUMBLE) DEL MARISCAL DE CAMPO

La repetición puede siempre revisar si un jugador lanzó un pase hacia el frente o bien lo soltó (fumble). Si la mano del pasador va hacia el frente en un obvio movimiento de pase hacia el frente con control del balón, es considerado un pase hacia el frente hasta que comienza a traer el balón de regreso hacia su cuerpo. Una vez que comienza a traer el balón de regreso hacia su cuerpo, cualquier subsiguiente pérdida de control es un balón suelto (fumble).

Si hay un balón suelto (fumble) que es cobrado como pase incompleto, el balón será otorgado en el punto de recuperación al

equipo que recupera el balón en la acción inmediata y continua de juego. Si los oficiales en el campo de juego toman una decisión preliminar de qué equipo recuperó el balón, tal decisión preliminar constituye una recuperación clara. Si no hay recuperación clara, el balón será otorgado al último equipo que tuvo posesión en el punto donde se perdió la posesión, excepto si la posesión fuera perdida en la propia zona de anotación del equipo, y el balón no fuera claramente recuperado en la zona de anotación, el balón será situado en la yarda 1. No se otorgará avance alguno. Si un balón suelto (fumble) en la zona de anotación ocurre en cuarto down o luego de la pausa de los dos minutos, sería un safety aún si fuese recuperado en el campo de juego si el jugador que soltó el balón (fumble) claramente no recuperó el balón.

MANO QUE VA HACIA ADELANTE

D.A. 15.128 Mano que va hacia el frente con control

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 es golpeado mientras estaba en acción de pase y pierde el balón. B1 recupera el balón y lo devuelve hasta el touchdown. La repetición muestra la mano de A1 yendo hacia el frente con control del balón y que lo perdió antes de que comenzara a llevarlo nuevamente hacia su cuerpo.

Decisión: revisable. Pase hacia el frente incompleto, balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.129 Balón suelto (fumble)

Primero y 10 en la B20. El mariscal de campo A1 comienza a desplazar su mano hacia el frente para lanzar un pase hacia el frente al receptor A3. Tras darse cuenta de que A3 está marcado, A1 comienza a traer el balón de regreso hacia su cuerpo, pero antes de acercarlo a sí, lo pierde y B77 recupera en la B27. El réferi cobra un pase incompleto.

Decisión: revisable. Balón suelto (fumble), balón del Equipo B, primero y 10 en la B27. Se restablece el reloj al tiempo cuando B77 recuperó el balón suelto (fumble).

RECUPERACIÓN CLARA

D.A. 15.130 Balón suelto (fumble) con recuperación clara, sin avance permitido

Segundo y 10 en la A25. El mariscal de campo A1 es golpeado en la A22 mientras intentaba lanzar un pase hacia el frente. El balón toca el suelo en la A20 y B1 lo recupera allí y comienza a correr con él, pero el réferi cobra pase incompleto. La repetición muestra que fue un balón suelto (fumble).

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A20, sin avance permitido.

D.A. 15.131 Sin recuperación clara

Segundo y 12 en la A8. El mariscal de campo A1 es golpeado mientras intentaba lanzar un pase hacia el frente, el balón toca el suelo, y el réferi cobra que fue un pase incompleto. El balón fue lanzado desde: (a) la zona de anotación; o (b) desde la A2. El balón libre ingresa en un amontonamiento de jugadores de ambos equipos en la A5. La repetición muestra que fue un balón suelto (fumble). El Equipo B desafía la jugada.

Decisiones:

(a) revisable. Balón del Equipo A, tercero y 19 en la A1. Aunque la posesión fue perdida en la zona de anotación, el balón fue recuperado en el campo de juego aún cuando no queda claro qué equipo recuperó el balón, de modo que el balón es otorgado al Equipo A en la yarda A1. Si el balón fuera claramente recuperado en la zona de anotación, sería un safety. No se le cobrará un tiempo fuera al Equipo B. Si esta jugada ocurriera en cuarto down o luego de la pausa de los dos minutos, sería un safety si el mariscal de campo A1 claramente no hubiera recuperado el balón.

(b) revisable. Balón del Equipo A, tercero y 18 en la A2. Debido a que no hay una recuperación clara, el balón es otorgado al Equipo A en el punto donde se perdió la posesión. No se le cobrará un tiempo fuera al Equipo B.

MOVIMIENTO DE PASE

D.A. 15.132 Sin movimiento de pase hacia el frente

Segundo y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 está bajo presión y eleva el balón hacia su cabeza para evitar a un defensa. Es golpeado y el impacto causa que su mano vaya hacia adelante; y pierde el balón y el Equipo B recupera en la A17. Los oficiales cobran balón suelto (fumble).

Decisión: revisable, balón del Equipo B, primero y 10 en la A17. El mariscal de campo no estaba intentando lanzar un pase cuando perdió el balón, de modo que es un balón suelto (fumble) más allá de si su mano estaba yendo hacia el frente o no. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

NO SE PUEDE CREAR UNA INFRACCIÓN LUEGO DE UN CAMBIO DE UN COBRO (REVERSAL)

D.A. 15.133 Pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding)

Segundo y 10 en la A20. El mariscal de campo A1, quien está parado en la bolsa en la A15 lanza el balón hacia el suelo en la A23 para evitar una captura. No hay receptores elegibles en el área donde el balón tocó el suelo. El réferi cobra un balón suelto (fumble) y B3 lo recupera.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, tercero y 10 en la A20, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Esto es un pase incompleto, pero la repetición no puede crear una infracción por pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding). La única forma que se cobre una infracción por pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding) en esta situación es si el réferi hubiera lanzado su pañuelo y lo haya levantado, o antes de la revisión hecho un anuncio que se cobraría esa infracción si la decisión del balón suelto (fumble) decisión es revertida a un pase incompleto. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

EL MARISCAL DE CAMPO CLAVA EL BALÓN PARA CONSERVAR TIEMPO

D.A. 15.134 El mariscal de campo clava el balón

Primero y 10 en la B33. Tras completar un pase en el campo de juego, el Equipo A se alinea y el mariscal de campo A1 intenta

clavar el balón para detener el reloj. Pierde control del balón antes de que su mano vaya hacia el frente y el ovoide toca el suelo, donde B7 lo recupera. El réferi cobra pase incompleto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B33. La repetición puede otorgar la posesión al equipo que recupera en esta situación. Si no hay recuperación clara, el balón es otorgado al Equipo A en el punto del balón suelto (fumble) y habría un descuento de 10 segundos si el centro hubiese ocurrido luego de la pausa de los dos minutos. En un intento de clavar el balón por parte del mariscal de campo, la repetición puede revisar si fue un pase o un balón suelto (fumble), pero no puede revisar si el pase fue hacia el frente o hacia atrás.

PASES HACIA EL FRENTE/ATRÁS, PASES HACIA EL FRENTE ILEGALES Y ENTREGAS MANO EN MANO (HANDOFFS)

Todos los pases hacia el frente ilegales y las entregas mano en mano (handoffs) son revisables. Si un pase es hacia el frente o hacia atrás es siempre revisable. Un pase es hacia el frente si el balón toca el suelo, o cualquier otra cosa, en un punto que está más cercano a la línea de gol del oponente que del punto donde el balón abandona la mano del pasador. Si es paralelo, es un pase hacia atrás. También, si el mariscal de campo comienza su movimiento de lanzar y entonces es golpeado por un defensa, es considerado un pase hacia el frente si éste pasa el balón, aún si el balón saliese hacia atrás.

Si se cobra un pase hacia atrás como uno hacia el frente e incompleto en el campo de juego, luego de revisar, el balón será otorgado en el punto de recuperación al equipo que recupera el balón en la acción inmediata y continua de juego. Si los oficiales en el campo de juego toman una decisión preliminar de qué equipo recuperó el balón, tal decisión preliminar constituye una recuperación clara. Si no hay recuperación clara, el balón será otorgado al último equipo que tuvo posesión en el punto donde se perdió la posesión. Si el balón sale del campo de juego a través de una zona de anotación, es un touchback o un safety. Si no hay recuperación clara, pero el balón claramente es recuperado en la zona de anotación del equipo que lanzó el pase hacia atrás, es un safety.

PASE HACIA EL FRENTE/HACIA ATRÁS

D.A. 15.135 Pase hacia atrás, recuperación clara

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase desde la yarda A15 que es cobrado como hacia el frente e incompleto. B7, pensando que el pase era hacia atrás, cae sobre el balón libre en la A14. La repetición muestra que el pase fue hacia atrás, tocando el suelo en la A14.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A14. La defensiva puede obtener posesión del balón con una recuperación clara.

D.A. 15.136 Pase hacia atrás, sin recuperación clara

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase desde la yarda A15 que es cobrado hacia el frente e incompleto. Varios jugadores de ambos equipos saltan sobre el balón libre. B7 emerge de un amontonamiento con el balón, pero los oficiales en el campo de juego no toman una decisión preliminar sobre la recuperación. La repetición muestra que el pase fue hacia atrás, tocando el suelo en la yarda A14.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 15 en la A15. Debido a que no hay evidencia de recuperación clara, el balón es otorgado al Equipo A en el punto del pase hacia atrás.

D.A. 15.137 Pase hacia atrás luego de una intercepción, sin recuperación clara en la zona de anotación

Segundo y cinco en la B25. En la primera serie de la prórroga, el mariscal de campo A1 lanza un pase largo a A2, el que es interceptado por B1 en la zona de anotación. B1 corre con el balón hasta la yarda B5 e intenta lanzar un pase hacia atrás, en dirección de su compañero de equipo B2. El intento de pase hacia atrás toca el suelo en yarda B4 y rueda hacia la zona de anotación, donde jugadores de ambos equipos intentan recuperar el balón en un amontonamiento de jugadores. Los oficiales cobran que B1 lanzó un pase hacia el frente ilegal y otorgan el balón al Equipo B. La repetición muestra entonces que el pase fue hacia atrás. El oficial de repetición desafía la jugada.

Decisión: revisable. Safety. Fin del partido. Gana el Equipo A. No hay recuperación clara por el Equipo A, de modo que no se puede otorgar un touchdown. De todas formas, alguien recuperó el balón en la zona de anotación, así que es al menos un safety. La decisión en el campo de juego de un pase hacia el frente ilegal es, por lo tanto, revertido a un safety.

D.A. 15.138 Pase hacia atrás fuera del campo de juego

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase desde la yarda A15 que es cobrado hacia el frente e incompleto. Luego de tocar el suelo, el balón sale del campo de juego en la yarda A12. La repetición muestra que el pase fue hacia atrás, tocando el suelo en la yarda A14.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 18 en la A12, el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar. En esta situación, el balón será situado en el punto de fuera del campo de juego. El balón que sale del campo de juego es una recuperación clara.

D.A. 15.139 Pase hacia atrás fuera del campo de juego, safety

Primero y 10 en la A5. El mariscal de campo A1 lanza un pase desde la yarda A3 que es cobrado hacia el frente e incompleto. Luego de tocar el suelo, el balón tocó el cono de la línea de gol. La repetición muestra que el pase fue hacia atrás, tocando el suelo en la A1.

Decisión: revisable. Safety, patada después del safety desde la A20.

D.A. 15.140 Pase hacia el frente incompleto

Segundo y 10 en la A40. El mariscal de campo A1 lanza un pase desde la A35 hacia la línea lateral y éste toca el suelo en la A36 y es recuperado por B56. El juez de línea cobra que el pase fue hacia atrás.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, tercero y 10 en la A40, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.141 Pase hacia el frente, sin ser lanzado ilegalmente hacia el suelo (intentional grounding)

Segundo y 10 en la B37. El mariscal de campo A1, quien está en la bolsa y bajo presión en la B44, lanza el balón hacia la línea lateral y éste toca el suelo en la B43, y entonces sale del campo de juego. No había receptor elegible alguno en el área cuando el balón tocó el suelo. El juez de línea cobra que el pase fue hacia atrás. El Equipo A desafía entonces que el pase fue hacia el frente.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, tercero y 10 en la B37. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. En esta situación, la repetición puede revertir la decisión a un pase hacia el frente, pero no puede crear una infracción por pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding). Si los oficiales hubieran lanzado un pañuelo inicialmente por pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding) y entonces recogido por la decisión del juez de línea, entonces la repetición puede colocar nuevamente el pañuelo, o si el réferi hizo un anuncio respecto de un pase lanzado ilegalmente hacia el suelo antes de la revisión, la infracción podría ser cobrada luego del cambio del cobro.

D.A. 15.142 Cambio del cobro (reversal) invalida una infracción

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase rápido al corredor A2 en la A18, y éste acarrea fuera del campo de juego en la A26. Los oficiales cobran que fue un pase hacia el frente y también una interferencia del ala cerrada A3, ya que estaba bloqueando traspasando la línea de golpeo (downfield) antes de que el pase fuera atrapado. La repetición muestra entonces que el pase fue hacia atrás.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, segundo y 4 en la A26. Ya que el pase fue hacia atrás, no hay infracción por interferencia de pase. Esto también aplicaría a una infracción cobrada por un jugador inelegible trasponiendo ilegalmente la línea de golpeo (downfield).

D.A. 15.143 Movimiento de pase afectado

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 está bajo presión en la A17 e intenta lanzar un pase hacia el frente a A2 cerca de la línea lateral, en la A24. Comienza su movimiento de lanzar pero es entonces contactado por B77 antes de pasar el ovoide. El balón cae en la A14, donde B99 se lanza sobre él. El réferi cobra pase incompleto.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Si el mariscal de campo comienza su movimiento de lanzar y es entonces contactado por un defensa, causando que el pase salga hacia atrás, es aún un pase hacia el frente.

PASE HACIA EL FRENTE ILEGAL

D.A. 15.144 Pasador trascendiendo la línea de golpeo

Primero y 10 en la B20. El mariscal de campo A1 se escapa y lanza un pase desde la B19 que es atrapado por el receptor A8 para un touchdown.

Decisión: revisable. Pase hacia el frente o adelantado ilegal. Balón del Equipo A, segundo y 14 en la B24. Para que sea un pase hacia el frente ilegal, el cuerpo completo del pasador y el balón deben estar sobre la línea de golpeo cuando lanza el balón. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.145 Pase detrás de la línea de golpeo luego de que balón la haya trascendido

Primero y 10 en la B20. El mariscal de campo A1 se escapa hasta la B19 y entonces regresa a la B21, donde lanza un pase que es atrapado por el receptor A80 en la zona de anotación del Equipo B para un touchdown.

Decisión: revisable. Pase hacia el frente ilegal. Balón del Equipo A, segundo y 15 en la B25. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.146 Dos pases hacia el frente detrás de la línea de golpeo

Primero y 10 en la B30. El mariscal de campo A1, en formación escopeta (shotgun) picha el balón a A2, quien acarrea hacia la línea lateral, se detiene y lanza un pase al mariscal de campo A1, quien entonces lanza un pase hacia el frente a A4 para un TD. Los oficiales cobran la jugada legal. La repetición muestra que A2 estaba parado en la B36 cuando lanzó el balón y el mariscal de campo A1 estaba en la B34 cuando lo atrapó.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 15 en la B35. Un segundo pase hacia el frente es ilegal. Infracción desde el punto previo, y pérdida de down. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.147 Pase hacia el frente ilegal más allá de la línea de golpeo

Segundo y 10 en la A20. A2 atrapa un pase hacia el frente en la 50 y corre hasta la yarda B20, donde lanza el balón hacia el frente a A3 en la yarda B18. A3 corre hasta la anotación.

Decisión: revisable. Pase hacia el frente ilegal. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B25. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.148 Pase hacia atrás con recuperación clara

Segundo y 10 en la A20. B2 intercepta un pase en la A40 y lo devuelve hasta la A30, donde intenta lanzar un pase a B3 en la A31. El balón toca el suelo en la A31 y A7 se lanza sobre él allí. Los oficiales cobran que le pase de B2 fue hacia el frente y otorgan el balón al Equipo B luego de cobrar un castigo de cinco yardas desde la A30.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A31. Debido a que el pase fue hacia atrás y fue recuperado en la acción continua de juego luego de que el balón tocara el suelo, el balón es otorgado al Equipo A. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

ENTREGA DE MANO EN MANO (HANDOFF) HACIA EL FRENTE ILEGAL

D.A. 15.149 Jugador no al frente del compañero de equipo

Segundo y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la 50. Al tiempo que es tackleado, entrega el balón en mano a A3, quien está corriendo en forma paralela a él. A3 inicialmente toca el balón en la 50, pero no lo controla hasta la B48, por delante de A2. A3 acarrea hasta la anotación.

Decisión: revisable. Entrega de mano en mano (handoff) legal, touchdown. Para que sea ilegal, el jugador que recibe la entrega de mano en mano (handoff) debe estar claramente adelante del jugador que lo entrega cuando éste primero toca el balón. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

TOQUE DEL PASE

La repetición puede revisar si un pase fue tocado o no. Esto incluye a jugadores elegibles o inelegibles. Solamente el aspecto del toque, y no la intención, es revisable.

JUGADORES ORIGINALMENTE INELEGIBLES**D.A. 15.150 No hay infracción, el jugador no toca el balón**

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 está bajo presión e intenta lanzar un pase atrás a A2. El guardia A6 está frente a A2 y se estira para atrapar el balón, pero éste cae incompleto. Los oficiales cobran al guardia A6 toque ilegal del pase. La repetición muestra que A6 no tocó el balón.

Decisión: revisable. No hay infracción. Segundo y 10 en la A20.

D.A. 15.151 No puede cobrar a base de intención

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase hacia A2 que roza el brazo izquierdo del guardia A6 y entonces es atrapado por A2, quien corre hasta la 50. Los oficiales cobran un toque ilegal de A6.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, primero y 15 en la A15. La repetición puede solamente revisar si el jugador lo tocó o no, y no puede observar si hubo intención de tocarlo. El réferi debería explicarlo al entrenador si éste quiere desafiar la decisión.

D.A. 15.152 Mariscal de campo en formación T

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1, en formación T, recibe el centro y picha el balón a A2. A2 acarrea hacia su derecha y lanza un pase hacia el frente a A1, quien lo atrapa y acarrea para un TD.

Decisión: revisable. Toque ilegal de un pase hacia el frente. Balón del Equipo A, primero y 15 en la A15. El mariscal de campo en formación T (bajo centro) es siempre inelegible. Es revisable si un mariscal de campo estaba en formación T a los propósitos de elegibilidad es revisable más allá de si una infracción fue cobrada en el campo de juego. El pase debe ser tocado intencionalmente para que sea una infracción en esta situación, pero el aspecto de la intención no es revisable, solamente el toque. Un receptor atrapando el balón es considerado intencional. A1 no puede estar más de una yarda más allá de la línea de golpee antes de que el pase sea lanzado, pero ese aspecto de la jugada no es revisable. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

RECEPTOR ELEGIBLE FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**D.A. 15.153 Toque ilegal de pase**

Primero y 10 en la A20. El receptor A1 recibe un pase en la 50 y avanza hasta la anotación. La repetición muestra a A1 parado sobre la línea lateral en la A35 y restableciéndose dentro del campo de juego antes de la recepción.

Decisión: revisable. Toque ilegal de un pase hacia el frente. Segundo y 10 en la A20. En esta situación, el pase no tiene que ser tocado intencionalmente para ser una infracción. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.154 Interferencia de pase defensiva

Primero y 10 en la A20. A1 lanza un pase hacia el receptor A2, quien está siendo marcado por B1 cerca de la línea lateral en la A35. El pase cae incompleto, sin ser tocado por jugador alguno. Los oficiales cobran interferencia de pase defensiva. La repetición muestra que A1 pisó la línea lateral en la yarda A30 y se restableció dentro del campo de juego antes de la interferencia.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. No hay infracción por interferencia de pase porque A2 se convirtió en receptor inelegible cuando pisó fuera del campo de juego.

D.A. 15.155 Interferencia de pase defensiva

Tercero y 10 en la A30. El pase a A2 es incompleto, pero a B1 se le cobra interferencia de pase defensiva ya que lo marcó desde detrás de la espalda del receptor en la A40. El Equipo B intenta desafiar que B1 tocó el pase antes del contacto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A40. Para invalidar la infracción, el toque debe ocurrir alejado desde la interferencia y por un jugador que no sea quien causó la interferencia.

D.A. 15.156 No hay infracción

Primero y 10 en la A20. A1 lanza un pase a A2 cerca de la línea lateral. A2 recibe el pase dentro del campo de juego y entonces es tackleado en la 50, pero se le lanza el pañuelo por toque ilegal de pase. La repetición muestra que A2 no pisó fuera del campo de juego antes de tocar el balón.

Decisión: revisable. No hay infracción por toque ilegal. Balón del Equipo A, primero y 10 en la 50. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto.

PRIMER TOQUE**D.A. 15.157 Pase tocado por primera vez por un jugador elegible**

Segundo y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase de pantalla que le sale muy elevado del alcance de A2 y el balón es entonces atrapado por el guardia A5, quien acarrea fuera del campo de juego en la A30. Los oficiales le cobran al guardia A5 un toque ilegal. La repetición muestra que A2 tocó el pase antes de que A5 lo capturara.

Decisión: revisable. No hay infracción, balón del Equipo A, primero y 10 en la A30.

TOQUE DE PASE POR UN JUGADOR DEFENSIVO

D.A. 15.158 Interferencia de pase defensiva

Tercero y 10 en la A30. El pase a A2 es incompleto, pero se le cobra a B1 una interferencia de pase defensiva en la A40. La repetición muestra que el pase fue tocado en la línea de la línea de golpeo por B2 antes de la interferencia.

Decisión: revisable. No hay infracción. Balón del Equipo A, cuarto y 10 en la A30. Para que la infracción sea invalidada, el balón debe ser tocado antes de la interferencia y por un jugador alejado de la acción que crea la infracción.

D.A. 15.159 La infracción ocurre antes del toque

Primero y 10 en la A20. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la A35. El juez de fondo cobra interferencia de pase defensiva, pero el pañuelo es recogido porque los oficiales cobran que el balón fue tocado por B en la línea de la línea de golpeo antes de la infracción. La repetición muestra entonces que la interferencia de pase defensiva ocurrió antes del toque.

Decisión: revisable. Interferencia de pase defensiva, balón del Equipo A, primero y 10 en la A35. Esta sería la misma decisión si los oficiales cobran que el pase fue tocado y las repeticiones muestran que éste no fue tocado.

SITUACIONES NO REVISABLES QUE INVOLUCRAN UN TOQUE DE PASE

D.A. 15.160 Jugador inelegible por formación

Primero y 10 en la A20. El receptor A1, alineado en posición de flanker, se adelanta hacia la línea de golpeo y cubre al ala cerrada A2, convirtiéndolo en inelegible. A2 avanza campo arriba y recibe un pase en la 50. No lanzan pañuelos en la jugada.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la 50.

D.A. 15.161 Contacto ilegal

Primero y 10 en la A20. Luego de pisar fuera del campo de juego en la A38 e inmediatamente restablecerse, el receptor A1 recibe un pase en la 50 y corre hasta la anotación. Los oficiales castigan al Equipo A por toque ilegal de un pase hacia el frente. La repetición muestra que A1 fue ilegalmente empujado fuera del campo de juego más allá de las cinco yardas.

Decisión: no revisable. El contacto ilegal no es revisable. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20. Lo único que la repetición puede revisar en esta jugada es si el receptor se paró y se restableció antes de tocar el pase.

D.A. 15.162 Bateo ilegal

Segundo y 10 en la A47. A1 salta alto en el aire en la B40 y atrapa el pase. Antes de que los pies de A1 toquen el suelo, picha el balón hacia el frente a A2 en la yarda B38. A2 corre hasta la anotación.

Decisión: no revisable. Un bateo ilegal no es revisable, aún en la zona de anotación.

JUGADAS DE ANOTACIÓN

La repetición puede revisar el estado del balón en relación con la línea de gol, Ingresando o saliendo. Esto incluye dónde ocurre un balón suelto (fumble) en relación con la línea de gol. La repetición puede también revisar una recuperación de un balón libre y posesión simultánea en el campo de juego y en la zona de anotación.

El oficial de repetición es responsable por iniciar una revisión en todas las jugadas que resulten en una anotación, o donde una anotación fue invalidada por un castigo. Esto aplicará a lo largo del partido completo y la repetición es responsable de observar todos los aspectos revisables de la jugada.

LÍNEA DE GOL

D.A. 15.163 Derribado por contacto

Tercero y gol en la B1. A1 se zambulle sobre la línea de gol, pero es declarado derribado por los oficiales corto de la línea de gol. La repetición muestra a A1 extendiendo el balón más allá de la línea de gol antes de ser derribado.

Decisión: revisable. Touchdown. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón rompió el plano de la línea de gol.

D.A. 15.164 Touchdown con control y tocando el suelo en la zona de anotación

Segundo y gol en la B2. Con 1:30 por jugar en el partido y el Equipo A en desventaja por cuatro puntos, el mariscal de campo A1 lanza un pase a A2 en la línea de gol. A2 atrapa el balón y cae en la B1, donde los oficiales ubican el ovoide. La repetición muestra que A2 controló el balón con el balón rompiendo el plano con dos pies en el suelo en la zona de anotación y que A2 cayó retrocediendo hacia el campo de juego sin haber sido contactado por defensa alguno. A2 mantuvo control del balón a través de su contacto con el suelo. El oficial de repetición desafía la jugada.

Decisión: revisable. Touchdown. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 controló el balón con ambos pies en el suelo. Un jugador que controla a balón que está rompiendo el plano con dos pies u otra parte del cuerpo tocando el suelo anota un touchdown si completan el proceso de la recepción.

D.A. 15.165 Avance máximo

Tercero y gol en la B2. A1 recibe el balón de mano en mano y es golpeado cerca de la línea de gol y retrasado hasta la yarda B3, donde es tackleado. Los oficiales cobran touchdown. La repetición muestra que el balón no rompió el plano de la línea de gol y que estaba en la yarda 1 cuando el progreso de A1 fue detenido.

Decisión: revisable. No hay touchdown, balón del Equipo A, cuarto y gol en la B1. Se restablece el reloj al tiempo cuando el progreso de A1 fue detenido, y el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.166 Jugador derribado en la zona de anotación, safety

Tercero y 17 en la A3. El mariscal de campo A1 es capturado cerca de la línea de gol. Los oficiales cobran que A1 fue derribado en la yarda 1. La repetición muestra que parte del balón estaba rompiendo el plano de la línea de gol cuando A1 fue derribado por primera vez.

Decisión: revisable. Safety, se restablece el reloj al tiempo cuando A1 fue derribado por contacto. Patada después del safety desde la A20.

D.A. 15.167 Avance máximo, safety

Tercero y 10 en la A5. El mariscal de campo A1 es golpeado en la línea de gol y obligado hacia dentro de la zona de anotación. Los oficiales cobran avance máximo en la A1. La repetición muestra que cuando el progreso de A1 fue detenido, parte del balón estaba rompiendo el plano de la línea de gol.

Decisión: revisable. Safety, se restablece el reloj al tiempo cuando A1 fue derribado por contacto. Patada después del safety desde la A20. Para que no sea un safety, el balón completo debe estar más allá de la línea de gol cuando el avance máximo es detenido.

D.A. 15.168 Avance máximo, no hay safety

Tercero y 10 en la A5. El mariscal de campo A1 es golpeado en la A1 y detenido y empujado hacia dentro de la zona de anotación. Los oficiales cobran un safety. La repetición muestra que el mariscal de campo A1 fue primeramente contactado en la A1 y fue continuamente contactado mientras era obligado hacia dentro de la zona de anotación.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, cuarto y 14 en la A1. Se restablece el reloj al tiempo cuando el progreso de A1 fue detenido, y el reloj se reactiva a la señal de listos para jugar. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.169 Balón suelto (fumble) en la línea de gol

Primero y gol en la B5. A1 acarrea hasta la línea de gol y los oficiales cobran touchdown. La repetición muestra que A1 soltó el balón (fumble) antes de cruzar la línea de gol y que éste salió del campo de juego a través de la zona de anotación.

Decisión: revisable. Touchback. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.170 Balón suelto (fumble) en la línea de gol, recuperación clara

Primero y gol en la B9. A1 acarrea hasta la línea de gol y los oficiales cobran TD. La repetición muestra que A1 soltó el balón (fumble) antes de cruzar la línea de gol y que el balón fue claramente recuperado por B3 en la zona de anotación.

Decisión: revisable. Touchback. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Debe haber una recuperación clara por la defensiva para revertir el cobro a un touchback. El balón será situado en el punto de la recuperación y eso resulta en un touchback. Si no hay recuperación clara o hay una demora larga con los jugadores deteniéndose antes de que el balón es recuperado, entonces la ofensiva retiene posesión (a menos que sea cuarto down y que el balón suelto (fumble) ocurriera antes de la línea a ganar) y el balón será situado en el punto del balón suelto (fumble). Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.171 Pase hacia atrás en línea de gol

Primero y 10 en la A20. El pase del mariscal de campo A1 es interceptado por B20, quien lo devuelve hasta la línea de gol del Equipo A. Los oficiales cobran TD. La repetición muestra que antes de B20 cruzar la línea de gol, lanzó el balón hacia atrás pensando que ya había anotado. A2 inmediatamente saltó sobre el balón libre en la A2.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A2. Se restablece el reloj al tiempo cuando A2 recuperó el balón. Esto se trata de la misma forma que un balón suelto (fumble) en la línea de gol. Si el balón es claramente recuperado, la repetición puede otorgárselo al equipo que recupera. Si el balón sale del campo de juego a través de la zona de anotación, es un touchback. Si no hay recuperación clara o el balón no sale del campo de juego, el equipo que poseía el balón mantiene posesión en el punto donde el jugador que suelta el balón (fumble) perdió control del balón (a menos que fuera cuarto down y la línea a ganar no haya sido alcanzada). Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.172 Pase hacia el frente ilegal

Segundo y 10 en la B46. A1 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la línea de gol. Cuando alcanza la línea de gol, hace botar el balón en el suelo pensando que había anotado un TD. Los oficiales cobran que anotó. La repetición muestra que hizo botar el balón en el suelo en la yarda 1 antes de romper el plano, y que el ovoide tocó el suelo en la zona de anotación.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y gol en la B6. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Esto es un pase hacia el frente ilegal y el balón está muerto cuando toca el suelo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

JUGADAS QUE INVOLUCRAN CONOS (PYLONS)**D.A. 15.173 Balón dentro o sobre el cono (pylon)**

Tercero y gol en la B5. A1 acarrea cerca de la línea lateral hasta la yarda 1 del Equipo B, se zambulle para alcanzar la línea de gol y cae fuera del campo de juego. Los oficiales cobran que el balón no cruzó dentro ni sobre el cono (pylon) y lo declaran fuera del campo en la yarda media del Equipo B. La repetición muestra que mientras está en el aire, A1 estaba cruzando la línea lateral y que extendió el balón sobre el cono (pylon).

Decisión: revisable, TD. Se restablece el reloj al tiempo del touchdown si fue otorgado antes de la revisión. Para que a un jugador en el aire, quien cae fuera del campo de juego, se le otorgue una anotación, parte del balón debe pasar sobre o dentro del cono (pylon) antes de que el jugador toque fuera del campo de juego.

D.A. 15.174 Línea de gol extendida

Primero y 10 en la B18. A3 toma el balón de mano en mano (handoff), irrumpe a través de la línea y gira en ángulo hacia el cono (pylon) de la línea de gol con el balón en su brazo externo. Cruza la línea de gol con sus pies dentro del campo de juego en la zona de anotación, pero el balón cruza el plano fuera el cono (pylon), y el jugador continúa fuera del campo de juego sobre sus pies. Los oficiales cobran fuera del campo de juego en la yarda 1.

Decisión: revisable, touchdown. Se restablece el reloj al tiempo del touchdown si fue otorgado antes de la revisión. Si parte del cuerpo del corredor cae dentro de la zona de anotación antes de que toque fuera del campo de juego, entonces el balón no tiene que pasar por encima o dentro del cono (pylon). El balón debe aún romper el plano de la línea de gol extendida antes de que toque fuera del campo de juego.

FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

D.A. 15.175 Jugador no fuera del campo de juego

Primero y 10 en la B17. A1 corre hasta la yarda 1 del Equipo B cerca de la línea lateral y se zambulle hacia la línea de gol. Los oficiales cobran que su pie derecho pisó fuera del campo de juego en la yarda 1 justo antes de zambullirse hacia la línea. La repetición muestra que el pie derecho de A1 estaba dentro del campo de juego y el balón rompió el plano de la línea de gol por dentro del cono (pylon) durante su zambullida.

Decisión: revisable. Touchdown. Se restablece el reloj al tiempo del touchdown si fue otorgado antes de la revisión. Aún cuando los oficiales hayan cobrado que el jugador pisó fuera del campo de juego, si éste no pisó fuera y tomó menos de dos pasos para llegar dentro de la zona de anotación, la repetición puede revertirse a una anotación. Si el corredor tomó dos o más pasos luego de haber sido declarado del campo de juego, se mantiene la decisión en el campo.

RECUPERACIÓN DE BALÓN LIBRE

D.A. 15.176 Recuperación en relación con la línea de gol

Primero y 10 en la A4. A2 suelte el balón (fumble) y B1 recupera en la línea de gol. Los oficiales otorgan el balón al Equipo B en la yarda A1. La repetición muestra que B1 recuperó el balón en la zona de anotación.

Decisión: revisable. Touchdown B. Es revisable dónde el jugador recuperó en relación con la línea límite (línea lateral, línea final o la línea de gol). Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.177 Recuperación entre oponentes en la zona de anotación

Primero y 10 en la A2. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y lo suelta (fumble) cuando es golpeado por B3. B4 salta sobre el balón libre en la zona de anotación, toma posesión en el suelo, pero entonces A2 se lo arrebató de las manos de B4 y A3 los recupera en la zona de anotación. Los oficiales cobran que el Equipo A recuperó para un safety.

Decisión: revisable. Touchdown Equipo B. El Equipo B tuvo posesión del balón en la zona de anotación antes de que el Equipo A lo haya arrebatado y dejado libre. Se restablece el reloj al tiempo cuando B4 completó la recuperación. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

POSESIÓN DE UN PASE

D.A. 15.178 Posesión entre jugadores

Primero y gol en la B5. A1 y B1 saltan y están en el aire juntos para recibir un pase en la zona de anotación. Los oficiales cobran intercepción. La repetición muestra que A1 atrapó el pase.

Decisión: revisable. Touchdown. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.179 Recepción simultánea

Primero y gol en la B5. A1 y B1 saltan y están en el aire juntos para recibir un pase en la zona de anotación. Los oficiales cobran recepción simultánea y un TD para el Equipo A. La repetición muestra que B1 controló el balón primero y entonces ambos jugadores cayeron con él.

Decisión: revisable. Touchback. Para que sea a recepción simultánea, ambos jugadores deben obtener control al mismo tiempo y mantener ese control a través del proceso completo de la recepción. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

ÍMPETU

D.A. 15.180 Ímpetu, balón poseído en la zona de anotación

Primero y 10 en la B35. El pase A1 es interceptado por B1 cerca su propia línea de gol y es tackleado en la zona de anotación. Los oficiales determinan ímpetu y otorgan el balón al Equipo B en la B1. La repetición muestra que luego de controlar el balón, el pie izquierdo de B1 cayó sobre la línea de gol.

Decisión: revisable. Touchback. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B20. Cuando se revisa el ímpetu, el balón será situado en el punto donde el segundo pie (u otra parte del cuerpo que no sean las manos) tocó el suelo. Si ese punto está en la zona de anotación, es un touchback. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.181 Ímpetu, balón poseído en el campo de juego

Primero y 10 en la B35. El pase A1 es interceptado por B1 cerca su propia línea de gol y los oficiales determinan touchback. La repetición muestra que luego de controlar el balón, el segundo pie de B1 cayó en la yarda 2.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B2. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada. Si el jugador obtuvo posesión del balón dentro de la yarda 1, el balón será situado en la 1.

GOLES DE CAMPO Y PUNTOS EXTRA

D.A. 15.182 El balón pasa por fuera de los postes

Cuarto y 10 en la B35. El Equipo A intenta un gol de campo largo y el balón desvía su trayectoria, cruzando justo en frente del poste izquierdo alrededor de cinco pies por encima del travesaño. Los oficiales cobran que el intento fue exitoso y otorgan tres

puntos al Equipo A.

Decisión: revisable, el intento de gol de campo no es exitoso. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.183 El balón toca un objeto

Cuarto y seis en la B23. El Equipo A intenta un gol de campo y el balón golpea la cámara montada sobre el poste y rebota de regreso hacia la zona de anotación. Los oficiales cobran que el intento no fue exitoso y otorgan el balón al Equipo B.

Decisión: revisable, el intento de gol de campo es exitoso. Una vez que el balón cruza por encima del travesaño y golpea cualquier cosa del otro lado, es exitoso. El entrenador debe desafiar esta jugada fuera de los dos minutos de cualquier mitad.

D.A. 15.184 El balón golpea un jugador ofensivo

Cuarto y seis en la B17. En un intento de gol de campo desde la B25, el balón pasa por fuera del hombro del centro A6 y entonces pasa a través de los postes. Los oficiales cobran que el intento fue exitoso.

Decisión: revisable. Intento de gol de campo no es exitoso. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B25. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

PUNTO DE UNA INFRACCIÓN

D.A. 15.185 Safety como resultado de una infracción en la zona de anotación

Tercero y 12 en la A6. El mariscal de campo A1 completa un pase al receptor A3 en la A20. Se le cobra A7 por sujetar en la zona de anotación y se le otorga un safety al Equipo B. La repetición muestra que el sujetar tuvo lugar en la yarda A2.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 15 en la A3. El punto de una infracción es revisable y, si el sujetar claramente tuvo lugar en el campo de juego, el safety es revertido. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

SITUACIONES NO REVISABLES QUE INVOLUCRAN JUGADAS DE ANOTACIÓN

D.A. 15.186 Fuera del campo

Primero y 10 en la B23. El corredor A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hacia la línea lateral y la zona de anotación. Pisa cerca de la línea lateral en la yarda 8 con su pie izquierdo y entonces continúa corriendo, y cruza la línea de gol. Los oficiales cobran que A2 estaba fuera del campo de juego en la yarda B8. La repetición muestra que el pie izquierdo de A2 no tocó la línea lateral.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, primero y gol en B8. En esta situación, una vez que los oficiales cobran que el jugador estaba fuera del campo de juego, la repetición puede solamente observar la posición del balón en relación con la línea a ganar o la línea de gol en ese punto. Debido a que el balón no estaba rompiendo el plano de la línea de gol en ese punto y el jugador tuvo que seguir corriendo (definido como tomando dos o más pasos) luego de que fue declarado fuera del campo de juego para alcanzar la zona de anotación, esta jugada no es revisable.

D.A. 15.187 Intento de gol de campo por encima del poste

Cuarto y 10 en la B35. Se declara que el intento de gol de campo del Equipo A no es exitoso. La repetición muestra que el balón cruzó por encima del tope del poste izquierdo.

Decisión: no revisable. Para que sea revisable, el balón debe cruzar por debajo del tope de los postes.

D.A. 15.188 Jugador que toma el balón lo lleva a la zona de anotación

Cuarto y 10 en la B45. A1 despeja y B1 recibe el despeje en la B2, empieza a correr para evitar a un tackleador y lleva el balón hacia dentro de su propia zona de anotación, donde es tackleadado. Los oficiales cobran safety.

Decisión: no revisable. La decisión de los oficiales en el campo de juego que el jugador fue quien llevo el balón hacia dentro de su propia zona de anotación (no es ímpetu) no es revisable. Si el jugador hubiera completado la recepción en la zona de anotación, la jugada hubiera sido revisable.

BATEO ILEGAL

D.A. 15.189 Bateo ilegal

Primero y 10 en la A3. A2 corre hasta la A5 y suelta el balón (fumble). B3 entonces batea (bat) el balón libre a través de zona de anotación del Equipo A y sobre la línea final. Los oficiales cobran safety.

Decisión: no revisable. Safety, patada después del safety desde la A20. Un bateo ilegal no es revisable, aún si éste resulta en una anotación o ocurre en la zona de anotación.

TIEMPO

El reloj de juego es revisable, y el tiempo puede ser recuperado en el reloj en ciertas situaciones. Si el operador del reloj incorrectamente activa el reloj de juego, la repetición can corregir el error, siempre y cuando la corrección ocurra antes del siguiente centro legal o patada.

Al final de cualquier mitad, si hay evidencia visual de que un down termina con dos o más segundos por jugar, pero el tiempo expira en el reloj de juego, puede ser restablecido a través de una revisión con repetición. En la primera mitad el marcador no es un factor, pero la Repetición oficial tendrá cierta discreción basada en la posición en el campo de juego del siguiente centro. La yarda 40 del equipo ofensivo será una guía general. En el cuarto periodo el marcador debe estar dentro de los ocho puntos de diferencia (una anotación), y el equipo que está en desventaja debe ser el que pondrá el balón en juego (cualquiera de los equipos si el marcador está empatado). El siguiente down debe ser un centro desde la línea de golpeo. El reloj no será restablecido si el siguiente down cronometrado es una patada libre. El reloj de juego puede también ser restablecido si hay evidencia visual de que un oficial del partido comenzó a señalar que uno de los equipos pidió un tiempo fuera con dos o más segundos por jugar, pero el tiempo expira en el reloj.

Está también permitida la consulta con los oficiales en el campo de juego respecto del correcto estado del reloj de juego, como parte de las obligaciones administrativas acostumbradas del oficial de repetición.

El reloj de juego será restablecido al tiempo del final de la jugada cuando se cambia una decisión en una repetición, y el estado del reloj será determinado por la decisión final luego de la repetición. El reloj no será restablecido tras una revisión con repetición cuando la decisión en el campo no es cambiada.

Hay dos situaciones en las que el tiempo puede ser descontado del reloj de juego tras una revisión con repetición. (1) Para cualquier jugada que comienza luego de la pausa de los dos minutos de cualquier mitad y la decisión correcta hubiera causado que el reloj siguiera avanzando (o que se detuviera temporalmente y reactivado a la señal del réferi), habrá un descuento de 10 segundos desde el tiempo en el que la jugada hubiera terminado. Esto aplica más allá de si la decisión en el campo resultó en un reloj detenido o un reloj en funcionamiento. La defensiva no puede declinar el descuento, pero cualquiera de los equipos puede usar un tiempo fuera para impedir el descuento. (2) Al final de cualquier mitad, si hay evidencia visual clara de que el reloj de juego expiró antes de que termine un down, pero los oficiales del partido agregaron tiempo en el reloj de juego, éste puede ser restablecido a 0:00 y la mitad/el partido terminará.

Si el avance máximo de un corredor fue detenido, o un corredor fue derribado por contacto en el campo de juego no es revisable en lo que concierne al reloj de juego. Si los oficiales cobran progreso o down, y el reloj se reactiva, la repetición no puede revisar si el reloj hubiera sido detenido.

REVISIÓN DEL RELOJ DE JUEGO

D.A. 15.190 El reloj de juego se activa incorrectamente

Cuarto y siete en la A43. Con el marcador empatado, B2 lleva a cabo una recepción libre de un despeje en la B24 con 0:50 por jugar en el cuarto periodo. Antes del siguiente centro, el reloj de juego se activa y llega a 0:35 antes de detenerse otra vez.

Decisión: Balón del Equipo B, primero y 10 en la B24, se restablece el reloj de juego a 0:50.

D.A. 15.191 Se restablece el reloj de juego al final de la mitad

Tercero y 2 en la B29. Con 0:07 por jugar en la primera mitad, el Equipo A está en desventaja 13-0. El mariscal de campo A1 lanza un pase a el receptor A2, y el balón es desviado hacia el suelo por B2 en la B8. Luego de que la jugada termina, el reloj muestra 0:00. El oficial de repetición revisa la jugada. Cuando el balón tocó el suelo, quedaban 0:02 por jugar en el reloj de juego.

Decisión: Balón del Equipo A, cuarto y 2 en la B29, se restablece el reloj de juego a 0:02. Si hay evidencia visual del balón en el suelo con dos o más segundos en el reloj de juego, entonces se restablece. El marcador no es factor en la primera mitad.

D.A. 15.192 Sin ajuste del reloj de juego, menos de 0:02

Tercero y seis en la A49. Con 0:07 por jugar en la primera mitad, el reloj está en funcionamiento, con el Equipo A en desventaja 13-10 sin tener tiempos fuera disponibles. El Equipo A acarrea hacia la línea, se forma y centra el balón. El pase A1 intentado a A2 es desviado hacia el suelo en la B12 por B1. Luego de la jugada, el reloj muestra 0:00. El oficial de repetición observa la jugada y determina que había un segundo por jugar en el reloj cuando el balón tocó el suelo luego de que fuera desviado por B1.

Decisión: fin de la mitad. Debe haber al menos dos segundos por jugar para que se agregue tiempo en el reloj de juego.

D.A. 15.193 Fin de la mitad, discreción del oficial de repetición

Segundo y 4 en la A22. Con 0:09 por jugar en la primera mitad, el Equipo A está detrás en el marcador 10-0. El mariscal de campo A1 se escapa y lanza un pase hacia a A2 que cae incompleto en la B44. Al final del down, el reloj muestra 0:00. El oficial de repetición nota inmediatamente que cuando el balón tocó el suelo el reloj de juego estaba en 0:02.

Decisión: fin de la mitad. Al final de la primera mitad, el oficial de repetición tendrá discreción para decidir si revisar el reloj de juego basado en la posición en el campo de juego para el siguiente centro. La yarda 40 del equipo ofensivo será guía general.

D.A. 15.194 Se restablece el reloj de juego al final del partido

Tercero y cinco en la B36. Con 0:06 por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A está en desventaja 20-13. El pase del mariscal de campo A1 es atrapado por A3 en la B29, quien entonces corre hasta la B27 y pisa fuera del campo de juego. Al final del down, el reloj de juego muestra 0:00, pero cuando el pie derecho de A3 toca el suelo fuera del campo de juego, quedaban 0:02 por jugar.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B27, se restablece el reloj de juego a 0:02. Si hay dos o más segundos en el reloj de juego cuando el pie del corredor (u otra parte del cuerpo) está fuera del campo de juego, entonces es reseteado. El marcador debe estar dentro de ocho puntos en el cuarto periodo.

D.A. 15.195 Fin de la mitad/partido, se agrega tiempo al reloj de juego

Segundo y seis en la B32. Con 0:07 por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A está en desventaja 21-17 y no tiene tiempos fuera por pedir. El pase del mariscal de campo A1 es desviado en la zona de anotación por B2, y el balón toca el suelo con 0:00 por jugar en el reloj. Los oficiales del partido se reúnen y deciden devolver 0:01 al reloj.

Decisión: revisable. Fin del partido. Si hay evidencia visual clara de que el reloj expiró antes de que el down terminara, entonces la repetición puede restablecer el reloj a 0:00.

D.A. 15.196 Se restablece el reloj de juego, el mariscal de campo clava el balón

Primero y 10 en la 50. Con 18 segundos por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A no tiene tiempos fuera por pedir y está en desventaja 24-21. El mariscal de campo A1 completa un pase a A2 en la B20, donde es tackleado dentro del campo de juego. El Equipo A se alinea y el mariscal de campo A1 clava el balón con 0:02 por jugar en el reloj, pero el reloj de juego llega a 0:00 y los oficiales determinan que el partido está terminado.

Decisión: Balón del Equipo A, segundo y 10 en la B20, se restablece el reloj de juego a 0:02. Si hay evidencia en video de que

el balón tocó el suelo con dos o más segundos en el reloj de juego, entonces el reloj es restablecido.

D.A. 15.197 Se restablece el reloj de juego, tiempo fuera

Primero y 10 en la B50. Con 0:10 segundos por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A tiene un tiempo fuera por pedir y está en desventaja 24-21. El mariscal de campo A1 completa un pase a A2 en la B20, donde es tackleado dentro del campo de juego. El entrenador en jefe del Equipo A corre por la línea lateral al final de la jugada y le señala al juez de línea un tiempo fuera, pero el reloj de juego llega a 0:00 y los oficiales cobran que el partido terminó. La repetición muestra que el juez de línea empieza a físicamente señalar con 0:02 por jugar en el reloj de juego.

Decisión: Balón del Equipo A, primero y 10 en la B20, se restablece el reloj de juego a 0:02. Si hay evidencia en video de un oficial del partido comenzó la señal física de un tiempo fuera pedido (lleva ambos brazos por encima de su cabeza) con dos o más segundos en el reloj de juego, entonces el reloj se resetea.

D.A. 15.198 Se restablece el reloj de juego, gol de campo no exitoso

Cuarto y 8 en la B18. Con 0:05 por jugar en el cuarto periodo en un partido empatado, el intento de gol de campo de A1 desde la B26 no es exitoso y golpea la red detrás el poste con 0:02 por jugar en el reloj de juego, pero el operador del reloj deja correr el reloj hasta 0:00.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B26. Se restablece el reloj a 0:02. En un gol de campo no exitoso en el que el reloj llega a 0:00, debe haber evidencia visual del balón golpeando la red, el suelo, o un objeto con 0:02 o más para restablecer el reloj.

D.A. 15.199 Sin ajuste del reloj de juego, anotación

Segundo y 5 en la B26. Con 0:06 por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A está en desventaja 20-10. El pase intentado del mariscal de campo A1 a A2 cae incompleto en la B6. Al final del down, el reloj de juego muestra 0:00, pero cuando el balón tocó el suelo quedaban 0:02 por jugar.

Decisión: Fin del partido. No se revisa, debido al marcador. Al final del cuarto periodo, el marcador debe estar dentro de ocho puntos para restablecer el reloj de juego.

D.A. 15.200 No revisar, patada de salida

Cuarto y 8 en la B18. Con 0:05 por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A está en desventaja 21-19 y no tiene tiempos fuera por pedir. El intento de gol de campo de A1 desde la B26 es exitoso y golpea la red detrás el poste con 0:02 por jugar en el reloj de juego, pero el operador del reloj deja correr el reloj hasta 0:00.

Decisión: no revisable. Fin del partido, el Equipo A gana 22-21. Para que se restablezca el reloj de juego, el siguiente down debe ser un centro desde la línea de golpeo. Un máximo de cinco segundos se puede descontar del reloj de juego en un intento de gol de campo exitoso.

RELOJ DE JUEGO SE RESTABLECE

D.A. 15.201 Cambio del cobro (reversal) crea un reloj detenido

Primero y 10 en la A20. Se cobra completo un pase hasta la yarda A35 en el campo de juego con 10:00 en el reloj de juego. Con 9:30 por jugar, el Equipo B desafía que el pase fue incompleto. La repetición muestra que el balón tocó el suelo.

Decisión: revisable. Pase incompleto. Segundo y 10 en la A20. Se restablece el reloj al tiempo cuando el pase fue incompleto y se reactiva en el centro.

D.A. 15.202 Reloj reactivado antes de un desafío

Primero y 10 en la A20. En el tercer cuarto, se cobra completo el pase del mariscal de campo A1 a A80 en la línea lateral en la A35. Cuando A80 salió del campo de juego, el reloj fue detenido en 9:30. El reloj es entonces reactivado, y el Equipo B desafía la decisión con 9:15 por jugar. La repetición muestra que el pase fue incompleto.

Decisión: revisable. Pase incompleto. Segundo y 10 en la A20. Se restablece el reloj al tiempo cuando el pase fue incompleto y se reactiva en el centro.

D.A. 15.203 Fuera del campo

Primero y 10 en la A20. A1 corre y es declarado derribado dentro del campo de juego en la 50 con 9:45 en el reloj. El Equipo B desafía y las repeticiones muestran que A1 pisa fuera del campo de juego en la A25 con 10:00 por jugar en el reloj de juego.

Decisión: revisable. Segundo y cinco en la A25. Se restablece el reloj a 10:00 y el reloj se reactiva. Si esta jugada ocurrió durante los últimos dos minutos de la primera mitad, o dentro de los cinco minutos de la segunda mitad, el reloj se reactivaría en el momento del centro.

D.A. 15.204 Derribado por contacto luego de un cambio de posesión

Primero y 10 en la A20. B1 recupera un balón suelto (fumble) en la B45 y es tackleado dentro del campo de juego en la yarda 20 con 9:40 en el reloj. El oficial de repetición inicia una revisión de la jugada y la repetición determina que B1 fue derribado por contacto en la B45 con 9:45 por jugar en el reloj de juego.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B45. Se restablece el reloj a 9:45, se reactiva en el subsiguiente centro. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.205 Anotación

Primero y gol en la B5. A1 corre hasta la línea de gol y se lo declara derribado corto de la misma con 10:00 mostrando en el reloj de juego. Con 9:40 en el reloj, el Equipo A desafía que el corredor anotó. La repetición muestra que el balón estaba sobre la línea de gol antes de que A1 fuera derribado.

Decisión: revisable. Touchdown del Equipo A. Se restablece el reloj al tiempo cuando A1 anotó el touchdown.

D.A. 15.206 Pausa de los dos minutos

Segundo y seis en la A47. Con 2:03 por jugar en el segundo cuarto, A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y acarrea hasta la B30, donde es tackleado con 1:51 en el reloj de juego. La repetición mostró que A2 fue derribado por contacto en la B45 con 1:57 en el reloj.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, primero y 10 en la B45. Se restablece el reloj a 1:57 y el reloj se reactiva en el centro por la pausa de los dos minutos.

D.A. 15.207 Desafío luego de la pausa de los dos minutos

Primero y 10 en la 50. En el centro, hay 2:07 por jugar en el segundo periodo. A1 acarrea y es declarado derribado en la B20 con 1:56 en el reloj de juego. Los oficiales detienen el reloj para la pausa de los dos minutos. Durante la pausa de los dos minutos, el Equipo B desafía que A1 pisó fuera del campo de juego en la B45. La repetición muestra que A1 pisó fuera del campo en la B45 con 2:02 en el reloj de juego.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 5 en la B45. Se restablece el reloj a 2:02 y el reloj se reactivará a la señal de listos para jugar. Los equipos pueden desafiar hasta el primer centro legal o patada de salida posteriores a la pausa de los dos minutos. La pausa de los dos minutos sucederá cuando el reloj llegue a 2:00. A menos que la TV necesite una pausa, la "segunda" pausa de los dos minutos será de 30 segundos. Si esta jugada ocurrió en el cuarto periodo, el reloj se reactivará en el centro.

D.A. 15.208 Reloj detenido por infracción

Segundo y seis en la A47. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la B25 con 8:40 en el reloj de juego. A B77 se le lanza el pañuelo en la jugada por una infracción de máscara. La repetición muestra que A2 fue derribado por contacto en la B45 con 8:47 por jugar.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Se cobra la infracción de máscara desde la B45 y el reloj de juego se ajusta a 8:47, para reactivarse a la señal de listos.

D.A. 15.209 Tiempo fuera pedido

Segundo y 10 en la A25. Con 1:24 por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A está en desventaja 17-14 y tiene dos tiempos fuera por jugar. El receptor A8 recibe un pase en la A35 con 1:18 en el reloj. Es golpeado allí, pero trastabilla hacia el frente y corre hasta la 50, donde es tackleado con 1:10 por jugar e inmediatamente solicita un tiempo fuera. La repetición muestra que A8 fue derribado por contacto en la A35.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A35, se restablece el reloj al tiempo a cuando A2 fue derribado por contacto en la A35. Todavía se le otorga al Equipo A el tiempo fuera. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.210 Patada de salida no tocada en el campo de juego

Con cinco segundos por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A acaba de convertir un gol de campo para tomar una ventaja de 17-14. En la patada de salida posterior, el balón pasa por entre las piernas del devolvedor B3 sin tocarlo y el ovoide sale del campo de juego en la yarda B5. Los oficiales cobran que el balón tocó B3 y el reloj de juego se agotó durante la jugada.

Decisión: revisable, patada de salida fuera del campo de juego, balón del Equipo B, primero y 10 en la B40, y se restablece el reloj a cinco segundos. Debido a que el balón no fue legalmente tocado en el campo de juego, el reloj no debería haberse reactivado.

D.A. 15.211 Corredor derribado en el campo de juego

Primero y 10 en la A20. Con 3 minutos por jugar en el segundo cuarto, A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y suelta el balón (fumble) en la A27. B4 recupera el balón y lo devuelve para un TD. La repetición muestra que A2 fue derribado por contacto en la A27.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 3 en la A27. Se restablece el reloj de juego al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto, y el reloj se reactiva a la señal de listos. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.212 Corredor derribado antes de la pausa de los dos minutos

Primero y 10 en la A20. Con 2:06 por jugar en el segundo cuarto, A1 se zambulle para una recepción cerca de la A24. A1 se levanta al tiempo que B3 intenta un tackle y corre hasta la A40, donde es derribado con 1:52 por jugar en el reloj de juego. Los oficiales detienen el reloj para la pausa de los dos minutos. La repetición muestra que A1 completó la recepción, pero fue derribado por contacto en la A24 con 2:02 por jugar en el reloj de juego. Equipo B desafía la decisión que A1 no fue derribado por contacto.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 6 en la A24. Debido a que la pausa de los dos minutos no ocurrió antes del centro, el Equipo B debe desafiar la decisión. Se restablece el reloj de juego a 2:02, y el reloj se reactiva a la señal de listos. La pausa de los dos minutos sucederá cuando el reloj llegue a 2:00. Si la pausa de los dos minutos ocurrió antes el desafío, la "segunda" pausa de los dos minutos será de 30 segundos, a menos que la TV necesite un intermedio.

D.A. 15.213 El juego comenzó antes de la pausa de los dos minutos

Segundo y 10 en la B45. Con 2:09 por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A está en desventaja 17-14 y no tiene tiempos fuera por pedir. El mariscal de campo A1 completa un pase en la B30 al receptor A8, quien es golpeado, pero éste trastabilla hacia el frente y corre fuera del campo de juego en la B15 con 1:54 en el reloj. La repetición muestra que A8 fue derribado por contacto en la B30 con 2:02 por jugar en el reloj.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. Se restablece el reloj a 2:02, y el reloj se reactiva a la señal de listos. No hay 10 segundos de descuento porque la jugada comenzó antes de la pausa de los dos minutos. La pausa de los dos

minutos sucederá cuando el reloj llegue a 2:00. Si la pausa de los dos minutos ocurrió antes el desafío, la “segunda” pausa de los dos minutos será de 30 segundos, a menos que la TV necesite un intermedio.

D.A. 15.214 Pase declarado completo en la zona de anotación

Segundo y tres en la B14. El pase del mariscal de campo A1 a A3 es declarado completo en la línea final para un TD con 0:45 por jugar en el reloj en el cuarto periodo. La Repetición oficial inicia una revisión y se determina que El segundo pie de A3 cayó fuera del campo de juego con 0:46 por jugar en el reloj.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 3 en la B14, se restablece el reloj de juego a 0:46, y se reactiva en el centro.

DESCUENTO DE 10 SEGUNDOS

D.A. 15.215 El cambio del cobro (reversal) crea que el reloj se reactive, se descuentan 10 segundos

Primero y 10 en la 50. Con 1:22 por jugar en el segundo cuarto, el Equipo A no tiene tiempos fuera. El pase del mariscal de campo A1 al receptor A8 es declarado incompleto en el medio del campo de juego en la B35. La repetición muestra que A8 sí realizó la recepción del balón con 1:15 en el reloj.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B35, se ajusta el reloj de juego a 1:05 y se reactiva. El reloj es reseteado al tiempo cuando el pase fue completo y entonces se descuentan 10 segundos desde ese punto. El equipo B podría usar un tiempo fuera en línea con el descuento.

D.A. 15.216 El cambio del cobro (reversal) crea que el reloj se reactive, se termina la mitad

Segundo y seis en la B20. Con 14 segundos por jugar en el segundo cuarto, el Equipo A no tiene tiempos fuera. El mariscal de campo A1 completa un pase al receptor A8, quien es tackleado en la línea de gol. Los oficiales cobran TD y el reloj es detenido con siete segundos por jugar. La Repetición oficial detiene el partido luego de que una repetición aparece y que claramente muestra que A8 fue derribado por contacto con el balón en la B1 y con nueve segundos en el reloj.

Decisión: revisable. Se descuentan 10 segundos del reloj, se termina la mitad. Si El Equipo A tuviera un tiempo fuera por pedir, podría usarlo en línea con el descuento, y tendría el balón en la B1 con nueve segundos por jugar.

D.A. 15.217 El cambio del cobro (reversal) crea que el reloj se reactive

Tercero y cinco en la B10. El equipo B tiene la ventaja 24-20 con 0:30 por jugar en el partido. Ambos equipos tienen un tiempo fuera por pedir. A1 lanza un pase a A2 en la B6, y es tackleado cerca de la B5. Los oficiales ubican el balón en la B5 y otorgan a primer down. Justo antes del centro, A3 centra el balón en la siguiente jugada, la Repetición oficial detiene el partido para revisar el punto (0:16). La repetición muestra que el balón estaba en la B5½ cuando A2 fue derribado por contacto y el reloj estaba en 0:26.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y ½ en la B5½. El reloj es reseteado al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto (0:26) y ambos equipos tienen la opción de tomar un tiempo fuera de equipo para evitar los 10 segundos de descuento. Si se otorgara un tiempo fuera, el reloj permanece en 0:26 y se reactiva en el centro. Si cualquiera de los equipos solicita un tiempo fuera, entonces el reloj es establecido en 0:16 y se reactiva a la señal de listos para jugar. La regla de los 10 segundos de descuento aplica más allá de si la decisión original hubiere resultado en un reloj detenido o en un reloj en funcionamiento.

D.A. 15.218 Balón suelto (fumble) fuera del campo de juego—Reloj se reactiva inmediatamente

Tercero y gol en la B10. Con 0:04 por jugar en el partido, el Equipo B tiene la ventaja en el marcador 16-8, y ambos equipos disponen de un tiempo fuera. El corredor A2 recibe un pase de pantalla del mariscal de campo A1 en la B7 y está corriendo cerca de la línea lateral cuando B1, quien está fuera del campo de juego, arrebató el balón de las manos de A2 en la B5 con 0:02 en el reloj. El balón rueda hacia dentro de la zona de anotación, donde lo recupera B2 para un touchback con 0:00 en el reloj de juego. El oficial de revisión inicia una revisión de la jugada.

Decisión: balón del Equipo A, cuarto y gol en la B5. Esto es un balón suelto (fumble) fuera del campo de juego en la B5. El reloj de juego será restablecido al tiempo cuando el balón se convirtió en balón muerto fuera del campo de juego (0:02). Para jugadas luego de la pausa de los dos minutos, si hay un cambio de cobro (reversal) a un reloj en funcionamiento, o a una situación donde el reloj es restablecido, hay un descuento de 10 segundos. El Equipo A puede usar su último tiempo fuera para evitar el descuento.

D.A. 15.219 Decisión de línea a ganar decisión no cambiada, no hay reloj restablecido

Tercero y 10 en la A30. Con 1:55 por jugar en un partido empatado, A1 corre hasta la A39, donde es tackleado. Los oficiales ubican el balón en la A38. La repetición muestra que A1 fue derribado por contacto cerca de la A40, y la Repetición oficial desafía la jugada. Tras la revisión, el réferi reubica el balón y mide, y el balón queda apenas corto de la A40.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y pulgadas en la A39. Debido a que la decisión de si A2 alcanzó la línea a ganar no cambió, el reloj no es restablecido y no hay de descuento de 10 segundos. El reloj de juego se reactivará a la señal de listos para jugar, y el reloj de jugada se reactivará desde el tiempo en el que estaba cuando el partido fue detenido (mínimo de 10 segundos).

SIN AJUSTE DEL RELOJ DE JUEGO

D.A. 15.220 Patada tocada antes de salir del campo de juego

Con cinco segundos por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A lleva a cabo la patada de salida y el balón roza la pierna de B3 y sale del campo de juego en la yarda B5. Los oficiales cobran que el balón no tocó a B3 y cobra una patada de salida fuera del campo de juego.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B5, pero en esta situación, la repetición no puede descontar tiempo del reloj, quedan cinco segundos.

JUGADAS NO REVISABLES QUE INVOLUCRAN AL RELOJ

D.A. 15.221 Se detiene o reactiva

Segundo y 10 en la B45. Con 10 segundos por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A está en desventaja 17-14 y no tiene tiempos fuera. El receptor A80 recibe un pase en la B35 con cinco segundos en el reloj e intenta salir del campo de juego. Se zambulle hacia la línea lateral y se cobra que salió con un segundo en el reloj. La repetición muestra entonces que la primera parte del cuerpo en tocar el suelo fue su rodilla izquierda dentro del campo de juego en la B35.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B35 con un segundo por jugar. No es revisable si el reloj de juego debió haber sido detenido o no al final de un down.

D.A. 15.222 Reloj de jugada

Segundo y 10 en la B15. Con el reloj de jugada en funcionamiento, el mariscal de campo A1 recibe el centro y lanza un pase anotador a A80. La repetición muestra entonces el reloj de jugada expiró antes del centro.

Decisión: no revisable. Touchdown para el Equipo A, patada de salida desde la A35.

TIEMPOS FUERA

Si un equipo desafía y pierde el desafío, se le otorga un tiempo fuera. Si un equipo solicita un tiempo fuera y entonces desafía y pierde, se le otorgan ambos tiempos fuera.

Si un equipo solicita un tiempo fuera para detener un reloj en funcionamiento luego de la pausa de los dos minutos y una revisión subsiguiente con repetición resulta en un cobro revertido (reversal) a un reloj detenido, el tiempo fuera es restaurado.

Si un equipo desafía una decisión que puede solamente ser desafiada por la Repetición oficial, se le otorgará un tiempo fuera, pero no un desafío. La jugada podría aún ser revisable por el oficial de repetición. Si un equipo intenta desafiar cualquier jugada sin un tiempo fuera, se cobrará un castigo de 15 yardas por conducta antideportiva como una infracción entre downs.

TIEMPO MUERTO OTORGADO

D.A. 15.223 Decisión en el terreno mantenida

Primero y 10 en la A35. El pase del mariscal de campo A1 es declarado completo en la B40. El entrenador en jefe del equipo B desafía la decisión, pero las repeticiones muestran entonces que el pase fue completo.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B40. Equipo B pierde el desafío y se le otorga un tiempo fuera.

D.A. 15.224 Decisión en el terreno mantenida—Reloj cambiado en administración

Segundo y cinco en la A35. Con 8:00 por jugar en el tercer periodo, el pase del mariscal de campo A1 es declarado incompleto en la A40. El reloj se detiene en 7:45. El entrenador en jefe del Equipo A desafía la decisión. La repetición muestra entonces que el pase fue incompleto, y que el reloj debió haber sido detenido en 7:54.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 5 en la A35, se restablece el reloj a 7:54. El Equipo A pierde el desafío y se le otorga un tiempo fuera. Si un desafío es exitoso no es afectado por un reloj restablecido como parte de administración.

D.A. 15.225 Primer down en el medio del campo, el estado del down no cambia

Tercero y 10 en la A35. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y es declarado derribado en la A43. El Equipo A desafía el punto reclamando que fue un primer down. Las repeticiones muestran entonces el punto correcto estaba en la A44.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 1 en la A44. Reubican el balón en la A44, y se reactiva en el centro. El Equipo A pierde el desafío y se le otorga un tiempo fuera porque el down no cambió.

D.A. 15.226 Punto de primer down en la línea lateral

Tercero y 10 en la A20. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y se lo declara fuera del campo de juego en la yarda A28. El Equipo A desafía que A2 obtuvo el primer down. La repetición muestra que el balón estaba en la yarda A29 cuando A2 pisó la línea lateral.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 1 en la A29. Reubican el balón en la A29, y se reactiva en el centro. El Equipo A pierde el desafío y se le otorga un tiempo fuera porque el down no cambió.

D.A. 15.227 Derribado por contacto, sin recuperación clara

Segundo y 10 en la A20. El corredor A2 es golpeado y pierde el balón en la A23. Los oficiales cobran que A2 fue derribado por contacto. El balón ingresa en un amontonamiento y B3 eventualmente se hace de él, pero no hubo decisión en el campo de quién recuperó el balón. La repetición muestra que A2 perdió el balón antes de que fuera derribado. Equipo B desafía la jugada.

Decisión: revisable, pero cuando se cobra derribado por contacto debe haber evidencia de una recuperación clara para ganar el desafío. Balón del Equipo A, tercero y 7 en la A23. El Equipo B pierde el desafío y se le otorga un tiempo fuera. Si los oficiales en el campo de juego hubieran cobrado que B3 recuperó el balón, eso constituiría una recuperación clara en repetición y el balón sería otorgado al Equipo B.

D.A. 15.228 Desafío no permitido; tiempo fuera otorgado

Primero y 10 en la B46. Se cobra que el pase del mariscal de campo A1 es interceptado en el campo de juego por B3 en la B20. La repetición muestra que el pase tocó el suelo antes de que B3 tome posesión. El entrenador del Equipo A lanza su pañuelo de desafío.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la B46, se le otorga al Equipo A un tiempo fuera. Se restablece el reloj de juego al tiempo cuando el pase tocó el suelo. Si la decisión en el campo de juego es una intercepción, la jugada no puede ser desafiada por equipo alguno. Automáticamente se otorga un tiempo fuera, pero la jugada es aún revisable por la Repetición oficial. Si el Equipo A no tuviera tiempo fuera alguno, un castigo de 15 yardas podría ser cobrado desde la B46.

D.A. 15.229 Desafío no permitido; equipo sin tiempos fuera

Primero y 10 en la B46. Se cobra que el pase del mariscal de campo A1 es interceptado en el campo de juego por B3 en la B20. La repetición muestra que el pase tocó el suelo antes de que B3 tome posesión. El entrenador del Equipo A lanza su pañuelo de desafío. El Equipo A no tiene tiempos fuera.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 25 en la A39, se revierte a pase incompleto y se cobra un castigo de 15 yardas desde el punto previo. Se restablece el reloj de juego al tiempo cuando el pase tocó el suelo. Si la decisión en el campo de juego es una intercepción, la jugada no puede ser desafiada por equipo alguno.

D.A. 15.230 Invasión; entrenador lanza el pañuelo sin tener tiempo fuera alguno

Primero y 10 en la A20. Con 2:45 por jugar en el cuarto periodo, A2 recibe un pase en la A45. Antes del siguiente centro, el ala defensiva B7 invade y entonces el entrenador en jefe del Equipo B lanza su pañuelo de desafío. Al equipo B no le restan tiempos fuera.

Decisión: revisable, pero el Equipo B no puede desafiar ambas porque cometió una infracción que impidió el centro, y porque no tiene tiempos fuera. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B35. En esta situación, la conducta antideportiva es considerada una infracción entre downs, de modo que se cobran ambas infracciones.

D.A. 15.231 El entrenador intenta to anular el desafío

Primero y 10 en la A20. El pase del mariscal de campo A1 es declarado incompleto en la línea lateral en la 50. El entrenador en jefe del Equipo A desafía entonces que el pase fue completo. Mientras el réferi estaba llegando a la línea lateral, una repetición en la pantalla de video del estadio muestra que el pase fue incompleto. El entrenador en jefe entonces le dice al réferi que no quiere desafiar la decisión.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20, se le otorga al Equipo A un tiempo fuera. Un entrenador no puede desafiar una jugada revisable y entonces cambia de idea. Si el réferi siente que es el caso, el entrenador en jefe tiene dos opciones. Puede atravesar el proceso del desafío y aplican todas las normas habituales. (Si la jugada se mantiene, el equipo pierde un desafío y un tiempo fuera.) O bien el entrenador en jefe puede tomar un tiempo fuera de equipo (no se le otorga el desafío). Si el réferi siente que el entrenador está genuinamente confundido sobre qué es revisable, entonces el réferi puede permitir que el entrenador en jefe pueda recoger el pañuelo rojo sin que se le otorgue un desafío ni un tiempo fuera.

TIEMPO FUERA NO OTORGADO

D.A. 15.232 Aspecto de la jugada cambiada

Cuarto y 10 en la A35. A1 despeja to B1 en la yarda B25. B1 devuelve el despeje hasta la B32, donde es golpeado, y suelta el balón (fumble). A2 recupera el ovoide en la B34, pero se lo declara fuera del campo de juego y los oficiales otorgan el balón al Equipo B. El Equipo A desafía que A2 no estaba tocando la línea lateral durante la recuperación. La repetición muestra que la rodilla de B1 tocó el suelo antes del balón suelto (fumble).

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la B32. Se restablece el reloj al tiempo cuando B1 fue derribado por contacto. Esto es un desafío exitoso y al Equipo A no se le otorgará tiempo fuera alguno porque un aspecto revisable de la jugada fuera cambiado. La única excepción a esto es cuando un equipo desafía la línea a ganar y el balón es reubicado, pero el down sigue siendo el mismo.

TIEMPO FUERA DENTRO DE LOS ÚLTIMOS DOS MINUTOS

D.A. 15.233 Tiempo fuera restaurado; el cambio del cobro (reversal) crea un reloj detenido

Primero y 10 en la A40. Con 1:30 por jugar en el cuarto periodo y con el Equipo A en desventaja 17-14, el mariscal de campo A1 completa un pase a A2 en el medio del campo de juego en la B42, y entonces solicita un tiempo fuera. La repetición muestra que el pase tocó el suelo antes de que A2 tomara posesión y la Repetición oficial inicia una revisión de la jugada.

Decisión: revisable. Pase incompleto, balón del Equipo A, segundo y 10 en la A40, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. El tiempo fuera del Equipo A es restaurado. Para que el tiempo sea restaurado, el tiempo fuera debe haber sido pedido para detener el reloj de juego luego de la pausa de los dos minutos y hay un cambio del cobro (reversal) a un reloj detenido.

D.A. 15.234 Tiempo fuera restaurado; cambio de posesión

Segundo y cinco en la A25. Con 53 segundos por jugar en el segundo cuarto, el mariscal de campo A1 lanza un pase bajo que parece ser interceptado por B4 en la A33, pero los oficiales cobran que el balón tocó el suelo. Durante la jugada, se lesiona el tackle A6 y necesita asistencia para salir del campo. Se le otorga al Equipo A un tiempo fuera de lesión. La repetición muestra que el balón nunca tocó el suelo y el oficial de la repetición inicia una revisión de la jugada.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A33. El tiempo fuera del Equipo A es restaurado porque no se otorga un tiempo fuera de lesión en una jugada que involucra un cambio de posesión.

D.A. 15.235 Tiempo fuera no restaurado; línea a ganar

Tercero y 10 en la A40. Con 1:52 por jugar en el cuarto periodo, el mariscal de campo A1 completa un pase a A2, quien acarrea hasta la 50, donde es tackleado. Los oficiales marcan el balón apenas corto de la yarda 50, haciendo que sea un cuarto down. El Equipo A solicita un tiempo fuera para decidir si rifársela y una repetición aparece mostrando que el balón estaba apenas más allá de la yarda 50 cuando A2 fue derribado por contacto. El oficial de Repetición inicia una revisión de la jugada.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, primero y 10 en la 50, el reloj se restablece al tiempo cuando A2 fue derribado por contacto. El tiempo fuera del Equipo A no es restaurado porque la decisión cambiada a primer down no resultó en un reloj detenido. No hay descuento de 10 segundos porque se solicitó un tiempo fuera luego de la jugada.

INFRACCIONES QUE PREVIENEN EL CENTRO

Si un equipo comete una infracción que impide el centro, ya no se permite desafiar la jugada previa. Se considera que una infracción previene el centro si es cometida luego de que el balón es alistado para jugar (balón en posición de ser centrado y los

oficiales en posición para oficiar la jugada) y causa que el reloj de jugada se detenga antes de un centro. Si el equipo intenta desafiar, se le otorgará un tiempo fuera o castigo por conducta antideportiva (si no tuviera tiempos fuera). Las infracciones que impiden el centro no impedirán que el oficial de repetición inicie una revisión que beneficiaría al equipo que comete la infracción. Esta regla aplica tanto a las infracciones ofensivas como a las infracciones defensivas. No hay nada que un equipo pueda hacer para impedir una revisión cuando la Repetición oficial es responsable de iniciarla.

REVISIÓN NO PERMITIDA

D.A. 15.236 Infracciones de equipo antes del siguiente centro y desafío

Primero y 10 en la A20. Con ocho minutos para terminar el tercer periodo, A2 recibe un pase en la A45. Antes del siguiente centro, el ala defensiva B7 invade. Tras la infracción de invasión, el Equipo B intenta desafiar que el pase fue incompleto.

Decisión: revisable, pero debido a que el Equipo B cometió una infracción que impidió el centro, no puede desafiar la decisión. Balón del Equipo A, primero y 5 en la 50. Se le otorga un tiempo fuera al equipo B, pero no un desafío.

REVISIÓN PERMITIDA

D.A. 15.237 Arranque en falso, dentro de los últimos dos minutos

Primero y 10 en la A20. Con 1:23 por jugar en el segundo cuarto, el pase del mariscal de campo A1 a A3 es declarado incompleto en la A45. Antes del siguiente centro, el tackle A67 comete un arranque en falso. La repetición muestra que A3 atrapó el pase.

Decisión: revisable, balón del Equipo A, primero y 10 en la A45, se ignora el arranque en falso. Se restablece el reloj al tiempo cuando A3 atrapó el pase y cualquiera de los equipos puede escoger usar un tiempo fuera de equipo para evitar un descuento de 10 segundos de ese tiempo. Cuando la jugada cae bajo la jurisdicción del oficial de repetición, una infracción que impide el centro no impedirá una revisión. El arranque en falso solamente es ignorado si el cobro es revertido.

D.A. 15.238 Infracción defensiva, la ofensiva desafía

Primero y 10 en la B20. En el tercer periodo, A3 recibe un pase en la B3 y es tackleado en la misma línea de gol. Los oficiales cobran que A3 se quedó apenas corto de la línea de gol. Antes del siguiente centro, B77 invade. El Equipo A entonces desafía que A3 anotó. La repetición muestra que el balón estaba rompiendo el plano de la línea de gol antes de que A3 fuera derribado y que el mariscal de campo A1 estaba en la B18 cuando lanzó el pase.

Decisión: revisable. Pase al frente ilegal, balón del Equipo A, segundo y 13 en la B23, se ignora la invasión. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón rompió el plano de la línea de gol y se reactiva en el centro. Si el equipo que no cometió la infracción desafía la jugada anterior, entonces la repetición puede revisar todos los aspectos y cualquiera de los equipos puede beneficiarse de la revisión. El desafío es exitoso porque un aspecto revisable fue cambiado.

CASTIGOS

La repetición puede revisar si un jugador tocó el balón, o tocó una línea límite, y las infracciones pueden ser creadas o invalidadas basadas en esa información. Estas situaciones son explicadas en otras secciones del libro de casos. La interferencia de pase defensiva, la interferencia de pase ofensiva, y si 12 o más jugadores estaban en el campo de juego en el momento del centro son también revisables. Las infracciones puramente subjetivas como sujetar no son revisables.

La administración de infracciones, incluyendo el número del down, las yardas, y el punto de una infracción, son revisables, y aplican las normas de revisión habituales relacionadas con el desafío del entrenador y revisiones del oficial de repetición. Además, los oficiales de repetición y los miembros designados del departamento de Arbitraje pueden consultar con el réferi sobre asuntos administrativos y ciertos aspectos objetivos de una jugada (vea 15-3-9).

NÚMERO DE JUGADORES EN EL CAMPO

D.A. 15.239 Demasiados jugadores en el campo de juego

Tercero y 10 en la B22. B7 se da cuenta de que es el duodécimo jugador en la defensiva e intenta salir por la línea lateral antes del centro. En el momento del centro, B7 estaba aún a una yarda de la línea lateral. El pase es incompleto y no hay pañuelos en la jugada.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 5 en la B17. Los 12 hombres deben ser revisados en la pantalla para que se revierte el cobro. La repetición puede cotejar diferentes tomas juntas para determinar cuántos jugadores estaban en el campo de juego en el centro. Para estar fuera del campo, el jugador debe tener una parte del cuerpo tocando fuera del campo de juego antes del centro.

D.A. 15.240 Demasiados jugadores en la formación

Tercero y 10 en la B22. B1 intercepta un pase y lo devuelve hasta el touchdown. Antes del centro, el Equipo B tenía 12 jugadores en la formación, pero no se cobró infracción alguna, y el centro fue permitido.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 5 en la B17. La repetición puede solamente revisar el número de jugadores en el campo de juego en momento del centro aún si los oficiales no hubieran cobrado una infracción por demasiados jugadores en la formación. Si esta infracción es creada en una repetición, se cobra como una infracción de balón vivo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.241 Demasiados jugadores en la formación, jugada detenida antes del centro

Segundo y 10 en la B40. El juez lateral detiene la jugada justo antes del centro, cobrando que el Equipo B tenía 12 jugadores en la formación, pero había solamente 11 jugadores en la misma.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la B40. El número de jugadores en el campo cuando los oficiales cobran una infracción de balón muerto por demasiados jugadores en la formación es revisable.

D.A. 15.242 Jugadores en el campo de juego en el centro—Substitución ilegal

Tercero y cinco en la A35. A1 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la A38, donde es tackleado por B1. Los oficiales cobran que B11, quien saltó desde la banca en la A40 como el undécimo jugador, ingresó en el campo luego del centro y lanzó un pañuelo por sustitución ilegal. La repetición muestra que B11 había tocado el suelo con ambos pies en el campo de juego antes del centro. El equipo B desafía la jugada.

Decisión: jugada revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 2 en la A38. Si un jugador estaba en el campo de juego en el momento del centro es revisable y puede crear o quitar una infracción por sustitución ilegal.

ADMINISTRACIÓN**D.A. 15.243 Punto de infracción**

Tercero y 10 en la B20. El mariscal de campo A1 está bajo presión y lanza un pase incompleto mientras estaba parado en la B38. El réferi cobra pase ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding) y luego de cobrar el castigo, el balón es colocado en la B32.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, cuarto y 28 en la B38.

D.A. 15.244 Punto de infracción, interferencia de pase en la línea de golpeo

Segundo y 10 en la B18. El mariscal de campo A1 lanza un pase corto a A2 en la B18, el que cae incompleto. Mientras el balón está en el aire, el defensa B1 sujeta y da vuelta a A2 en la B18. Pensando que la infracción fue en la B16, los oficiales lanzan un pañuelo por interferencia de pase defensiva y lo cobran en ese punto, primero y 10 en la B16. El entrenador en jefe del Equipo B desafía el punto de la infracción.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 10 en la B18; no hay interferencia de pase defensiva; y se restablece el reloj al tiempo a cuando el balón tocó el suelo. El punto de una infracción es revisable, y debido a que la acción que fue cobrada como interferencia de pase defensiva no estaba más allá de una yarda de la línea de golpeo, no puede ser una infracción por interferencia de pase defensiva. Si el réferi hubiera anunciado antes de la revisión que hubo tanto sujetar por la defensiva e interferencia de pase defensiva en la jugada, la ofensiva tendría la opción de aceptar el sujetar por la defensiva tras la revisión.

D.A. 15.245 Número de down luego del cobro de la infracción

Tercero y seis en la A35. B1 está fuera de juego. Se acepta la infracción. Los oficiales marcan el castigo, pero erróneamente marcan cuarto down.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, tercero y 1 en la A40. La repetición puede ser usada para determinar el down apropiado.

D.A. 15.246 Yards de castigo

Primero y 10 en la B35. A1 completa un pase hacia el frente hasta la yarda B12, pero se le cobra sujetar a A2. Los oficiales erróneamente marcan un castigo de cinco yardas.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 20 en la B45. La repetición puede ser usada para determinar las yardas de la penalidad.

D.A. 15.247 Tiempo de la infracción

Tercero y 8 en la A32. A1 lanza un pase que es interceptado por B1 en la A40 y devuelto a la A25, donde es tackleado. Los oficiales cobran una infracción de máscara contra B1 y erróneamente determina entonces que la infracción ocurrió luego de la intercepción y otorgan el balón al Equipo B. La repetición claramente muestra entonces que la infracción ocurrió antes de la intercepción.

Decisión: jugada revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A47. Debido a que la infracción claramente ocurrió antes de la intercepción, se cobra desde el punto previo y el Equipo A retiene posesión. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.248 Tiempo de la infracción

Segundo y 10 en la B20. A1 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la anotación. Los oficiales cobran un bloqueo ilegal por el costado ciego (blindside block) por parte de A2 en la yarda B5, pero erróneamente cobran entonces que la infracción ocurrió luego de que A1 anotara. La repetición claramente muestra que la infracción ocurrió cuando A1 estaba en la yarda B3.

Decisión: jugada revisable. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la B20, y se reactiva el reloj en el momento del centro. Debido a que la infracción claramente ocurrió antes de la anotación, ésta es cobrada como una infracción de balón vivo y no hay anotación. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

JUGADAS NO REVISABLES QUE INVOLUCRAN CASTIGOS**D.A. 15.249 Sujetar por la ofensiva**

Primero y 10 en la A30. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la B47, donde es tackleado. Se le cobra a A7 que sujetó a B9 en la A32. La repetición muestra que B9 se tropezó y que no fue sujetado.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, primero y 18 en la A22.

D.A. 15.250 12 jugadores en la reunión ofensiva

Tercero y 1 en la B43. El Equipo A tiene 12 jugadores en la reunión y entonces A8 corre fuera del campo antes del centro. A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la B38.

Decisión: no revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B38. La repetición no puede revisar cuántos jugadores había en la reunión ofensiva si los oficiales no cobran una infracción de balón muerto por demasiados jugadores.

D.A. 15.251 Balón ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding), pase declarado corto de la línea de golpeo

Tercero y 10 en la A8. El mariscal de campo A1 se sale de la bolsa para evitar una captura y lanza el balón desde la zona de anotación hasta la A10 sin receptores elegibles en el área. El juez de línea cobra que el balón no regresó a la línea de golpeo y el réferi lanza su pañuelo por balón ilegalmente lanzado al suelo (intentional grounding).

Decisión: no revisable. Safety, patada después del safety desde la A20.

D.A. 15.252 Jugadores inelegibles trascendiendo la línea de golpeo

Primero y 10 en la B20. El corredor A1 atrapa un pase de pantalla y corre hasta la anotación. La repetición muestra que el guardia A2 estaba moviéndose más allá de la línea de golpeo en la yarda B15 antes del pase.

Decisión: no revisable. Se mantiene el touchdown.

D.A. 15.253 Acto palpablemente desleal

Tercero y cinco en la B17. B1 intercepta un pase, el que es devuelto hasta la línea lateral. B12 salta desde la banca y lleva a cabo un bloqueo que permite que B1 corra hasta la anotación.

Decisión: no revisable. Sustitución ilegal o un acto evidentemente desleal no es una infracción revisable. Es revisable si un jugador estaba en el campo de juego en el momento del centro y puede generar o remover una infracción de sustitución ilegal (illegal substitution).

SITUACIONES MISCELÁNEAS

INICIANDO REVISIONES CON REPETICIÓN

D.A. 15.254 Jugada en la que se cobra anotación

Primero y 10 en la B12. Con 4:02 por jugar en el segundo cuarto, el pase del mariscal de campo A1 a A80 es declarado completo en la zona de anotación para un TD. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que A80 tuviera posesión.

Decisión: revisable. Pase incompleto, balón del Equipo A, segundo y 10 en la B12. Se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada ya que la decisión en el campo de juego resultó en una anotación.

D.A. 15.255 Jugada en la que se cobra un intercambio de balón

Primero y 10 en la A30. Con 10:00 por jugar en el segundo cuarto, se cobra que el pase del mariscal de campo A1 es interceptado por B3 en la A45. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que B3 tome posesión.

Decisión: revisable. Pase incompleto, balón del Equipo A, segundo y 10 en la A30. Se restablece el reloj de juego al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada, ya que la decisión en el campo de juego resultó en una intercepción.

D.A. 15.256 Aspectos múltiples para revisar

Primero y 10 en la A30. Con 10:00 por jugar en el segundo cuarto, el corredor A2 suelta el balón (fumble) en la A45 y éste es devuelto por B4 hasta la A5. La repetición muestra que, luego de recuperar el balón suelto (fumble), B4 fue derribado por contacto en la A45.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A45, se restablece el reloj al tiempo cuando B4 fue derribado por contacto. La decisión en el campo de juego fue un balón suelto (fumble) recuperado por la defensiva. Aunque eso no está en duda, Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada. Una vez que la revisión es iniciada, la repetición observará todo aspecto revisable de la jugada.

D.A. 15.257 Jugada en la que no se cobra anotación

Tercero y gol en la B4. En el tercer periodo, el corredor A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la línea de gol, donde es golpeado y empujado hacia atrás. Los oficiales ubican el balón corto de la línea de gol y declaran cuarto down. La repetición muestra que el balón rompió el plano de la línea de gol.

Decisión: revisable. Touchdown, patada de comienzo desde la A35, se restablece el reloj al tiempo del touchdown. Debido a que la decisión en el campo de juego no resultó en puntos para cualquiera de los equipos, el entrenador del Equipo A debe desafiar la decisión fuera los dos minutos de cualquier mitad.

D.A. 15.258 Infracción inválida anotación

Cuarto y gol en la B8. Con 3:43 por jugar en el cuarto periodo, el pase del mariscal de campo A1 a A8 es declarado completo en la zona de anotación, pero se le cobra a A7 por sujetar por la ofensiva. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que A8 haya tenido posesión.

Decisión: revisable. Pase incompleto, balón del Equipo B, primero y 10 en la B8, se declina la infracción por sujetar. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada, ya que la decisión en el campo de juego fue un touchdown invalidado por un castigo.

D.A. 15.259 Jugada en la que no se cobra un intercambio de balón

Cuarto y 10 en la A30. Con 10:00 por jugar en el segundo cuarto, el despeje del Equipo A roza la pierna izquierda de B19 y el balón es entonces recuperado por A44 en la B30. Los oficiales cobran que B19 no tocó el balón y otorgan la posesión al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B30. La decisión en el campo de juego fue que la patada desde la línea de golpeo no fue tocada por el Equipo B, así que el entrenador del Equipo A debe desafiar fuera de los dos minutos.

D.A. 15.260 Línea a ganar en cuarto down

Cuarto y 2 en la B41. Con 3:43 por jugar en el cuarto periodo, el corredor A2 toma el balón de mano en mano (handoff) y corre hasta la B39, donde es golpeado y empujado hacia atrás. Los oficiales ubican el balón en la B39½ y otorgan la posesión al Equipo B.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B39, y el reloj se reactiva a la señal de listos. El entrenador en jefe del Equipo A debe desafiar esta jugada fuera de los dos minutos de cualquier mitad. El oficial de repetición no es responsable por iniciar una revisión por un intercambio de balón por downs agotados para jugadas que comienzan antes de la pausa de los dos minutos.

D.A. 15.261 Patada corta

Con 2:40 por jugar en el cuarto periodo, el Equipo A intenta una patada corta desde la A35. A19 es el primero en tocar el balón en la A44 y entonces lo recupera en la A46. Los oficiales otorgan la posesión al Equipo A.

Decisión: revisable. Balón del Equipo B, primero y 10 en la A44. ITK. El entrenador en jefe del Equipo B debe desafiar esta jugada fuera de los dos minutos de cualquier mitad. El oficial de repetición no es responsable de iniciar una revisión durante a patada libre antes de la pausa de los dos minutos, pero es responsable de desafiar la jugada si hay un intercambio de balón o una anotación durante una carrera subsiguiente.

TIEMPO DEL DESAFÍO

D.A. 15.262 Desafío doble

Segundo y 10 en la B35. Con 12:00 por jugar en el cuarto periodo, el mariscal de campo A1 escapa y lanza un pase a A2 en el fondo de la zona de anotación que es cobrado como incompleto. El Equipo A desafía que el pase fue completo, pero las repeticiones muestran que A2 solamente tenía un pie apoyado dentro del campo de juego y el cobro en el campo de juego se mantiene. Mientras el réferi está llevando a cabo su anuncio, aparece una nueva repetición que muestra que el mariscal de campo estaba parado sobre la línea lateral en la B40 antes de lanzar el pase. El Equipo B desafía la jugada.

Decisión: revisable. Ambos equipos pueden desafiar la misma. Balón del Equipo A, tercero y 15 en la B40, se restablece el reloj al tiempo cuando el mariscal de campo pisó fuera del campo de juego, y el reloj se reactiva en el momento del centro. Un equipo no puede desafiar la misma jugada dos veces. Es importante que todos los aspectos revisables de una jugada son confirmados por la repetición más allá de lo que se esté desafiando. Se le otorga al Equipo A un desafío y un tiempo fuera.

D.A. 15.263 Siguiendo centro legal

Primero y 10 en la A20. En el tercer periodo, A2 recibe un pase en la A45. Antes del siguiente centro, el tackle A5 comete un arranque en falso. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que A2 lo recibiera.

Decisión: revisable. La jugada puede ser revisada hasta el siguiente centro legal. Pase incompleto, balón del Equipo A, segundo y 10 en la A20, se restablece el reloj al tiempo en el que balón tocó el suelo, y el castigo por arranque en falso es ignorado. Solamente el Equipo B puede desafiar la decisión en esta situación, ya que no cometió la infracción que impidió el siguiente centro.

D.A. 15.264 Intento de punto extra (try)

Primero y 10 en la B15. Al comienzo de la jugada hay 2:02 por jugar en el segundo cuarto. A2 recibe un pase en la zona de anotación que es cobrado como un TD con 1:53 en el reloj. El Equipo A entonces intenta una conversión de dos puntos y el mariscal de campo A1 es declarado derribado corto de la línea de gol. La repetición muestra que el balón rompió el plano antes de que fuera derribado.

Decisión: revisable, la conversión de dos puntos es exitosa, patada de comienzo desde la A35. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de un intento de punto extra (try), ya sea exitoso o no exitoso.

D.A. 15.265 Infracción doble que impide el centro

Primero y 10 en la B30. Un pase a A2 es declarado incompleto cerca de la línea de gol. Antes del siguiente centro legal, A5 comete un arranque en falso and B1 comete una infracción personal cuando empuja con violencia a A5 hacia el suelo. Las repeticiones muestran que A2 atrapó el pase.

Decisión: el cobro de pase incompleto no es revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. Aunque la infracción del Equipo A es descartada como parte del cobro de la infracción "5-15", ambos equipos cometieron una infracción que previno un centro, de modo que ningún equipo puede desafiar la jugada previa.

COBRO DE INFRACCIÓN TRAS UN COBRO REVERTIDO (REVERSAL)

D.A. 15.266 Cobro de conducta antideportiva/rudeza innecesaria

Primero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 lanza un pase bajo que es cobrado como interceptado por B2 en la yarda A43. B2 devuelve el balón hasta la yarda A10, donde es tackleado por la máscara por A3. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que B2 lo interceptara.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 25 en la A15, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. El pase es incompleto pero la infracción de máscara debe ser cobrada. Esto aplica para cualquier infracción de conducta antideportiva/rudeza innecesaria, y ésta es cobrada como de balón muerto. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.267 Cobro de conducta antideportiva/rudeza innecesaria con infracción doble

Primero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 lanza un pase bajo que es cobrado como interceptado por B2 en la yarda A43. B2 devuelve el balón hasta la yarda A10. Durante la evolución, B4 bloqueó bajo a A5 en la yarda A23. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que B2 lo interceptara. El Equipo A estaba en formación ilegal en el momento del centro.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, primero y 10 en la A45. El pase es incompleto, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo y el bloqueo bajo debe ser cobrado. Se combina con la formación ilegal de balón vivo para crear un cobro "5/15". Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

D.A. 15.268 Castigo no cobrado luego de un cobro revertido (reversal)

Primero y 10 en la A30. El mariscal de campo A1 lanza un pase bajo que es cobrado como interceptado por B2 en la yarda A43. B2 devuelve el balón hasta la yarda A10 y, durante su devolución, se le cobra a B5 un bloqueo ilegal por encima de la cintura. La repetición muestra que el balón tocó el suelo antes de que B2 lo interceptara.

Decisión: revisable. Balón del Equipo A, segundo y 10 en la A30, se restablece el reloj al tiempo cuando el balón tocó el suelo. Solamente las infracciones de conducta antideportiva/rudeza innecesaria son cobradas en esta situación. Solo el oficial de repetición puede iniciar una revisión de esta jugada.

SISTEMA DE REPETICIÓN

D.A. 15.269 Pérdida de comunicación

Segundo y 10 en la B30 con un minuto por jugar en el segundo cuarto. El mariscal de campo A1 lanza un pase a A3 en la B15 cerca de la línea lateral y el pase es declarado incompleto. La repetición muestra entonces que el receptor tuvo dos pies dentro del campo de juego con posesión del balón. El oficial de repetición inicia una revisión y, al tiempo que el réferi se está acercando al monitor, los oficiales en el estadio pierden comunicación con las oficinas centrales de la liga.

Decisión: balón del Equipo A, primero y 10 en la B15. El réferi estará junto al monitor por un minuto mientras la comunicación es reparada. Si la comunicación no es restablecida en un minuto, entonces el réferi llevará a cabo la revisión con el oficial de repetición. Si la comunicación es reparada dentro del minuto, entonces las oficinas centrales de la liga revisarán la jugada según es pertinente