



# Reglamento Flag Football IFAF 2013

# Contenido

---

Reglas de Fútbol Bandera (Flag Football).....	2
Cambios Nacionales .....	3
Diagrama de Campo .....	4
Regla 1 - Juego, Campo, Balón y equipo .....	5
Regla 2 - Definiciones .....	7
Regla 3 - Períodos y Tiempo .....	12
Regla 4 - Bola Viva, Bola Muerta .....	15
Regla 5 - Serie de Downs .....	15
Regla 6 - Patadas.....	16
Regla 7 – Centrando y Pasando el Balón .....	17
Regla 8 – Anotaciones .....	20
Regla 9 - Conducta de los Jugadores .....	21
Regla 10 – Aplicación de Castigos .....	23
Resumen de Castigos .....	26
Señales de los Oficiales Fútbol Bandera (Flag Football) .....	28

## Palabras del Editor

---

El libro de reglas de 2013 es la segunda edición revisada del libro de reglas Flag Football. Después de la primera gran revisión en el año 2011 todavía hay algunos sucesos en desarrollo. Tengo que agradecer a todas las personas por sus preguntas acerca de las decisiones y los debates sobre el mismo. Fue muy productivo e inspirador para la mejora de las normas.

**Cambios importantes en comparación con la versión 2011 son:**

- Restricciones para pantalones, camisas y banderas añadidos.
- Protectores que ponen en peligro a otros jugadores son ilegales. Se ha añadido
- Definición del jugador que cruza la línea de scrimmage.
- Definición de la jugada de pase hacia adelante es extendido.
- Momentum (impulso) está limitado entre la yardas 5 y la línea de gol.
- Pase ilegal (hacia delante y hacia atrás) se aplica desde el punto de la falta.
- Saltar, agacharse y la obstrucción a la bandera no declaran bola muerta y se aplica desde el punto de la falta con pérdida de down.
- Ilegal patear un pase se ha añadido.
- Participación ilegal se ha trasladado a R 9-2-2 como una penalización de 5 yardas.
- R10-2-4-b ("principio de las manos sucias") se elimina.
- En las anotaciones sólo castigos de 10 yardas del equipo que no anota serán aplicados.
- La información sobre los deberes de los oficiales se reduce al mínimo.

Además de Interpretaciones se consiguieron algunos ejemplos más, y se han hecho un montón de cambios en la redacción.

Las restricciones de los equipos se basan en la experiencia en algunos campeonatos. El acuerdo de Flag Football es que el defensa tiene que evitar el contacto, inclusive al jalar la bandera y por lo tanto, existe la necesidad de dar un claro objetivo fácil de alcanzar.

Definir el cruce de la línea de scrimmage por un jugador por otro camino es necesario para evitar que el mariscal gane yardas corriendo en la zona neutral y evitar capturas inmediatas al llegar a la línea de scrimmage.

El grupo de las "faltas del corredor" está ahora gobernado de la misma manera (5 yd y pérdida de down **LOD** de punto de foul **SF**). Para saltar, agachar y la obstrucción de la bandera no hará diferencia en el resultado del siguiente Down, pero la aplicación es fácil de entender.

Los cambios en el impulso, la participación ilegal y prórrogas de penalización están siguiendo las reglas del tackleado.

No es necesario el "principio de las manos sucias", que era más confuso que útil.

## Reglas de Fútbol Bandera (flag football)

Para mantener las reglas del Flag cortas y sencillas, muchas cosas que no se explican. Sólo las cosas importantes o especiales han sido determinadas y reglamentadas. Aún así este libro de reglas de Flag Football cubrirá todo para jugar Flag sin conocer las reglas del Tackleado. Si hay una necesidad de más información (por ejemplo, especificaciones de bola) se tiene que buscar en el Reglamento del Tackleado. Como entrenador u oficial, es necesario entender las reglas del Tackleado también.

El Código de fútbol es una parte integral de las reglas del flag.

El árbitro decidirá según las reglas del tackleado en cualquier decisión que no está cubierta por este Reglamento.

Flag football es sin contacto. El bloqueo, la pelea y las patadas no están permitidos.

La estructura de este reglamento seguirá las reglas del tackleado, pero el contenido y la numeración no es correspondiente.

## Cambios Nacionales

---

Para los juegos nacionales de la competencia, es posible cambiar las reglas de la siguiente manera:

- Dimensiones de campo se pueden cambiar debido al lugar de juegos o la edad.
- Longitud (con exclusión de zonas finales) se puede reducir hasta un mínimo de 40 yd (36,60 m) o alargar a un máximo de 60 yd (54,90 m),
- Zonas de gol se pueden reducir hasta un mínimo de 8 yd (7,30 m) y
- Ancho se puede reducir hasta un mínimo de 20 yd (18,30 m) o ampliarse a un máximo de 30 yd (27,45 m).
- Área de seguridad no puede ser alterado.
- Las líneas marcadas en el campo mínimas son las líneas laterales, líneas de gol, y líneas finales. Sólo se recomiendan
- Pilonos o marcadores de disco. Sólo se recomienda
- Indicador de Down. Sólo se recomienda
- Tablero de Puntuación. Sólo se recomienda
- Listas de equipos pueden estar formados por más de 12 jugadores.
- Los equipos pueden tener jugadores de distinto sexo.
- Oficiales. Sólo se recomienda.
- Balones de juego no tienen que ser de cuero.
- Las Banderas de chupón no son necesarias en los juegos juveniles.
- Protector bucal sólo se recomienda.

- Headwear (protector de cabeza) podría ser legal, si no pone en peligro u ofende a otros jugadores.
- El tiempo de juego puede ser cambiado debido a la competencia o la edad.
- Los tiempos muertos puede ser cambiado debido a la competencia o la edad.

### *Flag Football de Salón.*

Otros cambios posibles:

- Dimensiones de campo se pueden cambiar tan grande como el lugar de juegos lo permita.
- Marcas de campo se harán con los pilones o marcadores de disco.
- Los zapatos deben ser lisos, sin color, no reflejantes.
- El reloj se detiene sólo en el último minuto de cada medio.
- Serie de downs puede reducirse a 3 downs.
- Línea media se puede eliminar (sin posibilidad de primer down).

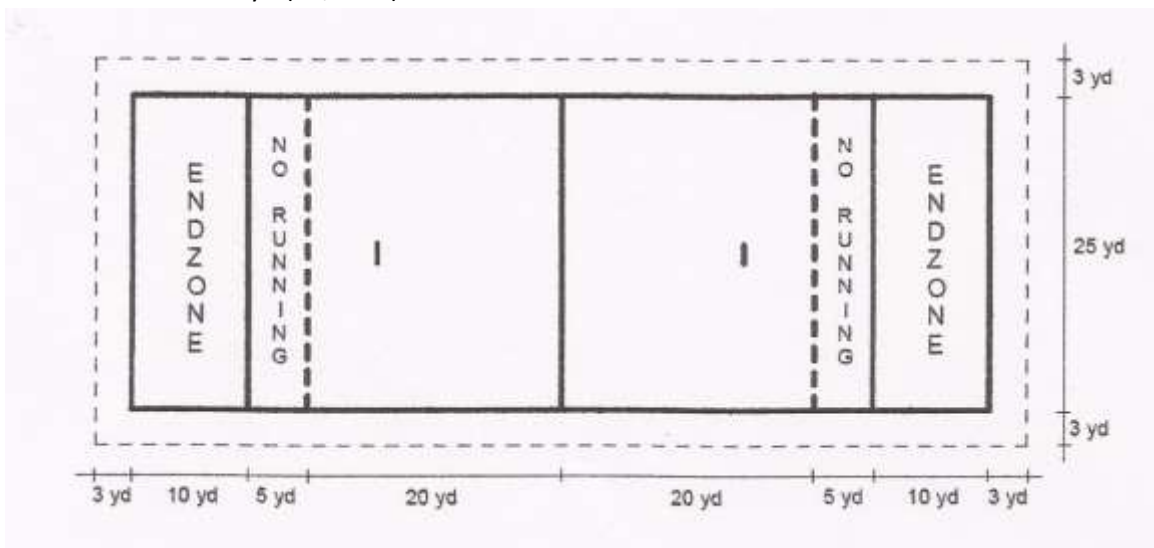
Todas las demás reglas y las reglas de conducta no pueden ser alteradas.

## Diagrama de Campo

El campo debe ser un área rectangular con unas dimensiones y líneas, como se indica en el diagrama.

Dimensiones de campo:

- Campo de juego: longitud 50 yd (45,75 m), zonas de gol adicionales de 10 yd (9,15 m), ancho de 25 yd (22,90 m).



- 
- Espacio totalmente necesaria para un campo como área de seguridad es de 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,40 m).
- Las mediciones deberán ser de los bordes internos de las líneas (línea de gol es parte de la zona de anotación), el ancho de las líneas de 4 pulgadas (10 cm).
- Las líneas que no se están usando deben ser eliminadas.
- El lugar para el punto extra (try) de 2 puntos debe estar a 12 yardas (11,00 m) de la línea de gol en el medio de la anchura con 1 yarda (0,9 m) de longitud.
- Área de seguridad es de 3 m (2,75 m) fuera de las líneas laterales y las líneas de fondo. No será obligatorio marcar el área de seguridad.
- Si dos campos están uno al lado del otro, la distancia mínima en el medio es de 6 yd (5,50 m).

Equipos de campo:

- Pilonos o marcadores de disco deben colocarse en las esquinas de las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y líneas finales.
- Marcadores de disco pueden ser colocados en las intersecciones de las líneas laterales con la línea media y las líneas de no-carrera.
- Un indicador de down (dado) deberá ser operado 2 metros fuera de una línea lateral.
- Un marcador visible deberá ser operado cerca del campo.

# REGLA 1 Juego, Campo, Balón y Equipo

## *SECCIÓN 1. Disposiciones Generales*

### ARTÍCULO 1. El Juego.

El juego se lleva a cabo entre 2 equipos de un máximo de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con un habitual balón. Ver detalles en el Diagrama de Campo.

Listas de equipos formados por un máximo de 12 jugadores (5 en el campo con 7 sustitutos). Los equipos pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores. Si hay menos de 4 jugadores disponibles, el juego se pierde por el lado que no es capaz de formar un equipo.

Los equipos pueden tener sólo jugadores de su mismo sexo.

### ARTÍCULO 2. Equipo ganador y marcador Final.

A cada equipo se le permitirá la oportunidad de avanzar con el balón hacia la línea de gol del otro equipo mediante carrera o pase.

Los equipos se ganaran puntos por anotación de acuerdo con la regla y el equipo que tiene la mayor puntuación al final del juego, incluidos los períodos extras, será el equipo ganador.

### ARTÍCULO 3. Supervisión.

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

### ARTÍCULO 4. Capitanes de Equipo y Entrenadores.

Cada equipo deberá designar al árbitro no más de 2 jugadores como los capitanes de campo y no más de 2 entrenadores.

## SECCIÓN 2. El Balón

### ARTÍCULO 1. Especificaciones.

El balón debe ser de piel, nuevo o como nuevo con el tamaño regular, peso y presión, sin alteraciones. Cada equipo puede utilizar su propio balón legal.

### ARTÍCULO 2. Medidas Especiales.

Para las mujeres y los juegos de los jóvenes menores de 16 años el tamaño Youth debe ser utilizado (por ejemplo TDY). Los balones no tienen que ser de piel.

Para juegos juveniles de menores de 13 años deberían utilizarse balones de tamaño junior (ej. TDJ). Los balones no tienen que ser de piel.

## SECCIÓN 3. Equipo

### ARTÍCULO 1. Equipo Obligatorio.

- a. Los jugadores de equipos contrarios llevarán camisetas de colores contrastantes. Si los equipos están usando camisetas similares, el equipo local tiene la opción de que el equipo contrario tiene que cambiar camisetas.

Los jugadores de un equipo deben llevar camisetas del mismo color, corte y estilo. Las camisetas deben ser largas y metida en los pantalones ó shorts, con números contrastantes arábigos al menos de 6 pulgadas (15 cm) de altura en la parte posterior. Los Jerseys no deben ser agarrados con cinta o atados de cualquier manera.

- b. Los jugadores deberán usar shorts o pantalones del mismo color, corte y estilo, sin bolsillos, botones de presión o clips. Jugadores no puede usar cinta o asegurar sus pantalones cortos o largos para cumplir con este reglamento.
- c. Un Cinturón firmemente fijado con chupones y 2 banderas (pop-flags). Se debe hacer todo lo posible para mantener una bandera en cada cadera del jugador. Estas banderas de un tamaño de 2 pulgadas (5 cm) x 15 pulgadas (38 cm) no deben ser alterados o cortados. Los chupones no deben ser pegados o cambiados de alguna forma y se colocan mirando hacia abajo y hacia fuera. Las banderas deben ser claramente visibles, que cuelguen libremente y no debe ser cubierto en modo alguno por el uniforme del jugador. Las banderas deben ser de un solo color diferente a todos los colores de los pantalones. Los jugadores, quienes deliberadamente manipulen sus banderas, serán expulsados del juego.
- d. Todos los jugadores deben llevar un protector bucal de un color visible y sin que ninguna parte sobresalir más de 0,5 pulgadas (1,25 cm).

### ARTÍCULO 2. Equipamiento Ilegal.

- a. Los zapatos con tacos de más de 0,5 pulgadas (1,25 cm), agudos como picos o de cualquier material metálico.
- b. Cualquier tipo de sombreros o cascos (gorras, capuchas, pañuelos, cintas o similares).
- c. Cualquier tipo de protectores que ponen en peligro a otros jugadores (hombreras, rodilleras o similares).
- d. Lentes sin receta médica y no hechos de material duro.
- e. Joyería debe ser removido o cubierto por completo.
- f. Accesorios uniformes como las toallas o calentadores de mano.

- g. El material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia deslizante aplicada en el equipo o en los jugadores, ropa o accesorio que afecta al balón o un rival.
- h. Los dispositivos de señales electrónicas, mecánicas u otros con el propósito de comunicarse con un entrenador.

#### ARTÍCULO 3. Certificación de Entrenadores.

Antes del partido el entrenador dará una lista al árbitro y certificará que todos los jugadores tienen el equipo obligatorio y se han informado de lo que constituye un equipo ilegal.

## REGLA 2 Definiciones

---

### *SECCIÓN 1. Áreas y Líneas*

#### ARTÍCULO 1. El Campo.

El campo es el área dentro del área de seguridad y el espacio por encima.

#### ARTÍCULO 2. Campo de Juego.

El campo de juego es el área dentro de las líneas de contorno (líneas laterales y las líneas finales) que no sean las zonas de anotación.

#### ARTÍCULO 3. Zonas de anotación.

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

#### ARTÍCULO 4. Zonas de no carrera.

Las zonas no carrera son las zonas de la yarda 5 en ambos extremos del campo frente a las líneas de gol.

#### ARTÍCULO 5. Líneas de gol.

Líneas de gol, una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol están en la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical que separa la zona de anotación del campo de juego, cuando el balón es tocado o está en posesión de un jugador el plano se extiende más allá de las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que defiende.

#### ARTÍCULO 6. Línea media.

La línea encontrada en el medio entre las líneas de meta es una línea media. Es la línea a alcanzar para una nueva serie y está en el centro del campo de juego.

#### ARTÍCULO 7. En los límites y fuera de los límites.

La zona delimitada por las líneas laterales y las líneas finales esta dentro de los límites y los alrededores que incluye las líneas laterales y líneas de fondo están fuera de los límites.

#### ARTÍCULO 8. Área de Equipo.

El área del equipo se encuentra fuera del área de seguridad y entre las líneas de no-carrera a lo largo de la línea lateral.



## *SECCIÓN 2. Equipo y Designaciones del jugador*

### ARTÍCULO 1. Ofensa y Defensa.

La ofensa es el equipo que pone la bola en juego por un centro, la defensa es el equipo contrario.

### ARTÍCULO 2. Centrador (Snapper).

El centrador es el jugador ofensivo que entrega el balón (centro).

### ARTÍCULO 3. El mariscal de campo (quarterback).

El mariscal de campo es el jugador ofensivo que primero obtiene la posesión del balón después del centro.

### ARTÍCULO 4. Pasador.

El pasador es el jugador ofensivo que lanza un pase legal.

### ARTÍCULO 5. Corredor.

El corredor es un jugador en posesión de una pelota viva.

### ARTÍCULO 6. Blitzter.

El blitzter es un jugador defensivo que cruza la línea de scrimmage durante una bola viva y antes de que el mariscal de campo haya lanzado el balón.

El blitzters puede obtener el derecho de paso, si este levanta una mano claramente por encima de la cabeza al menos durante el último segundo antes del centro. La carrera tiene que ser inmediatamente después del centro, rápido y en línea recta cerca del punto donde el quarterback recibe el centro.

Si un blitzter está dando una señal inválida, corriendo lento, con el objetivo en otro lugar o cambia la dirección durante la carrera, éste pierde el derecho de paso.

### ARTÍCULO 7. Jugador Fuera de Límites.

Un jugador o el balón están fuera de límites cuando se toca algo fuera de los límites.

### ARTÍCULO 8. Jugador descalificado.

Un jugador descalificado es el que se declara inelegible para seguir participando en el juego.

### ARTÍCULO 9. Equipo Local.

Si ambos equipos están fuera de casa o en los torneos (más de 2 equipos), el primer equipo mencionado será el equipo local, segundo equipo mencionado será el equipo visitante.

## *SECCIÓN 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugada*

### ARTÍCULO 1. Down.

Un down es una unidad del juego que se inicia con un centro legal después que la pelota está lista para jugarse y termina cuando la pelota es declarada muerta por regla. Entre downs es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre los 2 equipos durante un down.

#### ARTÍCULO 2. Línea de scrimmage.

La línea de scrimmage para cada equipo, cuando la pelota está lista para jugarse, es la línea de la yarda y su plano vertical que pasa a través del punto de la bola más cercana a su propia línea de gol y se extiende a las líneas laterales.

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

#### ARTÍCULO 3. Jugada de Pase Adelantado.

Una jugada de pase legal hacia adelante es el intervalo entre el centro y cuando un pase legal hacia adelante va más allá de la línea de scrimmage y es completado o interceptado. También cualquier pase hacia adelante detrás de la línea de scrimmage al ser incompleto o tocado por la defensa es considerada como jugada de pase hacia adelante.

#### ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera.

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

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

### *SECCIÓN 4. El Balón - Vivo o Muerto*

#### ARTÍCULO 1. Bola viva.

Una pelota viva es una bola en juego. Un pase que todavía no ha tocado el suelo es una pelota viva en vuelo.

#### ARTÍCULO 2. Bola muerta.

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

#### ARTÍCULO 3. Cuando la bola está lista para jugarse.

Una bola muerta está lista para jugar cuando la pelota se coloca en el suelo y el árbitro hace sonar su silbato.

### *SECCIÓN 5. Adelante, Más allá y Máximo Avance*

#### ARTÍCULO 1. Adelante, más allá.

Adelante, más allá o antes de, en relación con cualquiera de los equipos, se refiere a la dirección hacia la línea de fondo del rival. Términos contrarios son hacia atrás o detrás de.

#### ARTÍCULO 2. Máximo Avance.

Máximo Avance es un término que indica el final del avance por el portador de la pelota o el receptor del pase de cualquier equipo y se aplica a la posición del punto de la bola más adelante cuando quedó muerta por regla entre las líneas de fondo.

### *SECCIÓN 6. Puntos*

#### ARTÍCULO 1. Punto de Aplicación.

Un punto de aplicación es el punto desde el que se aplica la sanción por una falta.

#### ARTÍCULO 2. Punto de Bola muerta.

El punto de bola muerta es el punto en el que la pelota queda muerta por regla.

#### ARTÍCULO 3. Punto de la falta.

El punto de la falta es el punto en que se produce esa falta. Si está fuera de los límites, deberá transmitirse a la línea de banda. Si es detrás de la línea de gol, la falta está en la zona de anotación.

#### ARTÍCULO 4. Punto Fuera de los límites.

El punto fuera de límites es el punto en el que el balón queda muerto a causa de estar fuera de los límites.

### *SECCION 7. Falta, Castigos y Violación*

#### ARTÍCULO 1. Falta.

Una falta es una infracción de la regla para la que se prescribe una pena o castigo. Una falta flagrante es una infracción de una regla que coloca a un oponente en peligro de lesiones.

#### ARTÍCULO 2. Castigo.

Un castigo es el resultado impuesto por la regla contra un equipo que ha cometido una falta y pueden incluir uno o más de los siguientes: pérdida de yardas, pérdida de down, primer down automático o descalificación. Si la sanción implica la pérdida de un down, el down contará como 1 de los 4 en la serie.

#### ARTÍCULO 3. Violación.

Una violación es una infracción de la regla para la que no se prescribe ninguna sanción, si no hace una falta.

#### ARTÍCULO 4. La pérdida de un down.

"La pérdida de un down" es una abreviatura que significa "la pérdida del derecho a repetir un down".

### *SECCIÓN 8. Shift (cambio), Movimiento*

#### ARTÍCULO 1. Shift.

Un Shift es un cambio simultáneo de la posición por 2 o más jugadores de la ofensiva después de que el balón esté listo y antes del centro.

#### ARTÍCULO 2. Movimiento.

Un movimiento es un cambio de posición por un jugador ofensivo después de que el balón está listo y antes del centro.

### *SECCION 9. El Manejo de la Pelota*

#### ARTÍCULO 1. Traspaso o entrega.

Traspaso o entrega es cuando se transfiere con éxito la posesión de la bola de un compañero a otro sin tirarla.

#### ARTÍCULO 2. Pase y Fumble.

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar la pelota en cualquier dirección. Un pase continúa siendo un pase hasta que se completa con un jugador o la pelota resulta muerta por regla.

Un fumble es un acto fallido de entrega de balón que resulta en la pérdida de posesión de un jugador.

Un pase o fumble sólo puede ocurrir después de que un jugador gana la posesión de la pelota.

Para la situación de la pelota no será diferente, si la posesión se pierde intencionalmente (pase o transferencia) o involuntaria (fumble), una pelota viva en vuelo será considerado como pase.

#### ARTÍCULO 3. Posesión.

Es la posesión o el control firme de un balón vivo.

#### ARTÍCULO 4. Batear.

Batear la pelota es golpearla intencionadamente o cambiar intencionadamente su dirección con las manos o los brazos.

#### ARTÍCULO 5. Patear la pelota (Kicking).

Patear la pelota intencionalmente con la rodilla, la pierna o el pie es ilegal.

### *SECCION 10. Pases*

#### ARTÍCULO 1. Pase Adelantado y Atrasado.

Un pase hacia delante está determinado por el punto donde el balón toca algo más allá del punto donde inicia el pase. Todos los demás pases son pases hacia atrás, incluso si es lateral (paralelo a la línea de golpeo).

Un centro se convierte en un pase hacia atrás cuando el centrador suelta la pelota, incluso si se desliza de la mano del centrador.

#### ARTÍCULO 2. Cruzar la Línea de Scrimmage.

Un pase legal hacia adelante ha cruzado la línea de scrimmage cuando toca en primer lugar algo más allá de la línea de scrimmage dentro del campo.

#### ARTÍCULO 3. Recepción, Intercepción.

Una recepción es la acción de tener firmemente la posesión de una pelota viva en vuelo. Una recepción de un pase de un oponente es un intercepción. Un jugador que eleva sus pies para hacer una recepción o la interceptación debe tener la bola firmemente en su poder la primera vez que vuelve al suelo dentro del campo con cualquier parte de su cuerpo para completar un pase.

#### ARTÍCULO 4. Captura.

Una captura es una bandera quitada al mariscal de campo antes de que suelte la pelota.

### *SECCION 11. Agarrar, Bloqueo, Contacto y Tackleo*

#### ARTÍCULO 1. Agarrar (holding).

Holding es agarrar a un jugador adversario o de su equipo y no soltarlo inmediatamente.

#### ARTÍCULO 2. Bloqueo.

El bloqueo es obstruir a un rival sin contacto por moverse sobre su camino. Un jugador ofensivo que se mueve en la línea entre un jugador de defensa y el corredor o en el camino de un blitzer está bloqueando. Un jugador parado (con el derecho de lugar) no está bloqueando, incluso si se encuentra entre el corredor y el oponente o en la forma de un Blitzter.

#### ARTÍCULO 3. Contacto.

Contacto es tocar a un oponente con impacto. Tocar sin un efecto no hay contacto.

#### ARTÍCULO 4. Quitar bandera (Tackleo).

Tacklear o quitar bandera es quitar una o más banderas de un oponente con la mano (s).

#### ARTÍCULO 5. Protegerse la bandera (Flag Guarding).

Protegerse la bandera es un intento del corredor para evitar un tirón de bandera cubriéndola con cualquier parte del cuerpo (mano, codo o con la pierna) o con la pelota. Protegerse la bandera también se refiere a cuando la parte superior del cuerpo se inclina hacia adelante (agachando) o extendiendo una mano, con o sin la pelota, hacia el oponente para que sea más difícil para el defensor el llegar a la bandera.

### *SECCION 12. Saltar, Agacharse, Girar (Spinning)*

#### ARTÍCULO 1. Salto.

Saltar es un intento del corredor para evitar un tirón de bandera ganando altura adicional en comparación con el funcionamiento regular.

#### ARTÍCULO 2. Agacharse.

El agacharse es un intento del corredor para evitar un tirón de bandera, inclinando la parte superior del cuerpo hacia adelante con o sin saltar.

#### ARTÍCULO 3. Girar (spinning).

Spinning es un intento del corredor para evitar un tirón bandera girando su cuerpo en el eje vertical. Spinning es legal.

### *SECCION 13. Derecho de Lugar (ROP), Derecho de Paso (ROW)*

#### ARTÍCULO 1. Derecho de lugar.

Derecho de lugar se le da a un jugador en pie y los opositores tienen que evitar el contacto. Si éste permanece en el lugar y no se mueve en cualquier dirección, para hacer un movimiento o saltar para lanzar o atrapar un pase en este lugar no se acaba el derecho de lugar.

#### ARTÍCULO 2. Derecho de paso.

Derecho de paso se le da a un jugador en movimiento y los opositores tienen que evitar el contacto.

El derecho de lugar es más importante que el derecho de paso.

# REGLA 3 Períodos y Tiempo

---

## *SECCIÓN 1. Comienzo de Cada Período*

### ARTÍCULO 1. Primer Medio.

3 minutos antes de la hora de inicio programada, el árbitro lanzará una moneda en el centro del campo en presencia de los capitanes de campo de cada equipo, el primero en escoger en el sorteo es el capitán de campo del equipo visitante.

El ganador del sorteo pondrá la pelota en juego en primer lugar por un centro en su propia línea de la yarda 5 y el perdedor deberá designar qué línea de gol defenderá su equipo.

No hay patadas de salida.

### ARTÍCULO 2. Segundo Medio.

Entre el primer y el segundo período, los equipos deberán defender líneas de gol opuestas. El perdedor del sorteo pondrá la pelota en juego con un centro en su propia línea de la yarda 5.

### ARTÍCULO 3. Períodos extras.

El sistema de desempate se utiliza cuando un partido está empatado después de 2 periodos y el ganador tiene que ser determinado.

- a. Después de 2 minutos de intermedio, el árbitro deberá indicar qué extremo del campo se utilizará para los downs adicionales y lanzar una moneda en el centro del campo como al principio del juego.
- b. El ganador del sorteo podrá elegir ofensiva o defensiva, con la ofensiva para comenzar cada serie.
- c. No se concederán tiempos muertos por equipo.
- d. Un período extra constará de 2 series con cada equipo poniendo la bola en juego por un centro en la línea media para una serie de downs, excepto cuando hay anotación de la defensa durante un período.
- e. Cada equipo retiene la pelota durante una serie hasta que anota, incluyendo puntos extras (1 o 2), o falla. La bola permanece viva después de un cambio de posesión de equipo hasta que se declara muerta por regla; la serie se acaba si hay un segundo cambio de posesión.
- f. Si después de un período (con 2 series) la puntuación sigue empatado, se jugará un nuevo período.
- g. El equipo que haya marcado el mayor número de puntos en el tiempo regular y periodos extra será declarado el ganador.

#### ARTÍCULO 4. Sistema de desempate del torneo.

Si 2 o más equipos en un torneo tienen el mismo porcentaje total (ganados, empatados y perdidos), los pasos siguientes decidirán el orden de los equipos:

1. Porcentaje de juegos entre sí.
2. Diferencia de puntos netos de juegos entre sí.
3. Puntos anotados de juegos entre sí.
4. Diferencial de puntos netos totales.
5. Total puntos anotados.
6. Volado con moneda.

### *SECCIÓN 2. Juego*

#### ARTÍCULO 1. Duración del juego e Intermedio.

El tiempo total de juego será de 40 minutos, divididos en 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con 2 minutos de descanso entre periodos.

#### ARTÍCULO 2. Extensión de periodos.

El periodo se extenderá por un down, hasta que el down libre de faltas en bola viva se ha jugado. Cuando el castigo es aceptado o una compensación de faltas se produce durante un down en el que expira el tiempo, se repetirá el down.

El periodo se termina hasta que el balón esté muerto por regla y el árbitro declara que el período ah finalizado.

#### ARTÍCULO 3. Dispositivos de sincronización.

El Tiempo de juego y los 25 segundos de jugada, se llevarán con un reloj de juego que puede ser o bien un reloj fijo operado por una oficial o un reloj de juego operado por un asistente, bajo la dirección del oficial competente.

#### ARTÍCULO 4. Cuando el reloj comienza.

Cuando el reloj de juego se ha detenido por la regla se pondrá en marcha cuando se centra la pelota legalmente.

Excepción: El reloj del partido se iniciará con la bola lista para jugar para jugar, cuando se detuvo a discreción del árbitro.

#### ARTÍCULO 5. Cuando el reloj se detiene.

El reloj de juego se detiene cuando termina cada período, por un tiempo fuera cargado a un equipo, para un tiempo fuera por lesión o por discreción del árbitro.

Dentro de los últimos 2 minutos de cada período, el reloj se detendrá cuando:

1. Para otorgar un primer down, también después de un cambio de posesión.
2. Para completar una penalización.
3. Una bola o un corredor sale del campo de juego.
4. Un pase se convierte en incompleto.
5. Se hace una anotación.
6. Se concede un tiempo fuera cargado.

El reloj de juego no avanzará durante una anotación en los últimos 2 minutos, durante una extensión de un período o durante un período extra.

### *SECCIÓN 3. Tiempos Fuera*

#### ARTÍCULO 1. Cómo Cargarlos.

El árbitro declarará un tiempo fuera cuando se suspende el juego por cualquier razón. Cada tiempo fuera se cargará a uno de los equipos o se designará como un tiempo fuera oficial.

#### ARTÍCULO 2. Tiempos Fuera cargados a un equipo.

El oficial deberá permitir un tiempo fuera cargado a petición de cualquier entrenador o jugador en el campo de juego cuando la pelota está muerta.

Cada equipo tiene derecho a 2 tiempos fuera en cada medio, no pueden ser acumulables al siguiente período.

#### ARTÍCULO 3. Tiempo fuera por Lesiones.

En el caso de que un jugador esté lesionado cualquier oficial puede cargarse un tiempo fuera oficial, el jugador por el que se cargo el tiempo fuera se retirara del juego por lo menos un down.

#### ARTÍCULO 4. Duración de tiempos fuera.

Un tiempo fuera pedido de equipo no podrá exceder de 90 segundos (se incluyen los 25 segundos después de la bola lista para jugar).

Nota: Después de 60 segundos, el árbitro notificará a los equipos y declarar la pelota lista para jugarse.

Otros tiempos fuera pueden ser más largos cuando el árbitro considere necesario para cumplir con el propósito para el que se declaran.

#### ARTÍCULO 5. Notificación de los Árbitros.

El árbitro notificará a los dos equipos, 30 segundos antes de que expire el tiempo fuera y 5 segundos más tarde declarará la pelota lista para jugar.

A menos que el reloj de juego visual es el reloj oficial, el árbitro deberá también informar a todos los entrenadores que aproximadamente 2 minutos de tiempo de juego se mantienen en cada medio.



# REGLA 4 Bola Viva, Bola Muerta

---

## *SECCIÓN 1. Bola viva, bola muerta*

### ARTÍCULO 1. Bola muerta vuelve a la vida.

Para el siguiente down la pelota se pondrá lista para jugar en punto a la mitad del camino entre las líneas laterales en la línea donde estaba el balón cuando quedó muerto, un castigo lo trae o se otorgará una nueva serie.

Después que una bola muerta está lista para jugarse, se convierte en una pelota viva cuando se centra legalmente. Una pelota centrada antes de que esté listo para jugar o centrada ilegalmente permanece muerta.

### ARTÍCULO 2. Bola viva se convierte en Muerta.

Una pelota viva se convierte en muerta y un árbitro hará sonar su silbato cuando:

- a. Un balón que toca cualquier cosa fuera de los límites.
- b. El corredor sale.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto la mano o el pie, toca el suelo.
- d. Un corredor simula colocar la rodilla en el suelo.
- e. Un pase golpea el suelo.
- f. Un jugador toma posesión del balón, con menos de 2 banderas o las banderas no están colocados correctamente y el propio jugador es responsable de ello.
- g. Una anotación, un touchback, safety o intento de punto extra.
- h. Una falta que hace a la pelota muerta (patadas y retraso de pase) se produce.

En un silbatazo inadvertido por un oficial, el balón queda muerto y el equipo en posesión puede optar por poner la pelota en juego donde fue declarada muerta o repetir el down.

# REGLA 5 Serie de Downs

---

## *SECCIÓN 1. Series: Inicio, Fin, Nueva Serie*

### ARTÍCULO 1. Cuando adjudicar Series.

Una serie de 4 downs de scrimmage consecutivos será otorgado al equipo que está por poner la bola en juego con un centro en el inicio de cada periodo y después de una anotación, safety, touchback o cambio de posesión.

Una nueva serie se otorgará a la ofensiva si:

- a. Es la primera vez de la serie en posesión legal de la pelota más allá del medio campo cuando la pelota es declarada muerta. Si un castigo trae la pelota detrás de la media, no se otorgará una vez más primero y diez.
- b. Si los mandatos de un castigo aceptado otorgan un primer down.

Una nueva serie se adjudicará a la defensa en su propia línea de la yarda 5, si después de 4<sup>º</sup> downs, la ofensiva no ha podido ganar un primer down.

Una nueva serie se adjudicará a la defensa en el punto de bola muerta después de una intercepción.

## *SECCIÓN 2. Down y Posesión Después de un Castigo*

### ARTÍCULO 1. Castigo Antes del cambio de posesión.

Si el castigo se produjo durante un down y antes de cualquier cambio de posesión, la pelota pertenece a la ofensiva y el down repetirá, a menos que el castigo también implique la pérdida de un down, los mandatos de un primer down, o sale la bola más allá de la media.

### ARTÍCULO 2. Castigo después de cambio de posesión.

Si el castigo es aceptado por una falta incurrida durante un down después de un cambio de posesión de equipo, la pelota pertenece al equipo en posesión del balón cuando se produjo la falta. El siguiente down será un primer down.

### ARTÍCULO 3. Castigo declinado.

Si se rechaza una sanción, el número del próximo down será lo que habría sido si esa falta no se hubiera producido.

### ARTÍCULO 4. Castigo Entre Downs.

Después de una sanción que se derive entre downs, el número del siguiente down será el mismo que el establecido antes de que la falta ocurriese, a menos que la aplicación de un castigo deje la bola más allá del medio campo o por el mandato de un castigo se otorgue un primer down.

### ARTÍCULO 5. Castigos de ambos equipos.

Si se produce compensación de faltas durante un down, el down se repetirá.

# REGLA 6 Patadas

---

## *SECCIÓN 1. Pateando (Kicking)*

### ARTÍCULO 1. Patada ilegal.

Un corredor no debe patear la pelota, esta falta hace que la pelota se convierta en muerta.

PENA - 5 yardas, administrar como falta en bola muerta.

# REGLA 7 Centrando y Pasando el Balón

---

## *SECCIÓN 1. La Jugada*

### ARTÍCULO 1. Pelota lista para jugarse.

- a. Ningún jugador pone la pelota en juego antes de que esté lista para jugar.

PENA - 5 yardas, aplicado desde la línea de scrimmage.

- b. La pelota se pondrá en juego dentro de 25 segundos después de que el árbitro haya declarado la pelota lista para jugarse.

PENA - 5 yardas, aplicado desde la línea de scrimmage.

### ARTÍCULO 2. Comenzando con un centro.

Después de que el centrador toque la pelota, el centro no puede levantar la bola, mover hacia adelante o simular el inicio.

Antes del centro, el eje longitudinal de la pelota debe estar en ángulo recto con la línea de scrimmage.

Un centro legal es entregando o pasar la pelota hacia atrás desde su posición en el suelo con un retroceso rápido y continuo de la mano o las manos y realmente soltar de la mano o las manos en este movimiento. El centro no tiene que ser entre las piernas del centrador.

PENA - 5 yardas, aplicado desde la línea de scrimmage.

### ARTÍCULO 3. Requisitos del equipo Ofensivo.

No existe un número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage.

- a. Después de que el centrador toque la pelota y antes del centro todos los jugadores deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage.
- b. Todos los jugadores del equipo atacante deben llegar al alto total y permanecer inmóvil en su posición durante al menos 1 segundo completo antes del centro o comenzar un movimiento.
- c. Ningún jugador ofensivo hará una salida en falso o hacer un movimiento que simula el inicio de una jugada.
- d. Cuando se inicia el centro, un jugador puede estar en movimiento, pero no en movimiento hacia la línea de meta de su oponente.

PENA - 5 yardas, aplicado desde la línea de scrimmage.

- e. El mariscal de campo no puede correr con el balón más allá de la línea de scrimmage, a menos que haya soltado el balón y haya sido devuelto a él.

- f. Cuando la pelota está sobre o dentro de la yarda 5 en dirección a la zona de anotación rival (zona de no-carrera), el ofensivo tiene que hacer una jugada de pase hacia adelante. Si el mariscal de campo o corredor son capturados detrás de la línea de scrimmage antes de que un pase hacia adelante suceda, no es castigo por una jugada de carrera en la zona de no-carrera.

PENA - 5 yardas, aplicado desde la línea de scrimmage.

El mariscal de campo tiene 7 segundos para lanzar el balón después de recibir el centro. Si este límite es excedido el balón se convierte en muerto en la línea de scrimmage.

PENA - Pérdida de down en la línea de scrimmage.

#### ARTÍCULO 4. Requisitos del equipo Defensivo.

- a. Antes del centro todos los jugadores deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage.
- b. Después que la pelota se declara listo para jugar ningún jugador defensivo puede tocar la pelota.
- c. Ningún jugador deberá utilizar palabras o señales que desconciertan oponentes cuando se están preparando para poner la bola en juego.

PENA - 5 yardas, aplicado desde la línea de scrimmage.

- d. Antes del centro, todos los blitzers tienen que estar de 7 o más yardas de la línea de scrimmage. El resto de los jugadores defensivos tienen que permanecer detrás de la línea de scrimmage hasta que el balón haya sido entregado, hubiera un engaño o lanzado por el mariscal de campo.
- e. Un máximo de 2 blitzers puede pedir el derecho de paso. Si más jugadores levantan la mano al mismo tiempo, todos ellos están perdiendo el derecho de paso y es una señal ilegal.
- f. Un jugador que está a menos de 7 metros de distancia de la línea de scrimmage no puede levantar la mano para simular ser un blitzter.

PENA - 5 yardas, punto de castigo es la línea de scrimmage [S18].

#### ARTÍCULO 5. Entregar la Pelota.

Un ofensivo puede utilizar varias entregas detrás de la línea de scrimmage. Una entrega por adelante es considerado un pase adelantado.

- a. Ningún jugador puede entregar la pelota a un compañero de equipo, excepto un jugador a la ofensiva que está detrás de su línea de scrimmage.
- b. Los centros no pueden recibir una entrega por adelante.

PENA - 5 yardas, aplicado desde el punto básico.

## *SECCIÓN 2. Pases*

### ARTÍCULO 1. Pase hacia atrás.

Un corredor puede pasar el balón hacia atrás en cualquier momento, si él está detrás de su línea de scrimmage y no hubo ningún cambio de posesión.

PENA - 5 yardas, también pérdida de down si es de la ofensiva antes de un cambio de posesión, aplicado desde el punto de falta.

### ARTÍCULO 2. Pase Completo.

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible al tocar el suelo dentro del campo se ha completado y el balón sigue en juego, salvo que termine en la zona de anotación rival.

### ARTÍCULO 3. Pase incompleto.

Cualquier pase es incompleto si la pelota toca el suelo cuando no está firmemente controlado por un jugador. También es incompleto cuando un jugador eleva sus pies y recibe el pase, pero al caer toca primero sobre o fuera de la línea fronteriza.

Cuando un pase hacia adelante es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en la línea de scrimmage anterior, se declara bola muerta.

Cuando un pase hacia atrás es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto de la última posesión, se declara bola muerta.

### ARTÍCULO 4. Toque ilegal.

Todos los jugadores entrantes son elegibles para tocar, golpear o atrapar un pase. Al mariscal de campo sólo se le permite atrapar un pase si la bola ha sido tocada por otro jugador antes.

Ningún jugador ofensivo que sale por sí mismo durante un down tocará un pase dentro del campo o al aire.

Si un jugador ofensivo se ve obligado a pisar fuera de los límites y de inmediato regresa al campo de juego, sigue siendo elegible.

PENA - Pérdida de down en la línea de scrimmage.

## *SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante*

### ARTÍCULO 1. Pase Legal Adelantado.

Un jugador puede hacer un pase hacia adelante en cada down de scrimmage antes de un cambio de posesión, siempre que el pase se lance desde un punto detrás de la línea de scrimmage.

### ARTÍCULO 2. Pase Ilegal Adelantado.

Un pase hacia adelante es ilegal:

- a. Si es lanzado por un jugador a la ofensiva que está más allá de la línea de scrimmage cuando se suelta la pelota.
- b. Si es lanzado después que un corredor ha ido más allá de la línea de scrimmage.
- c. Si es el segundo pase hacia adelante por la ofensiva durante el mismo down.
- d. Si es lanzado después que la posesión del equipo ha cambiado durante el down.

PENA - 5 yardas, también pérdida de down si fue de la ofensiva antes de un cambio de posesión, aplicado desde el punto de falta.

### ARTÍCULO 3. Interferencia de Pase.

Las reglas para interferencia de pase sólo se aplican durante un down en el que un pase legal hacia adelante cruza la línea de scrimmage. Físicamente se requiere un contacto para establecer la interferencia.

Interferencia de pase es el contacto que interfiere con un jugador adversario cuando el balón está en el aire. Es la responsabilidad de los jugadores defensivos evitar a los oponentes.

No es interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y noble al tocar, batear o agarrar el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos a la pelota.

PENA - interferencia de pase ofensivo: 10 yardas de la línea de scrimmage previo y pérdida de down.

Interferencia de pase Defensivo: Primer down automático en el punto de falta. Si el punto de falta se encuentra en la zona de gol de la defensa, la pelota se coloca en la línea de la yardas 2.

Nota: El contacto en una jugada de pase antes de que el pase ha sido lanzado o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es una falta por contacto.

## REGLA 8 Anotaciones

### *SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones*

#### ARTÍCULO 1. Jugadas de Anotación.

El valor por puntos de las jugadas de anotación será el siguiente:

Anotación (Touchdown) = 6 puntos

Punto Extra (Try) de 5 yd = 1 punto

Punto Extra (Try) de 12 yd = 2 puntos

Anotación (Touchdown) Defensivo en un punto extra (Try) = 2 puntos

Safety = 2 Puntos (puntos otorgados al oponente)

Safety en un punto extra = 1 punto (puntos otorgados al oponente)

### *SECCIÓN 2. Anotación (touchdown)*

#### ARTÍCULO 1. Cómo anotarlos.

Un touchdown será anotado cuando:

- a. El balón en posesión de un corredor avanza desde el campo de juego y penetra la línea de gol del oponente (plano).
- b. Un jugador atrapa un pase en la zona de anotación rival.

### *SECCIÓN 3. Punto Extra (Try)*

#### ARTÍCULO 1. Cómo anotarlos.

Los puntos serán anotados de acuerdo con los valores de los puntos extras por el resultado de un touchdown.

#### ARTÍCULO 2. Oportunidad de anotar.

Un punto extra es un down extra con la posibilidad de cualquiera de los equipos de marcar 1 o 2 puntos.

- a. La pelota se pondrá en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si se anota un touchdown durante un down en el que expira el tiempo, se jugará el punto extra. El equipo que anota tiene que decidir si va a ir a por 1 o 2 puntos antes de que la bola esté lista para jugarse.
- b. La jugada comienza cuando la pelota está lista para jugarse.
- c. El centro será a medio camino entre las líneas laterales, a 5 yardas (1 punto) o 12 yardas (2 puntos) de la línea de gol.
- d. La jugada termina cuando uno de los equipos anota o la pelota es declarada muerta por regla.
- e. Los castigos pueden requerir el repetir la jugada o los resultados en una anotación o el fin de la jugada.

Si la jugada se repetirá después de una sanción, será por el mismo valor que antes. No hay cambio de decisión (1 o 2 puntos).

#### ARTÍCULO 3. Siguiete Jugada.

Después de un intento de punto extra, la pelota se pondrá en juego por el oponente en su propia yarda 5.

### *SECCIÓN 4. Safety*

#### ARTÍCULO 1. Cómo Anotarlos.

Se trata de un safety cuando:

- a. El balón queda muerto detrás de una línea de gol, a excepción de un pase incompleto de fuera de la zona de anotación y el equipo defensor de esta línea de gol es el responsable de que la pelota esté allí.
- b. Un castigo aceptado deja la pelota sobre o detrás de la línea de gol del equipo infractor.

#### ARTÍCULO 2. Centro Después de un safety.

Después de un safety, la pelota se pondrá en juego por el equipo que anota en su propia yarda 5.

### *SECCIÓN 5. Touchback*

**ARTÍCULO 1. Cuando se declara.**

Es un touchback cuando:

- a. El balón queda muerto detrás de una línea de gol, a excepción de un pase incompleto de fuera de la zona de anotación, y el equipo atacante de esta línea de gol es el responsable de que la pelota esté allí.
- b. Un jugador defensivo intercepta un pase entre su yarda 5 y la línea de gol y el impulso inicial lo lleva a la zona de anotación.

**ARTÍCULO 2. Centro Después de un Touchback.**

Después de un touchback, la pelota se pondrá en juego por el equipo defensor en su propia yarda 5.

## REGLA 9 Conducta de los Jugadores

### *SECCIÓN 1. Faltas Con Contacto*

**ARTÍCULO 1. Iniciando Contacto.**

- a) Ningún jugador o entrenador deberán ponerse en contacto con un oponente u oficial.
- b) Ningún jugador puede pisar, saltar o pararse en otro jugador.
- c) Ningún jugador podrá agarrar a otro jugador.
- d) Todos los jugadores tienen el derecho de lugar. Los opositores tienen que evitar el contacto.
- e) El corredor es el encargado de evitar el contacto con los jugadores oponente.
- f) Todos los jugadores ofensivos tienen el derecho de paso, siempre y cuando el balón haya sido lanzado o un corredor cruza la línea de scrimmage.

Los jugadores defensivos tienen que evitar el contacto. Cuando el balón está en el aire, todos los jugadores tienen el derecho de jugar la pelota, pero no apuntando a (pasar a través de) el oponente.

- g) Todos los blitzers elegibles con señal legal tienen el derecho de paso y los jugadores de la ofensa tienen que evitar el contacto.

Nota: Si no hay contacto, todavía podría ser un bloqueo por el jugador a la ofensiva.

PENA - 10 yardas, aplicado desde el punto básico.

**ARTÍCULO 2. Apuntar a un adversario.**

- a. Incluso con el derecho de vía ningún jugador se dirigirá a un oponente y contactar con él.
- b. Ningún jugador deberá tratar de atacar una pelota en posesión o quitar el balón al corredor.



PENA - 10 yardas, aplicado desde el punto básico.

ARTÍCULO 3. Interferencia del juego.

- a. Ningún suplente o entrenador pueden interferir en modo alguno con el balón, un jugador o un árbitro mientras el balón está en juego.

PENA - 10 yardas, aplicado desde el punto básico [S38].

### *SECCIÓN 2. Faltas Sin Contacto*

ARTÍCULO 1. Actitudes antideportivas.

- a. El uso de lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, o participar en tales actos que provocan la mala voluntad o están degradando.
- b. Si un jugador no devuelve la pelota al siguiente punto, ni dejándola cerca del punto de bola muerta.

PENA - 10 yardas, aplicado desde el punto básico.

ARTÍCULO 2. Actos desleales.

- a. Ningún jugador podrá bloquear a un oponente.

PENA - 5 yardas, aplicado desde el punto básico.

- b. Ningún corredor podrá saltar o agacharse.

PENA - 5 yardas, también pérdida de down si la transgresión es antes de un cambio de posesión, aplicado desde el punto de falta.

- c. Ningún corredor se protegerá la bandera.

PENA - 5 yardas, también pérdida de down si la transgresión es antes de un cambio de posesión, aplicado desde el punto de falta.

- d. Ningún jugador podrá jalar de una bandera de un oponente que no sea el corredor o un oponente que finge ser el corredor.

PENA - 5 yardas, aplicado desde el punto básico.

- e. Ningún jugador podrá patear un pase. Esta falta no cambia el estado del pase.

PENA - 5 yardas, aplicado desde el punto básico.

- f. La participación de 6 o más jugadores es una participación ilegal.

PENA - 5 yardas, punto de falta es la línea de scrimmage, aplicado desde el punto básico.

- g. Los entrenadores y los sustitutos no pueden estar fuera del área de equipo durante un down.

PENA - 5 yardas, punto de falta es la línea de scrimmage.

- h. Ningún jugador usando equipo ilegal o con falta de equipo obligatorio se le permitirá jugar. Un jugador con una herida sangrante debe abandonar el campo.

Los jugadores tienen que abandonar el campo inmediatamente después de la orden de hacerlo por un oficial.

VIOLACIÓN – Cargar tiempo fuera [S3]. Pena - 5 yardas, si no hay tiempo fuera restante.

### *SECCIÓN 3. Sustituciones*

ARTÍCULO 1. Procedimientos de sustitución.

- a. Cualquier número de substitutos legales por el equipo ofensivo pueden entrar en el juego por sustitución de un jugador después de que la pelota está muerta y antes de que el centro toca el balón.
- b. Cualquier número de substitutos legales para la defensa podrían entrar en el juego por sustitución de un jugador después de que la pelota está muerta y antes de que la bola sea centrada.

PENA - 5 yardas, punto de falta es la línea de scrimmage.

## **REGLA 10 Aplicación de Castigos.**

---

### *SECCIÓN 1. General*

ARTÍCULO 1. Faltas Flagrantes.

Una falta flagrante es una falta que pone en peligro un jugador a una lesión y requiere descalificación (expulsión).

ARTÍCULO 2. Tácticas Desleales.

Si un equipo se niega a jugar o comete faltas en repetidas ocasiones que sólo pueden ser sancionada por la reducción a la mitad de la distancia o de cometer un obvio acto injusto no esté específicamente cubierto por las reglas, el árbitro puede tomar cualquier acción que considere equitativa, incluida la aplicación de una sanción, descalificar a un jugador o entrenador, otorgar una anotación o suspender o perder el juego.

### *SECCIÓN 2. Sanciones Completadas*

ARTÍCULO 1. Cómo y cuando se completa.

Una pena se completa cuando es aceptada, rechazada o cancelada. Cualquier sanción puede ser rechazada por un capitán de equipo o entrenador, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.

Cuando se comete una falta, la pena se completó antes que la pelota sea declarada lista para jugarse.

Sólo los capitanes de los equipos y los entrenadores pueden pedir que el árbitro conteste sobre aclaraciones de regla.

ARTÍCULO 2. Simultáneamente con el Centro.

Una falta de que se produce simultáneamente con el centro se considera como algo que ocurre durante ese down, el punto de foul es la línea de scrimmage.

#### ARTÍCULO 3. Faltas en bola viva por el mismo equipo.

Cuando 2 o más faltas en bola viva por el mismo equipo se registran al árbitro, el árbitro deberá explicar la alternativa de sanciones al capitán de campo del equipo ofendido, que luego pueden elegir sólo uno de estos castigos.

#### ARTÍCULO 4. Compensación de Faltas.

Si faltas en bola viva de los dos equipos se presentan al árbitro, las faltas se compensan o declinan y el down se repite.

Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión de equipo durante un down, y el equipo de última posesión ganada no había cometido falta antes de la última posesión ganada, puede declinar la compensación de faltas y así retener la posesión después de la aplicación del castigo por su falta.
2. Cuando una falta en bola viva se administra como una falta en bola muerta, que no compensa y se aplica en el orden de ocurrencia.

#### ARTÍCULO 5. Faltas en bola muerta.

Sanciones por faltas en bola muerta se administran por separado y en orden de aparición.

#### ARTÍCULO 6. Faltas de intervalo.

Sanciones por faltas que se producen entre los periodos de juego se aplican desde el punto de la próxima serie.

### *SECCIÓN 3. Procedimientos de Aplicación*

#### ARTÍCULO 1. Punto básico.

El punto básico es la línea de scrimmage.

Excepciones:

1. Por faltas de la ofensiva detrás de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de la falta.
2. Por faltas de defensa cuando el lugar de la falta está más allá de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de bola muerta.
3. Por faltas después de un cambio de posesión el punto básico será el punto de bola muerta. Sólo si la falta está relacionada con la última carrera del equipo que termina con la posesión y detrás del punto de bola muerta, el punto básico es el punto de la falta.

#### ARTÍCULO 2. Procedimientos.

El punto de aplicación de faltas en bola viva es la línea de scrimmage anterior si no se indica lo contrario en el castigo.

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

Faltas en bola muerta por ambos equipos se cancelan y aplica el down siguiente.

Faltas durante o después de un touchdown o punto extra:

1. Faltas con 10 yardas de castigo por el equipo sin anotar durante un touchdown, se aplica en el punto extra. Otras faltas se declinan por regla.
2. Faltas después de un touchdown y antes que la pelota está lista para jugarse en el punto extra, se aplica en el punto extra.
3. Faltas con 10 yardas castigo por el equipo sin anotar durante un punto extra, se aplica en la siguiente jugada. Otras faltas se declinan por regla.
4. Faltas después de un punto extra, se aplica en la siguiente jugada.

#### ARTÍCULO 3. Aplicación de Media Distancia.

El castigo no deberá, incluyendo en puntos extras, exceder la mitad de la distancia entre el punto de aplicación y la línea de gol del equipo infractor.

#### Filosofía de la aplicación

- Las faltas técnicas se aplican desde la línea de scrimmage.

Centro ilegal, retraso de juego (la pelota queda muerta).

Retraso de pase, toque ilegal, la invasión, la salida en falso, el movimiento ilegal, jugada ilegal de carrera, fuera de juego, señal ilegal, blitz ilegal, señal blitzer ilegal, interferencia de la línea lateral, sustitución ilegal.

- Faltas del corredor son faltas en el punto e incluye una pérdida de down.

Pase ilegal (hacia delante y hacia atrás), saltar, agacharse, proteger la bandera

Una patada ilegal por el corredor hace la pelota muerta y el castigo se aplica como falta en bola muerta.

- Faltas durante la jugada se aplican desde el punto básico.

Entrega ilegal, bloqueo, tirar de la bandera ilegalmente, patear un pase, contacto ilegal, apuntar a un oponente, interferencia de juego, participación ilegal, actitud antideportiva.

El punto básico es el principio 2 - 1 del peor lugar. Para las faltas de la ofensa el peor lugar significa entre la línea de scrimmage y el punto de falta. Por faltas de la defensa el peor lugar significa entre punto de la bola muerta y la línea de scrimmage.

- Faltas en bola viva por ambos equipos durante el juego se compensan y el down se repite.

Excepción: El último equipo en posesión puede rechazar las sanciones compensatorias y mantener la pelota si no ha cometido falta antes de conseguir la pelota. La falta del último equipo en posesión se castigará.

Faltas después de un cambio de posesión se aplican desde el punto de bola muerta. El principio peor lugar entre punto de falta y punto de bola muerta sólo se utilizará en la última carrera.

Interferencia de pase ofensiva se aplica desde la línea de scrimmage, e incluye una pérdida de down.

Interferencia de pase Defensiva es pérdida de yardaje e incluye un primer down automático.

# Resumen de Castigos

---

Puntos de aplicación: Punto de Faul **PF**, Punto Básico **PB**, Línea de Scrimmage **LS**

## *Primer down automático (AFD)*

Interferencia de pase Defensiva (en el lugar de la falta) .....PF

## *Pérdida de Down (LOD)*

Retraso del pase .....LS

Toque ilegal .....LS

Pase ilegal hacia atrás (también 5 yardas) .....PF

Pase ilegal [también 5 yardas] .....PF

Saltar o agacharse (también 5 yardas) .....PF

Obstrucción de bandera (también 5 yardas) .....PF

Interferencia de pase ofensiva (también 10 yardas) .....LS

## *Pérdida de 5 yardas*

Pateo ilegal del corredor .....PB

Centro ilegal .....PB

Retraso de juego .....PB

Invasión .....LS

Falso Arranque .....LS

Movimiento ilegal .....LS

Jugada de carrera ilegal .....LS

Fuera de juego .....LS

Señales desconcertantes .....LS

Blitz ilegal .....LS

Señal blitzer ilegal .....LS

Entrega ilegal .....PB

Pase hacia atrás ilegal (también LOD) .....PF

Pase ilegal (también LOD) .....PF

Bloqueo .....PB

Saltar o agacharse (también LOD) .....PF

Obstrucción de la bandera (también LOD) .....PF

Jalar una bandera ilegalmente .....PB

Patear ilegalmente un pase .....PB

Participación ilegal .....PB

Interferencia de la línea lateral .....LS

Sustitución ilegal .....LS

***Pérdida de 10 YARDAS***

Interferencia de pase ofensiva (también LOD) .....LS

Contacto ilegal .....PB

Apuntar a un oponente .....PB

Interferencia del juego .....PB

Actitud antideportiva .....PB

***Tiempo fuera cargado***

















Jugador usando equipo ilegal que no sale del campo

Jugador con equipo obligatorio perdido que no sale del campo

***Pérdida de media distancia***

Si la distancia del castigo excede la mitad de la distancia a la línea de gol

## Official Flag Football Signals

<p>S1</p>  <p>Ball ready for play</p>	<p>S3</p>  <p>Timeout</p>	<p>S5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S6</p>  <p>Safety</p>
<p>S8</p>  <p>First Down</p>	<p>S9</p>  <p>Loss of down</p>	<p>S 10</p>  <p>Incomplete pass</p>	<p>S 14</p>  <p>End of period</p>
<p>S 18</p>  <p>Offside Defense Illegal Blitz</p>	<p>S 19</p>  <p>False start Illegal procedure</p>	<p>S 21</p>  <p>Delay of game Delay of pass</p>	<p>S 27</p>  <p>Unsportsmanlike conduct</p>
<p>S 28</p>  <p>Illegal participation</p>	<p>S 33</p>  <p>Pass Interference</p>	<p>S 35</p>  <p>Illegal forward pass Illegal backward pass</p>	<p>S 38</p>  <p>Illegal contact</p>
<p>S 43</p>  <p>Illegal block</p>	<p>S 47</p>  <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>Jumping Diving</p>	<p>S 52</p>  <p>Flag guarding Illegal Flag pull</p>