REGLAS 8 MAN CONTACT

I- DEFINICIONES

LINE OF SCRIMAGGE
Línea imaginaria entre la cual se coloca el balón. Divide la ofensiva de la defensiva.

TOUCHDOWN
Acto mediante el cual un jugador que acarrea el balón cruza el plano de la zona de anotación; o cuando un receptor captura el pase en la zona de anotación, lo cual otorga 6 puntos y la oportunidad de convertir puntos extras. Se considerará que existe Touchdown cuando el balón cruza la yarda cero (0) del equipo contrario.

PERDIDA DE BALON
Acto por medio del cual el jugador ofensivo o defensivo pierde la bola. (En flag debe ser por culpa propia, no se pueden ocasionar con golpes o jalones de bola). No existe fumble de ninguna clase, excepto si el jugador ofensivo o defensivo suelta el balón y este es capturado por el contrario sin que haya tocado el piso, entonces el mismo será considerado como una intercepción.

En caso de que un jugador, sea ofensivo o defensivo, pierda la bola hacía atrás, el balón será colocado en el lugar donde haga contacto con el suelo. Sin embargo, cuando un jugador pierde el balón hacía adelante, este se colocará donde el jugador lo perdió.

FORFEIT
Acto donde un equipo, al no tener los jugadores necesarios para poder competir (6 jugadores mínimo al comenzar el partido y ocho (8) para comenzar la segunda mitad), pierde el partido. Al equipo que sale ganador, se le sacará el promedio de puntos ofensivos y defensivos en esa temporada, y esos serán sus puntos para el partido que ganaron por medio de forfeit.

COIN TOSS
Acto que se lleva a cabo antes de comenzar el partido en el cual se tira una moneda al aire para decidir que equipo ganará las opciones para comenzar un partido.

FIRST DOWN
Primera oportunidad de las cuatro que se le otorga al equipo ofensivo para avanzar hasta el próximo first down, o anotar un touchdown.

OVERTIME
Es el tiempo complementario que juegan los equipos al quedar empate y acabarse el tiempo reglamentario de juego (Solo aplica para la post-temporada).

DEFER
Opción en el coin toss que permite al equipo dejar su decisión para la segunda mitad del partido.

PAT/ EXTRA POINT
(Point After Touchdown). Es la oportunidad que se le otorga a un equipo para anotar puntos adicionales después del Touchdown. El equipo que logra la anotación tiene 2 opciones:

1. 2 pts: Jugada realizada desde la yarda 10

2. 1 pto: Jugada realizada desde la yarda 5

OUT OF BOUNDS
Territorio delimitado por las líneas laterales utilizadas para marcar el cuadro. La bola se considera muerta fuera de estas áreas.

SAFETY
Cuando a un jugador ofensivo le quitan su bandera dentro de su zona de anotación. También sucede cuando, estando dentro de su zona de anotación, un jugador de la línea de ofensa comete un "Holding", el Quarterback incurre en un "intentional grounding", o alguna otra falta que se haya cometido que hubiese evitado el "tackle" o "sack" en dicha zona. El equipo contrario debe aceptar las infracciones antes mencionadas para que se le otorgue el safety.

HANDOFFS
Acto mediante el cual un Quarterback le da la bola directamente de sus manos a otro jugador ofensivo del equipo (Exceptuando las líneas de ofensa).

PITCHOUT
Acto mediante el cual un Quarterback le tira la bola a otro jugador ofensivo, hacia atrás. (Exceptuando las líneas de ofensa).

MOTION
Acto por medio del cual, un jugador de ofensa se puede mover hacia, atrás y paralelamente a la línea de scrimmage, antes que comience la jugada. No se permite que dos jugadores realicen un motion al mismo tiempo. El jugador de ofensa alineado en la línea de scrimmage (exceptuando a los líneas de ofensa) podrá realizar un motion hacía atrás. Este jugador debe estar cinco (5) yardas atrás de

la línea de scrimagge al momento de iniciar la jugada ofensiva para que el mismo sea válido.

SHIFT
Acto por medio del cual, los jugadores de ofensa pueden re-posicionarse simultáneamente dentro de su lado de la línea de scrimmage. (Para poder sacar la jugada todos jugadores ofensivos involucrados en el shift esperarán al menos dos (2) segundos después de estar en su nueva posición).

FORWARD PASS
Acto mediante el cual un Quarterback u otro jugador habilitado, estando detrás de la línea de scrimagge, lanza el balón hacía adelante a otro jugador ofensivo.

REFEREE
Arbitro del partido.

PLAYACTION
Acto mediante el cual un Quarterback para crear confusión, mediante un handoff o pitchout, hace ver que le da el balón a otro jugador ofensivo, cuando en realidad mantiene la posición del mismo.

UNSPORTMANLIKE
Cualesquiera actos que sea considerados antideportivos y deben ser sancionados dependiendo de la gravedad del mismo**.**

TRASH TALK
Acto mediante el cual el/los jugadores incitan al contrario verbalmente con el objeto que este pierda la calma y/o cometa algún error.

RULE CHALLENGE
Acto donde el Head Coach, o Capitán de equipo, solicite un time out para la revisión de las reglas oficiales de juego cuando algún Arbitro o Referee del partido ha aplicado de forma equivocada la mismas en alguna jugada específica. Dentro de los dos minutos de cada mitad, un Oficial autorizado por la Liga podrá pedir que se revise la jugada que estime conveniente. Si un equipo pide un rule Challenger sin tener time outs, se le penalizará con un delay of game.

II- REGLAS CONCERNIENTES AL PREAMBULO DEL PARTIDO

1. En el campo podrá haber un máximo de dieciséis (16) jugadores (ocho por equipo). Un equipo podrá comenzar con seis (6) jugadores, solo durante la primera mitad del partido. Si al finalizar el descanso del medio tiempo, no han podido completar 8 jugadores, el juego se suspenderá, y el equipo con 6 jugadores perderá por "forfeit".

2. Los equipos utilizarán un mismo uniforme. Se permite utilizar el uniforme de la temporada anterior siempre y cuando tenga los mismos colores del uniforme de la temporada en curso. Se podrán utilizar tacos atornillables, siempre y cuando no sean de metal. El jugador que esté utilizando este tipo de tacos será penalizado y no podrá retornar al campo hasta que cambie los tacos de metal o entre al campo con otro tipo de tacos.

3. No se permite utilizar pantalón que tenga bolsillos. El jugador juegue con este tipo de pantalón, será penalizado y no podrá regresar al juego al menos que se cambie el mismo.

4. Los balones que se utilizarán en los partidos serán los aprobados por la Panamá Flag League. Podrán de ser de cuero, cuero sintético o composite (No se permiten bolas de caucho) y tendrán el peso y dimensiones que cumplan con los estándares mínimos permitidos en la liga.

5. Cada equipo tendrá cuatro (4) capitanes, dos (2) en ofensa y dos (2) en defensa. Estas personas son las que pueden dirigir sus preguntas y quejas a los referee dentro del juego. Estas cuatro personas estarán presentes cuando se lleve a cabo el "coin toss". El equipo que gane tendrá las siguientes opciones:

- Comenzar en ofensiva.

- Comenzar en defensa.

- "Defer" o dejar su opción para la segunda mitad.

- Escoger un Goal.

El equipo que está en ofensiva comenzará desde su propia yarda 20. Tendrá cuatro (4) oportunidades para atravesar el marcador de "first down" (existen dos "first downs" ubicados en la yarda 40 y en la yarda 20 del equipo defensor). Al atravesar el último marcador, tendrá cuatro oportunidades para anotar un Touchdown. Si la ofensiva no logra pasar el "first down", o anotar un Touchdown, se lo otorgará la bola al equipo contrario para que comience desde su propia yarda 20.

No existen “Fumbles”. Intercepciones son válidas, y el equipo que la causo comenzará su ofensiva en el lugar donde le quitaron al bandera al jugador que tuvo la última posesión del balón.

III-TIEMPO REGLAMENTARIO y OVERTIME

El tiempo de juego será dos mitades (half) de treinta (20) minutos cada una. El reloj solo parará en las siguientes circunstancias:

1. Lesión del algún jugador dentro del terreno de juego que imposibilite continuar el partido.

2. Time out solicitado por cualquier jugador de los dos equipos. Cada equipo tendrá 2 Time Outs de 30 segundos cada half o mitad de partido.

3. Cuando el arbitro cante un “penalty” mientras se lleve a cabo el PAT (Point after Touchdown). El reloj de juego comenzará cuando el equipo inicie su próxima jugada.

4. Cuando el referee lo estime necesario. (En estas circunstancias se le debe avisar a la persona a cargo del reloj para que lo suspenda).

5. Durante un Rule Challenge.

Dentro de los dos minutos de cada mitad (Two minute warning), el reloj parará en las siguientes circunstancias:

1. Lesión del algún jugador dentro del terreno de juego que imposibilite continuar el partido.

2. Time out solicitado por cualquier jugador de los dos equipos.

3. Pase incompleto.

4. Al realizar un Primer Down.

5. Cambio de Posesión.

6. Anotación de un Touchdown o safety.

7. Cuando un corredor se sale del terreno de juego “Out of bounds”.

8. Cuando se cometa un penalty.

9. Durante un Rule Challenge.

OVERTIME

Si el marcador está empatado al finalizar el partido, el juego se irá a "Overtime" (Overtime aplica en la Post-temporada). Se tirará una moneda al aire para que el equipo ganador determine si quiere comenzar en ofensiva o defensiva. De escoger iniciar la ofensiva, este comenzará en la yarda 20 del equipo contrario, donde tendrá cuatro oportunidades para anotar un Touchdown. (Si anota un Touchdown, después del PAT, el equipo contrario tomará el balón en la yarda 20 de su contrincante y tendrá 4 oportunidades para anotar puntos). Al irse al segundo Overtime, el equipo que comenzó en ofensiva iniciará en defensa y así sucesivamente.

Ganará el equipo que tenga más puntos luego que ambos equipos hayan tenido la posición del balón. Si el juego se extiende a tres "overtimes" cuando un equipo anote, tendrá que irse siempre por el PAT de dos puntos.

IV- REGLAS RELATIVAS AL JUEGO OFENSIVO

PUNTOS

Touchdown: Seis puntos
Extra Point: 1 punto (Jugada desde la yarda 5), 2 puntos (Jugada desde la yarda 10).
Safety: 2 Puntos

- El Quarterback puede correr con la bola cuando lo desee.
- Laterales, handoffs y pitches son permitidos.
- Cuando la bola salga de las manos del Quarterback (vía lateral, pitch, handoff o pase) todos los jugadores de defensa son elegibles para penetrar la línea de scrimmage.
-Los jugadores, al correr con la bola, no pueden utilizar ninguna parte de su cuerpo para obstruir o dificultar el jalar de las banderas (Flag Guarding).
- El balón se pondrá en el punto donde está la bola al momento de quitar la bandera.
- Solamente un jugador puede estar en "motion" a la vez, al menos que la ofensa lleve a cabo un "shift".
- El jugador debe tener un (1) pie dentro del campo cuando capture un pase. (En el caso de que un jugador ofensivo o defensivo apañe un pase en el aire, y caiga teniendo un pie afuera y uno adentro, se considerará pase incompleto. (El primer pie que debe tocar el suelo es el que esta dentro de la cancha del juego).
- Se permiten múltiples pases Detrás de la línea de "scrimagge", pero solo un "Forward Pass". Al pasar la línea de scrimagge solo se permitirán laterales. No se permiten pases hacía adelante.

BLOQUEOS

Bloquear (para cualquier clase de jugada) es permitido, pero debe ser iniciado con manos abiertas y extendidas (no se puede usar los codos). Solo se puede bloquear en el área comprendida entre la cintura y el pecho. Adicionalmente no se podrá tomar impulso para bloquear.

Todos los bloqueos deben ser realizados en el frente de la persona bloqueada (No se permite bloqueo por la espalda, empujar por la espalda, bloquear a alguien en el suelo, bloqueo por debajo de la cintura.

Mientras la jugada se va desarrollando, se le es permitido al bloqueador moverse manteniendo la posición de su bloqueo (Pulling) siempre y cuando no empuje por detrás. Sin embargo, si el jugador contrario le da la espalda al bloqueador, no se cantará un penalty por bloqueo ilegal por la espalda.

FORMACIONES

- La ofensiva debe tener siempre cinco jugadores en la línea de scrimmage.
- Las líneas ofensivas no usarán banderas (ya que son ilegibles).
- Las líneas ofensivas podrán tener hasta una yarda de separación entre ellos.
- Serán ilegibles para apañar pases, al menos que un jugador de defensa haga contacto con el balón. En este caso, solo bastará tocar al jugador de los hombros hacia abajo para detener la jugada.

V- REGLAS RELATIVAS AL JUEGO DEFENSIVO

- Las líneas defensivas deben estar posicionadas exactamente al frente de las líneas ofensivas. - Solamente las tres líneas defensivas podrán pasar la línea de scrimmage para capturar al Quarterback. Una vez que el balón salga de las manos del Quarterback, todos los jugadores podrán cruzar la línea de scrimmage. - Si el Quarterback hace un “play action” y algún jugador cruza la línea de scrimmage pensando que es una corrida, será penalizado inmediatamente. - Los líneas de defensa no podrán caer en cobertura (Sin embargo, tendrán una zona de tres (3) yardas donde podrán retroceder). Cuando algún jugador de la ofensiva capture un pase o si la jugada es una corrida, podrán salir del área de tres yardas a realizar el tackle. Cuando un línea de ofensa empuje al línea de defensa atrás de las tres yardas permitidas, no se considerará penalty. - Las líneas defensivas no usarán banderas. - Si una línea defensiva hace una “intercepción”, solo bastará tocar al jugador de los hombros hacia abajo para detener la jugada.

Los jugadores defensivos no podrán incurrir en contacto con el quarterback arriba de la cintura. Cualquiera clase de contacto, ya sea incidental o no, incurrirá en un penalty descrito en la sección correspondiente. Si una línea de defensa utiliza sus brazos para "desviar" el pase del quarterback, e incurre en contacto luego de que el pase haya sido lanzado, también se considerara como penalty y será penalizado.

VI- FUMBLES

No existen fumbles. Si un defensivo captura un balón que se escapa del contrario, sin que toque el suelo, se considerará como una intercepción.

Cuando un jugador pierde el balón, se dará lo siguiente:

1. En caso tal de que un jugador, sea ofensivo o defensivo, pierda el balón hacía atrás, el mismo se colocará en el lugar donde hizo contacto con en el suelo.

2. Cuando un jugador pierde el balón hacía adelante, este se colocará donde el jugador ha perdido posesión del mismo.

VII- FAIR PLAY

Si cualquiera de los Referee presencia actos que vayan contra la integridad y el fair play (tackleo, uso de codos, cheap shots, bloqueo ilegal, empujar por la espalda), o cualquier otro acto que sea "unsportsmanlike", el juego será detenido y el jugador será expulsado del partido.

Trash Talk no es permitido. El árbitro Jefe penalizará al jugador con su primera advertencia si considera que el mismo es grave y en caso de reincidir, podrá penalizar al jugador e incluso expulsarlo del partido si el mismo es grave.

VIII- PENALTIES

El partido no puede irse a medio tiempo o finalizar con un penalty defensivo.

Si un equipo comete dos penalties en la misma jugada, el equipo contrario podrá escoger solamente el que más le convenga.

PENALTIES OFENSIVOS

Offside Se incurre cuando un jugador ofensivo simule el inicio de una jugada. El penalty son 5 yardas hacia atrás contadas desde la línea de scrimmage.(Zona neutral??) (Se repite el down).

Holding
Se incurre cuando un jugador ofensivo, al bloquear a un jugador defensivo, utiliza de forma ilegal sus manos para impedir el paso. El penalty son 10 yardas hacia atrás contadas desde la línea de scrimmage. (Se repite el down). En el caso de que la falta se haya cometido fuera de la línea de scrimmage, el penalty serán 10 yardas hacia atrás contadas desde el punto en que se cometió la falta. El penalty se cuenta hacia atrás desde donde ocurrió el mismo, y después se analizará el down.

Ilegal Motion
Se incurre cuando:

1. Un jugador que no esté en la línea de scrimagge haga un motion y corte hacia adelante antes de que se inicie la jugada. (Especialmente un WR que esté en la línea).

2. Cuando dos jugadores ofensivos hagan un motion simultáneamente y que no sea un Shift.

3. Cuando un jugador que esté en la línea de scrimagge haga un motion paralelo a la línea de scrimagge.

El motion puede ser paralelo a la línea de scrimmage (Si el jugador no esta en la línea) o hacía atrás (Si el jugador está en la línea). El penalty son 5 yardas desde donde comenzó la jugada. (Se repite el down).

Ilegal Forward Pass
Se incurre cuando el Quarterback o cualquier otro jugador de ofensiva (exceptuando a las líneas de ofensa) lanza un pase después de cruzar la línea de scrimagge. El penalty son 5 yardas hacia atrás contadas desde donde comenzó la jugada. (No se repite el down).

Offensive Pass Interference
Se incurre cuando un jugador ofensivo, para tener una ventaja sobre el defensor al momento de recibir un pase, utiliza ilegalmente sus manos en contra del defensor o juegue al defensor y no la bola. (Incluye face screening) El penalty son 10 yardas hacia atrás contadas desde la línea de scrimmage. (No se repite el down).

Ilegal Contact
Se incurre cuando el jugador ofensivo con la bola impacta a un jugador defensivo, siempre y cuando el jugador defensivo haya establecido previamente su posición. El penalty es 5 yardas hacía atrás contados desde donde ocurrió la penalidad. (No repite el down).

Flag Guarding
Se incurre cuando un jugador ofensivo utiliza sus manos para dificultar que le quiten la bandera. (Incluye no solo tapar la bandera, si no también empujar al contrario "stiff arm", etc). El penalty son 5 yardas hacia atrás desde donde se cometió la falta. (No se repite el down).

No se considerará flag guarding, cuando el jugador que posea el balón, realizando el movimiento normal de manos y brazos para correr, interfiera exactamente en el momento que le traten de quitar la bandera. No se considerará falta, siempre y cuando no haya una intención del jugador.

Delay of Game
Se incurre cuando la ofensa no saca la jugada en el tiempo correspondiente (30 segundos desde que el referee haga señales de que comience la jugada). El penalty son 5 yardas hacia atrás contados desde la línea de scrimmage. (Se repite el down).

Lanzar, tirar, patear el balón o el flag fuera del área donde se realizó la jugada por parte de algún jugador ofensivo o Defensivo, será considerado Delay of Game.

Ilegal Formation
Se incurre cuando la ofensa no tiene a 5 jugadores en la línea de scrimmage (como mínimo), o cuando las tres líneas ofensivas no están en posición. El penalty son 5 yardas hacia atrás contados desde la línea de scrimmage. (Se repite el down).

Man Downfield
Se incurre cuando una línea ofensiva pasa la línea de scrimagge cuando es una jugada de pase. El penalty son 5 yardas hacia atrás contados desde la línea de scrimmage. (Se repite el down).

Intentional Grounding
Se incurre cuando el Quarterback, para evitar una captura, realiza lo siguiente: 1. Tira un pase donde no existe un jugador ofensivo (Excluyendo a la línea de ofensa), sin estar afuera del área creada de tackle a tackle (pocket).
2. El pase no cruza la línea de scrimagge. (Estando Dentro o fuera del pocket).
El penalty es 10 yardas hacia atrás contados desde la línea de

scrimmage. (Se pierde el down). En caso de que la falta se cometa en la zona de anotación, se decretará un safety.

PENALTIES DEFENSIVOS

Neutral Zone Infraction

Se incurre cuando un jugador defensivo esta alineado erróneamente (cualquier parte de cuerpo traspasando la línea de scrimmage), o no tiene los pies paralelos, al momento que la ofensa saca la jugada. El penalty es 5 yardas hacía atrás contados desde la línea de scrimmage. (Se repite el down). También se considerará Neutral Zone Infraction cuando un jugador defensivo, que no sean las líneas de defensa, cruce la línea de scrimmage antes de que el jugador haya soltado el balón.

Encroachment

Se incurre cuando un jugador de defensa contacta a una línea ofensiva antes que la jugada salga o, cause movimiento de la línea ofensiva. El penalty es 5 yardas hacía atrás contados a partir desde la línea de scrimmage. (Se repite el down).

Offside

Se incurre cuando un jugador de defensa, estando bien alineado, traspasa la línea de scrimmage, sin causar contacto con la línea ofensiva, al momento de que la ofensiva comience la jugada. El referee tirará la bandera, indicando que existe un penalty, pero la jugada seguirá su curso. Al final de la misma, la ofensiva puede escoger el resultado de la jugada, o penalizar a la defensa 5 yardas hacía atrás contados desde la línea de scrimagge. (Se repite el down).

Defensive Holding

Se incurre cuando un jugador defensivo, sujeta al jugador ofensivo que tenga el balón, para impedir su avance. El penalty es 10 yardas hacía atrás contados desde donde terminó la jugada (Se repite el down).

Pass Interference

Se incurre cuando un jugador defensivo, al tratar de cubrir a un jugador ofensivo que ya le han tirado el balón (Si no le han tirado la bola es defensive holding) utiliza cualquier parte del cuerpo para impedir que este capture el balón. (Incluye face screening). Esta penalidad tiene las siguientes reglas:

1. En caso tal que los pies de los jugadores hagan contacto, y ambos están tratando de apañar la bola, no se considerará pass interference.

2. Si un jugador defensivo trata de impedir que un ofensivo apañe la bola, pero los referees indican que la bola era “inapañable” no habrá pass interference.

El balón se colocara en el lugar donde ocurrió la penalidad (First Down automático).

Ilegal Formation
Se incurre cuando las líneas defensivas no estén exactamente al frente de las líneas ofensivas. El penalty es 5 yardas hacía atrás contados desde la línea de scrimmage. (Se repite el down).

Ilegal Flag Pull
Se incurre cuando un jugador defensivo, le quita la bandera a un jugador que le han tirado pase, y no ha apañado la bola. El penalty es 5 yardas hacía atrás contados desde donde se le quito ilegalmente la bandera al jugador ofensivo. (Se repite el down). La ofensa tendrá la opción de escoger el resultado final de la jugada. Al jugador que se le quitó la bandera antes de tener el balón, se le debe tocar con una mano del cuello hacia abajo.

Ilegal Contact
Se incurre cuando un jugador defensivo impacta a un jugador ofensivo utilizando más fuerza de lo normal, o trate de impedirle el paso a un jugador ofensivo, siempre y cuando no tenga su posición establecida. El penalty es de 5 yardas hacía atrás contados desde donde ocurrió la penalidad. (Se repite el down). También se considerará como ilegal contact cuando un jugador defensivo, impacte al jugador ofensivo alrededor de la bola, en con la intención de provocar un “fumble”.

Roughing the Quarterback
Se incurre cuando una línea defensiva, al tratar de quitarle la bandera al Qb, lleva a cabo un contacto no incidental, en cualquier parte del cuerpo del Qb. Penalty es 15 yardas hacía atrás contados desde la línea de scrimmage. (Primer Down Automático).

IX- RULE CHALLENGE

Acto mediante el cual el Head Coach o Capitán de equipo solicite un time out (de tenerlo disponible) para la revisión de las reglas oficiales de juego cuando algún Arbitro o Referee del partido ha aplicado de forma equivocada la mismas en alguna jugada específica. Dentro de los dos minutos de cada mitad, un Oficial de la Liga Autorizado podrá pedir que se revise la jugada que estime conveniente El Rule Challenge se aplicará bajo las siguientes normas:

1. Cada equipo puede solicitarlo en solo dos (2) ocasiones durante el partido. Solo podrá hacerlo cuando tenga Time Outs disponibles y antes de la advertencia de los 2 minutos.

2. Solo podrá solicitarse en el tiempo que comprende desde que finaliza la jugada controvertida y el momento antes de que inicie la siguiente jugada.

3. En caso de que se revise alguna regla a solicitud de algún equipo y resultase que la regla fue aplicada correctamente, el equipo solicitante perderá 1 Time Out, sin embargo este no se aplicará y no se demorará más el partido como consecuencia de lo anterior.

4. Los oficiales autorizados por la Liga, podrán solicitar la revisión de la regla cuando lo estimen pertinente, y serán los únicos facultados para hacerlo durante los últimos 2 minutos de juego.

X-MISCELANEOS

Taunting

Se incurre cuando, un jugador, sea ofensivo o defensivo, se burla abiertamente de un jugador. El penalty es 10 yardas desde donde comenzó la ofensiva. (Si este penalty es cantado después de una anotación, no anulará la misma y las 10 yardas son contadas desde el punto donde el equipo que anotó hará el PAT o desde comienze la ofensiva del equipo contrario.

Excessive Celebration

Se incurre cuando uno o varios jugadores, lleven a cabo celebraciones que duren más de 10 segundos. El penalty es 10 yardas desde donde ocurrió la penalidad. (Si este penalty es cantado después de una anotación, no anulará la misma y las 10 yardas son contadas desde el punto donde el equipo que anotó hará el PAT. No se considerará Excessive celebration “Spikear” la bola.

Ilegal Uniform

Se incurre cuando un participante o participantes de un equipo no tienen un uniforme del mismo color del resto de los integrantes de un equipo. (Este penalty no se cantará si el jugador/jugadores están utilizando el uniforme del año pasado del equipo). También se incurre cuando un jugador ofensivo o defensivo no tiene flags al momento de iniciar la próxima jugada. El penalty serán 5 yardas desde donde comience la ofensiva del equipo contrario, en la primera oportunidad ofensiva que tengan.

Adicionalmente, el jugador que esté utilizando tacos atornillables de metal, será penalizado 15 yardas contados a partir de la línea de scrimmage. (First Down automático). Si un jugador está utilizando

pantalones con bolsillo, entonces se penalizará con 5 yardas contados desde la línea de scrimmage. (Se repite el down).

Flag Tampering
Se incurre cuando un jugador, sea ofensivo o defensivo, manipule las banderas para que no se las puedan quitar. El penalty es de 15 yardas contados desde la línea de scrimmage (Pérdida de down). Si el jugador reincide, el mismo será expulsado del partido.

Personal Foul/Unsportsmanlike Conduct/
Se incurre cuando un jugador, comete un acto (verbal o físico), contra el equipo contrario, fanáticos u árbitros, que vaya contra la moral, buenas costumbres o espíritu deportivo. El penalty será de 15 yardas desde la línea de scrimmage (Primer Down Automático). Si este penalty es cantado antes o después de una anotación, no anulará la misma y las 15 yardas son contadas desde el punto donde el equipo que anotó hará el PAT. Si el jugador reincide, el mismo será expulsado del partido.

Flagrant Unsportsmanlike Conduct
Se incurre cuando un jugador, comete un acto (verbal o físico), contra el equipo contrario, fanáticos u árbitros, que vaya contra la moral, buenas costumbres o espíritu deportivo y los referee determinen que la misma fue pre-meditada. El penalty son 15 yardas desde la línea de scrimmage y expulsión automática del jugador. (Si este penalty es cantado después de una anotación, no anulará la misma y las 10 yardas son contadas desde el punto donde el equipo que anotó hará el PAT).

Illegal Participation (9 man on the Field)
Se incurre cuando un equipo, sea ofensivo o defensivo, tiene 9 o más jugadores en el campo de juego, cuando comience la jugada. El penalty serán 15 yardas contados hacía atrás desde la línea de scrimmage (Se repite el down).