

El cuerpo de Oficiales de la Liga de Football Americano Argentina informa que, con vistas al inicio de la Temporada 2014, se aplicarán una serie de adaptaciones al reglamento aplicado durante la temporada pasada.

El cambio más significativo es el cambio en el libro base utilizado para sancionar los partidos. A partir de este año se aplicará el reglamento de la IFAF (**International Federation of American Football**) en su edición 2014-15. Al mismo se le aplicarán adaptaciones similares a las que se han aplicado durante las últimas temporadas de la Liga de Football Americano Argentina.

CAMBIOS DE REGLAS

A continuación detallaremos las modificaciones que se aplicarán a las Reglas en relación al reglamento utilizado durante la Temporada 2013 de Football Americano Argentina:

- ✓ Se aplicarán las Reglas 7-3-8 y 3-1-3 tal cual figura en el Reglamento de la IFAF 2014-15. La modificación de la Regla 7-3-8 respecto a temporadas anteriores está en que la carga entre jugadores rivales, inmediatamente posterior al snap, se limitará a la primera yarda por delante de la zona neutral. Cualquier carga más allá de este límite será falta por interferencia de pase, la cual se aplicará desde el lugar de la falta hasta 15 yardas por delante del punto anterior o desde el punto anterior, dependiendo si la falta es ofensiva o defensiva respectivamente. La modificación de la Regla 3-1-3 respecto a temporadas anteriores está en que las series en Tiempo Extra comenzarán desde la yarda 25 de la defensiva.
- ✓ Se aplicará la nueva definición de atrapada, explicitada en la Regla 2-4-3. La misma ha sido revisada y ampliada dando mayores precisiones. Los cambios especifican que una atrapada existirá si un jugador cumplimenta cuatro requerimientos:
 - asegurar control de una pelota viva en vuelo con sus brazos o manos antes de que el balón toque el suelo, y;
 - tocar el suelo dentro del campo de juego con cualquier parte de su cuerpo, y;
 - mantener control del balón el tiempo suficiente que le permita realizar un acto común al juego, como por ejemplo el tiempo necesario para realizar un acto común al juego, como ser un pase hacia atrás, avanzar el balón, evitar a un jugador, etc., y;
 - satisfacer los apartados (b, c y d) de la Regla; apartados que refieren a mantener el control del balón durante todo el proceso de contactar caer al campo y el contacto de la pelo con el suelo.

- ✓ Se agregan a la Regla 2-27-14 nuevos de jugadores indefensos:
 - pateadores en el acto de patear o justo después de haber pateado el balón, o durante toda la devolución;
 - un jugador que recibe un bloqueo en su lado ciego;
 - un portabalón ya agarrado por un rival y cuyo avance hacia adelante ha sido detenido;
 - un pasador en cualquier momento después de un cambio de posesión.

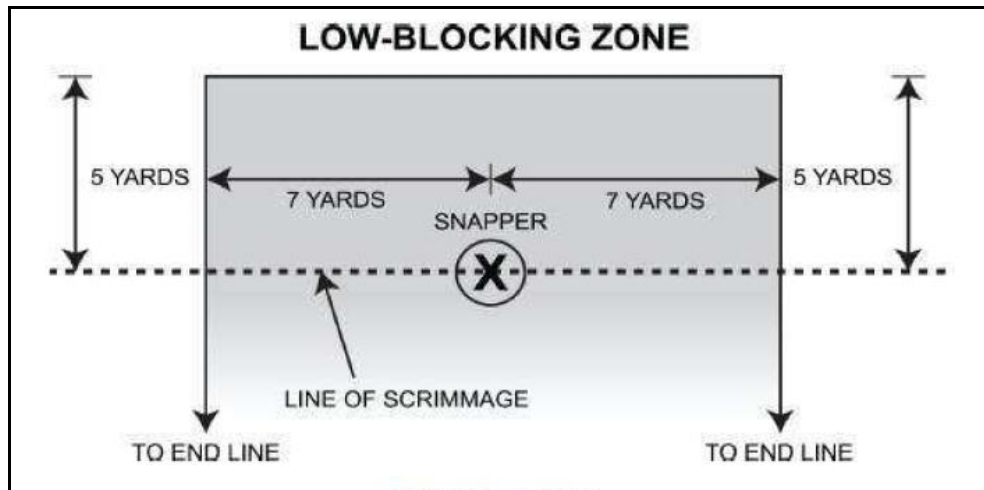
A esto se le añade la Sección 35 de la Regla 2, que define al targeting como el acto de apuntar hacia un rival con la intención de atacarlo en un aparente intento de ir más allá de realizar un tackle legal, un bloqueo legal o jugar el balón. De igual forma, se incluyen algunos indicadores, como despegar desde el piso para golpear a un oponente en la zona del cuello o bajar la cabeza para iniciar el contacto con la corona del casco.

La modificación concluye con la redefinición del Artículo 3 de la Sección 1 de la Regla 9, la cual especifica que hacer targeting e iniciar el contacto contra un oponente con la corona del casco es una falta personal que se sanciona con 15 yardas y la descalificación automática del infractor. Asimismo, se modificó el Artículo 4 de la misma Sección y Regla, prohibiendo que cualquier jugador haga targeting e inicie contacto con sus manos, brazos, hombros o codos en la cabeza o la zona del cuello de un rival indefenso. Esta acción también será sancionada como una falta personal, con 15 yardas de penalización y descalificación automática del infractor.

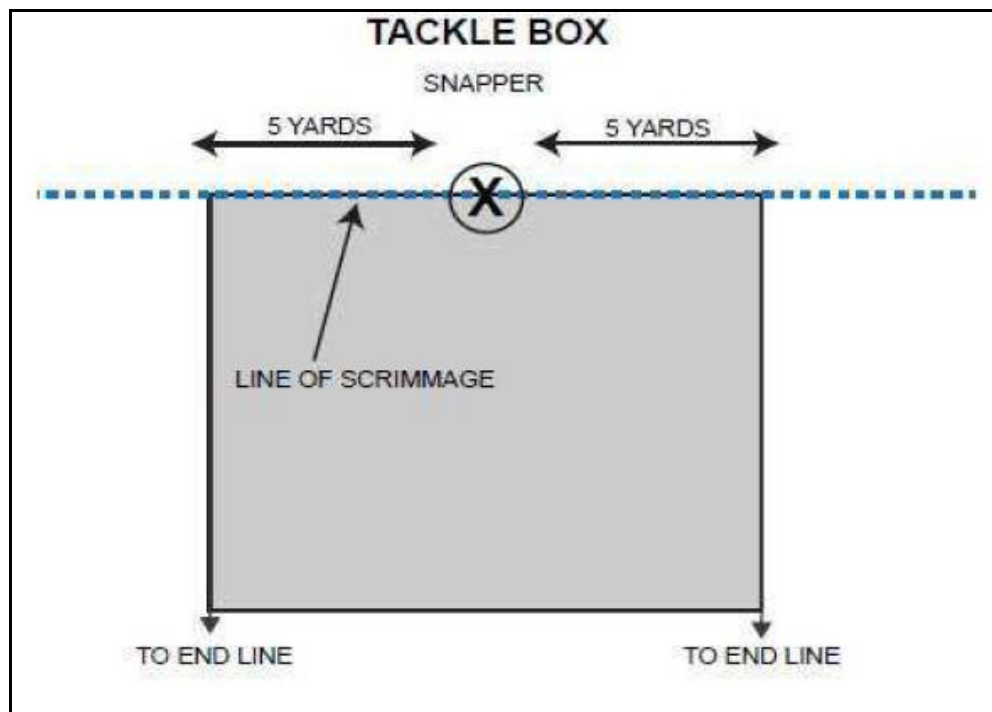
- ✓ Se modifica la Regla 3-3-2-A, de tal forma en que los equipos ya no serán sancionados si solicitan un tiempo fuera cargado cuando ya no les restan. De esta manera, cualquier solicitud de este tipo será ignorada por el cuerpo arbitral.
- ✓ La Regla 4-1-2-B se modifica para que, en los casos que exista un silbatazo improcedente en balón suelto por fumble, pase hacia atrás, pase hacia adelante o patada en vuelo, el equipo que logre ganar la posesión la conserve. Para que esto suceda debe darse una clara recuperación en la acción inmediatamente posterior al silbatazo en cuestión.
- ✓ En una patada libre, y una vez que la pelota es declarada lista para jugarse, todos los compañeros del pateador deben estar ubicados a no más de cinco yardas por detrás de su línea de restricción, tal como lo aclara la Regla 6-1-2-B. Esto se cumple si es que los jugadores pisan al menos con un pie el límite mencionado.
- ✓ La Regla 6-4-1 modificó el concepto de interferencia con la oportunidad de recibir una patada, incorporando un área de protección para el receptor. Si un jugador del equipo pateador ingresa al área demarcada entre los hombros y una yarda por delante del cuerpo del receptor cometerá una falta por interferencia con la posibilidad de atrapar una patada, sancionada con 15 yardas desde el lugar de la falta. También será falta realizar cualquier acción que obligue al receptor a moverse de su posición, incluso aunque no se rompa el área de protección antes mencionada. Por último, la protección para el receptor de una patada se

mantiene si es que la pelota rebota una vez en el piso y se eleva de tal forma que parece haber sido pateada.

- ✓ Se modificó la Regla 9-1-6, la cual establece la legalidad de los bloqueos por debajo de la cintura. En la Regla 2-3-7 se definió una zona de bloqueos bajos, como figura en el diagrama A continuación:



De igual forma, se debe recordar el concepto de caja de tackles, representado a continuación en el diagrama B:



Los jugadores alineados de la ofensiva que al momento del snap se encuentra dentro de la zona de bloqueos bajos (diagrama A), al igual que los jugadores del backfield estacionarios que se encuentren dentro de la caja de tackles (diagrama B) al menos con la mitad del cuerpo dentro de la figura del cuerpo del segundo liniero desde el centro, podrán bloquear con la fuerza inicial por debajo de la cintura por el frente y por el costado del bloqueado en cualquier dirección. Sin embargo esto solo podrán hacerlo siempre que el balón permanezca dentro de la zona de bloqueos bajos. Una vez que el balón salió de dicha zona el bloqueo

podrán efectuarlo únicamente en el radio comprendido, utilizando el reloj como referencia, entre las nueve y las dos del jugador bloqueado. Básicamente, sobre su rango de visión.

Aquellos jugadores que, al momento del snap, están en motion o fuera de la zona de bloqueos bajos podrán bloquear en cualquier dirección, mientras que no sea hacia la posición original del balón al inicio del down. Asimismo, estos jugadores en todo momento deberán respetar el radio de bloqueo entre las nueve y las dos.

Por último se debe tener en cuenta que mientras la zona exista todos los jugadores podrán bloquear por debajo de la cintura hacia su zona de anotación. Pero cuando esta zona desaparece al salir el balón de la misma, esto estará prohibido.

En el caso de la defensa consideraremos un área especial de bloqueos bajos defensivos de diez yardas, que se extiende perpendicularmente a cada línea lateral, con el centro en la zona neutral. Es decir, cinco yardas para adelante y cinco yardas para atrás de la zona neutral; y extendida de tal forma que abarca todo el terreno entre las líneas laterales. Dentro de dicha área cualquier jugador defensivo podrá realizar un bloqueo por debajo de la cintura siempre que este se realice dentro de la zona en cuestión. Este bloqueo deberá ser por el frente o por el costado y en cualquier dirección. Las únicas restricciones extra para la defensiva serán:

- ningún defensivo podrá bloquear por debajo de la cintura a un jugador que tiene una posibilidad razonable de recibir un pase hacia atrás;
- ningún defensivo podrá bloquear por debajo de la cintura a un jugador elegible del Equipo A que se encuentre delante de la zona neutral, a menos que este bloqueo sea para llegar al corredor o ya no exista una posibilidad legal de realizar un pase hacia adelante.

CAMBIOS ADICIONALES

Asimismo listamos los restantes cambios determinados puntos e incisos. Recomendamos a los equipos revisar dichos cambios para evitar inconvenientes:

Regla 2-3-3; Regla 7-1-2; Regla 7-3-8; Regla 9-1-17; Regla 9-2-1; Regla 9-2-1.

ADAPTACIONES PARA FOOTBALL AMERICANO ARGENTINA

Aprovechamos la oportunidad para recordarles los distintos puntos del Reglamento IFAF 2014/15 que se modifican, o bien no se aplican en la Liga de Football Americano Argentina. En el caso de las reglas que sufren una adaptación son:

Regla 1-1-1-a: En referencia a la cantidad máxima de jugadores en el campo de juego.

FAA: El juego debe ser jugado entre dos equipos de no más de 9 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con un balón inflado con la forma de un esferoide prolato.

Regla 1-1-1-b: En referencia a la cantidad mínima de jugadores en cada tipo de jugada.

FAA: Un equipo puede jugar legalmente con menos de 9 jugadores, pero será falta por formación ilegal si no se cumplen los siguientes requerimientos:

1- Cuando un balón el pateado en una patada libre, al menos tres jugadores deben estar parados a cada lado del pateador.

2- Al snap, al menos tres jugadores deben estar en la línea de golpeo y no más de cuatro jugadores deben estar en el backfield.

Regla 1-2-4-b: En referencia a la cantidad de personas en el área de equipo.

FAA: El área de equipos debe estar limitada a miembros del equipo que estén uniformados y un máximo de 5 otros individuos directamente que estén relacionados con el equipo. Todas las personas en el área de equipo están sujetas a las reglas y están gobernadas por las decisiones de los oficiales. Los 5 individuos no uniformados deben llevar credenciales especiales para el área de equipo. Ninguna otra credencial es válida para estar en el área de equipo.

Regla 1-2-5-a: En referencia a los arcos, usándose para FAA las medidas de los arcos de rugby.

FAA: Cada arco debe consistir en dos postes blancos o amarillos verticales extendidos al menos 10 metros desde el suelo, con un travesaño horizontal conector cuya cara superior se encuentre ubicada a 3 metros desde el suelo. La cara interior de los postes y el travesaño debe estar en el mismo plano vertical que el borde interior de la línea final. Cada arco está fuera de límites.

Regla 1-3-2-a: En referencia a la cantidad de balones que deben entregar los equipos a los oficiales.

FAA: Los oficiales del partido deben testear y hacerse cargo de no más de dos balones antes del partido. Los oficiales del partido podrán aprobar balones adicionales si se dan las condiciones.

Regla 1-4-4-i: En referencia a las especificaciones de los pads de muslo.

FAA: Los pads de muslo deben ser específicamente confeccionados para ofrecer protección a los jugadores. No se admitirán protectores elaborados artesanalmente o que no provean una protección suficiente a criterio de los oficiales del partido.

Regla 1-4-12: En referencia al equipamiento de comunicación de los entrenadores.

FAA: Ningún entrenador, miembros del equipo equipados o no equipados podrán tener dispositivos de comunicación electrónicos durante el desarrollo del partido.

Regla 3-2-1-b: En referencia a la duración del descanso entre mitades.

FAA: El entretiempo entre mitades debe ser de 10 minutos, a menos que sea alterado antes del partido por mutuo acuerdo entre la organización del partido y ambos equipos. Inmediatamente después del final de la primera mitad el Referee debe dar comienzo al entretiempo señalando el inicio del reloj de juego.

Regla 3-2-4: En referencia al reloj de jugada.

FAA: Cuando un balón muerto es declarado balón listo para jugarse comenzará a correr el reloj de 25 segundos.

Regla 3-3: En referencia al inicio y detención del reloj de partido; se reformula la sección para especificar el funcionamiento del reloj durante los primeros 22 minutos de cada mitad y el agregado de la advertencia de los 2 minutos.

FAA: Durante los primeros 22 minutos de cada mitad el reloj de partido estará detenido hasta que una patada libre sea tocada por un jugador. Al momento en que la bola es declarada muerta el reloj volverá a ser detenido hasta que se efectúe el siguiente snap. A partir de ese momento no se detendrá el reloj de juego a menos que:

- a- se efectúe un cambio de posesión;
- b- se cargue un tiempo fuera a algún equipo;
- c- se indique la advertencia de los dos minutos;
- d- se cargue un tiempo fuera a discreción arbitral o por lesión;
- e- se realice el ingreso de las cadenas de medición;
- f- se anote de alguna manera.

En los casos (a, b y c) el reloj de partido se pondrá en marcha nuevamente al momento en que se efectúe el siguiente snap. En los casos (d y e) el reloj de partido se pondrá en marcha nuevamente al momento en que el árbitro indique que el balón está listo para jugarse. En el caso (f) el reloj de partido se pondrá en juego cuando la siguiente patada libre sea tocada por algún jugador.

Cuando resten 120 segundos o menos en el reloj del segundo y el cuarto período, y el balón sea declarado muerto, el Referee dará la advertencia de los dos minutos indicándolo así con los brazos extendidos hacia los costados del cuerpo y los puños cerrados, mirando hacia el palco de prensa. A partir de ese momento el reloj correrá y se detendrá según lo especificado en la Regla 3, Sección 3, Artículo 2 del Reglamento IFAF 2014.

Regla 6-1-1: En referencia a la posición de la línea de restricción del equipo pateador en una patada libre.

FAA: [...] A menos que sea recolocada por una falta de yardaje, la línea de restricción del equipo pateador en una patada libre será la línea de las 20 yardas de su propio campo.

Regla 6-1-2-a-3: En referencia a la formación del equipo ofensivo en una patada libre.

FAA: Al menos tres jugadores del Equipo A deben estar a cada lado del pateador.

Regla 7-3-3-c: En referencia a los jugadores elegibles al momento del snap.

FAA: Al momento del snap, los siguientes jugadores del Equipo A son elegibles para tocar un pase legal hacia adelante:

- 1- Cada liniero ubicado en los extremos de la línea de golpeo.
- 2- Cualquier jugador ubicado en el backfield.

Por último listamos las distintas Reglas, Artículos, Incisos y Puntos que los oficiales no aplican en los partidos de la Liga de Football Americano Argentina. La aplicación de aquellas reglas que relacionen a las sanciones aplicadas por la federación y/o organización, será de competencia exclusiva de Football Americano Argentina:

Regla 1-2-7-c; Regla 1-2-7-d; Regla 1-3-2-f; Regla 1-3-3; Regla 1-4-1; Regla 1-4-9; Regla 3-3-4-e; Regla 3-3-5-a; Regla 3-3-5-f; Regla 3-4-4; Regla 6-1-2-a-5; Regla 7-1-4-a-3 y 5; Regla 7-3-8-c; Regla 12