

El Departamento de Oficiales de la Liga de Football Argentino Argentina informa que, con vistas al inicio de la Temporada 2015, se utilizará durante los partidos el Reglamento IFAF (**International Federation of American Football**) en su edición 2015.

Este cambio de edición trae consigo modificaciones en el reglamento utilizado durante toda la Temporada 2014. Asimismo, contemplando que dicho libro de reglas es oficial y mandatorio para todas las competencias miembro de la federación, y con el afán de implementarlo de una manera fehaciente y unificada con todos los países miembro, se anularán algunas adaptaciones que se han aplicado durante las últimas temporadas de la Liga de Football Argentino Argentina.

El objetivo a largo plazo será eliminar la mayor cantidad de adaptaciones a fin de que se pueda implementar el reglamento en su totalidad.

IFAF 2015: CAMBIOS DE REGLAS

A continuación detallaremos las modificaciones a las Reglas, en relación al reglamento utilizado durante la Temporada 2014, que serán de aplicación efectiva para la Temporada 2015 de Football Argentino Argentina:

- ✓ Se aplicará la Regla 1-4-11-C-4, la cual especifica que cualquier persona encargada de capturar imágenes deberá estar dentro del área del equipo como un asistente más, debidamente identificado con su credencial especial y un chaleco reflejante.
- ✓ Se aplicará el ajuste a la Regla 2-27-14, la cual incluye un nuevo jugador indefenso. A saber, será considerado un jugador indefenso:
 - Un receptor en el intento de atrapar un pase hacia adelante o en posición de recibir un pase hacia atrás, o aquel que ha completado una recepción y no ha tenido tiempo para protegerse o aún no se ha convertido en un portabalón de forma clara.

La modificación concluye con la reescritura de los Artículos 3 y 4 de la Sección 1 de la Regla 9, los cuales especifican que será sancionado con Targeting realizar contacto con fuerza considerable, con la corona del casco, contra un oponente; o con manos, brazos, hombros o codos en la cabeza o la zona del cuello de un rival indefenso. De esta forma se elimina el concepto de “iniciar contacto” por el de “realizar contacto con fuerza considerable”. Así por ejemplo, incluso aunque el primer contacto no sea en el área de la cabeza de un jugador indefenso, si la cadencia del movimiento lleva al contacto a esa zona con una fuerza considerable se sancionará Targeting. Esta acción es una falta personal, con 15 yardas de penalización y descalificación automática del infractor.

- ✓ Se aplicará la Regla 2-27-16, que introduce el concepto de jugador/coach. Esta nueva personería se atenderá a las reglas tanto en su rol de entrenador como en su rol de jugador, como p. ej. la posibilidad de ingresar hasta la yarda 9 en bola muerta para comunicarse con

su equipo sin necesidad de ingresar a jugar el down, como así también estar expuesto a la expulsión por acumulación de faltas de Actitud Antideportiva.

Cabe aclarar que todas las faltas antideportivas que se sancionen contra asistentes, miembros de equipo y entrenadores serán cargadas al Head Coach.

- ✓ Se aplicará la Regla 3-1-3, la cual permite que exista empates durante partidos de temporada regular. En los casos en que el marcador esté igualado al momento en que el reloj de juego expire y el Referee de por terminado el partido, el encuentro finalizará y se anotará el resultado como un empate.

Cabe aclarar los criterios de desempate en caso de que dos o más equipos tengan el mismo record de victoria, derrotas y empates al final de la temporada regular. Dichos criterios serán listados en orden de aplicación:

1. Disputa de partidos de desempate entre ellos, de existir fechas disponibles.
 2. Mejor record de victorias, derrotas y empates entre los equipos empareados.
 3. Diferencia de tantos (convertidos menos recibidos) sobre todos los partidos de la temporada regular.
 4. Mayor cantidad de touchdowns anotados sobre todos los partidos de la temporada regular.
 5. Sorteo.
- ✓ Se aplicará la Regla 3-2-4, la cual obliga utilizar los relojes de posesión de 40 segundos y 25 segundos, aún cuando los partidos se disputen sin un reloj de posesión visible en el campo de juego.

A raíz de este cambio, el cual es significativo y clave para el desarrollo de un partido, consideramos competente informar cuándo el reloj de posesión correrá desde 40 segundos y cuándo desde 25 segundos. Recomendamos a los coaches y capitanes prestar especial atención a esta modificación a fin de evitar inconvenientes durante los partidos. A saber:

Reloj de 40 Segundos.

- a. Cuando un oficial declara la bola muerta, el reloj de posesión deberá comenzar a correr desde 40 segundos hacia atrás.
- b. Si el reloj de 40 segundos no comienza a correr o si la cuenta se ve interrumpida por razones ajenas al control de los oficiales, el Referee deberá detener el reloj de partido, indicar que el reloj de posesión deberá reiniciar su cuenta desde 40 segundos e iniciar la cuenta inmediatamente. El reloj de partido reanudará su marcha al momento en que se realice el centro, a menos que estuviera corriendo al momento de detenerlo; en dicho caso, el reloj de partido comenzará su marcha a la señal del Referee.

- c. En el caso en que el reloj de 40 segundos esté corriendo y la pelota no esté lista para jugarse faltando 20 segundos, el Referee deberá detener el reloj de partido y ajustar el reloj de posesión en 25 segundos. Cuando la bola esté lista para jugarse el Referee dará la señal correspondiente y el reloj de posesión de 25 segundos comenzará su marcha. El reloj de partido reanudará su marcha al momento en que se realice el centro, a menos que estuviera corriendo al momento de detenerlo; en dicho caso, el reloj de partido comenzará su marcha a la señal del Referee.

Reloj de 25 Segundos. Si los oficiales realizaron la señal para detener el reloj de partido por cualquiera de las siguientes razones, el Referee deberá señalar que el reloj de posesión comenzará su cuenta desde 25 segundos:

- a. Aplicación de una falta.
- b. Tiempo fuera cargado a un equipo u oficial.
- c. Tiempo fuera solicitado por Prensa.
- d. Tiempo fuera por lesión de un jugador ofensivo. El reloj de posesión será ajustado para que comience su marcha desde 40 segundos si el lesionado es un jugador de la defensiva.
- e. Medición con cadenas.
- f. Se le otorga un primer intento al Equipo B.
- g. Después de un down que incluyó patada.
- h. Anotación
- i. Comienzo de cada cuarto.
- j. Comienzo de una serie de posesión en tiempo suplementario.
- k. Cualquier otra detención administrativa.
- l. Un jugador ofensivo pierde completamente su casco durante la jugada. El reloj de posesión será ajustado para que comience su marcha desde 40 segundos si el jugador que perdió el casco es del equipo defensivo.

Cuando la bola esté lista para jugarse el Referee dará la señal correspondiente y el reloj de posesión de 25 segundos comenzará su marcha.

- ✓ Se aplicará la Regla 3-3-7, la cual especifica que los equipos tendrán tres tiempos fuera por mitad y que la duración de los mismos podrán de ser de 60" o 30". Para diferenciarlos, los Coach, jugadores, sustitutos o miembros del equipo deberán comunicarse verbal y visualmente con el oficial más cercano y decir "Tiempo Fuera" a la vez que forma una T con las manos -tiempo fuera de 60"- o bien toca sus hombros con la punta de los dedos -tiempo fuera de 30". Cualquier otro procedimiento para solicitar un tiempo fuera será ignorado.
- ✓ Se aplicará la Regla 3-3-8-B, la cual vuelve a incluir la advertencia de los 2 minutos. Por lo tanto, se mantendrá la aplicación de esta regla tal cual años anteriores.

- ✓ Se aplicará la Regla 3-3-2, la cual especifica que en aquellos partidos donde el margen de puntos entre los equipos es de 34 puntos o más, se aplicará un reloj de partido especial, el cual solo se detendrá en los casos que se mencionarán a continuación:

- a. Tiempo fuera cargado.
- b. Tiempo fuera por lesión.
- c. Tiempo fuera de Prensa.
- d. Tiempo fuera discrecional.
- e. La bola se convierte en ilegal.
- f. Violación del equipamiento obligatorio.
- g. Final del período.
- h. Ingreso de cadenas de medición.
- i. Cualquier equipo comete una falta en bola muerta.

Por cualquier otra circunstancia, el reloj de partido seguirá corriendo sin ninguna interrupción.

- ✓ Se aplicará la Regla 9-1-9 en su totalidad, la cual incluye una nueva tipología de falta por Rudeza Contra el Pasador. Dicha regla especifica que será sancionado aquel jugador que: “Cuando un jugador ofensivo está en postura para lanzar un pase con uno o ambos pies en el suelo, ningún jugador defensivo que corre sin ser obstaculizado podrá golpearlo con fuerza considerable en la rodilla o debajo de ella. El jugador defensivo tampoco podrá iniciar un giro o arrojarlo y contactar con fuerza considerable a este jugador ofensivo en la rodilla o debajo de ella”.

Que el pase haya sido lanzado no es una condición necesaria para sancionar esta falta, la cual conlleva una penalización de 15 yardas aplicables según lo explicado en la Regla 9-1.

De todas formas, existen excepciones a esta regla. No será falta si el jugador ofensivo es un portabazón o corredor que simula serlo y no está en postura para lanzar un pase, ya sea dentro o fuera de la caja de tackles. Tampoco será falta si el jugador defensivo agarra a su oponente en un claro intento de realizar un tackle convencional. Por último, no será falta si el jugador defensivo no corre sin ser obstaculizado o si es bloqueado o le cometen una falta que lo arroje sobre este jugador ofensivo.

- ✓ Se aplicará la Regla 9-2-7, la cual especifica que el Referee tendrá la potestad de solicitarle al staff encargado del partido que desaloje a cualquier persona del recinto de juego que él considere que sea una amenaza a la seguridad de las personas sujetas a las reglas, o cuyo comportamiento sea perjudicial a la conducta ordenada del juego. El Referee tendrá la potestad de suspender el partido el tiempo necesario para que esto se efectúe.

TEMPORADA 2015: PUNTOS DE ÉNFASIS

Por otro lado, desde el Departamento de Oficiales de Football Americano Argentina comunicamos los siguientes puntos de énfasis a fin de que los Coachs y Capitanes trabajen con sus dirigidos y/o compañeros en la temporada por venir.

Estos puntos derivan no solo de los sugeridos por la IFAF para este 2015, sino también de la revisión de los partidos que el cuerpo arbitral realiza periódicamente.

- ✓ Recordamos que 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.

Esta penalidad se incorporó al reglamento al comienzo de la Temporada 2014 y fue sancionada al menos una vez cada dos partidos. Solicitamos especial atención de los Coachs, Capitanes y Jugadores para que está no se repita.

- ✓ Durante la Temporada 2014 se incorporó la falta por Targeting, la cual incluye expulsión automática del infractor. La misma puso en evidencia no solo errores técnicos sino también falta de disciplina de jugadores dentro del campo de juego. Solicitamos encarecidamente a los Coachs, Capitanes y Jugadores erradicar este tipo de situaciones para evitar descalificaciones y sanciones posteriores.
- ✓ Recordamos la modificación a la Regla 9-1-6 incorporada la Temporada 2014, 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. De igual forma, se debe recordar el concepto de caja de tackles, representado en el Diagrama B.

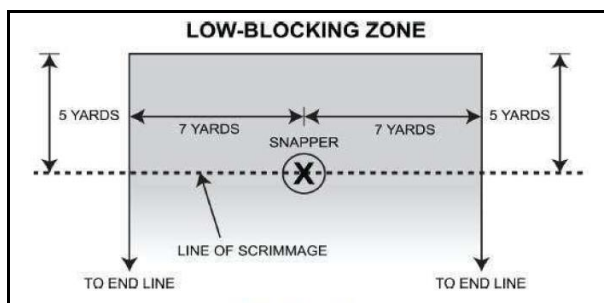


DIAGRAMA A

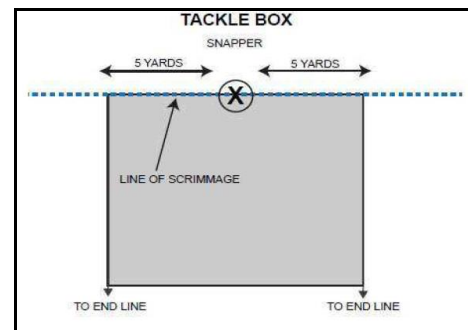


DIAGRAMA B

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 diez 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 diez 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 2-27-6; Regla 2-27-14; Regla 2-27-15; Regla 3-3-8-B; Regla 3-2-4-C-14; Regla 3-3-9; Regla 3-5-3-C; Regla 6-3-11; Regla 7-2-5; Regla 9-1; Regla 7-3-12; Regla 10-2-2-E; Regla 11-2-1.

ADAPTACIONES PARA FOOTBALL AMERICANO ARGENTINA

Aprovechamos la oportunidad para recordarles los distintos puntos del Reglamento IFAF 2015 que se modifican, o bien no se aplican en la Liga de Football Argentino 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 3-3: 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 2014/15.

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 la yarda 30 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 Argentino Argentina. La aplicación de aquellas reglas que relacionen a las sanciones aplicadas por la federación y/o organización, será de competencia exclusiva de Football Argentino 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-f; Regla 3-4-4; Regla 7-1-4-a-3 y 5; Regla 12.