

El Departamento de Oficiales de la Liga de Football Argentino Argentina informa las modificaciones y puntos de énfasis a ser aplicados por sus miembros durante la disputa de la Temporada 2016, tanto en la Liga Mayor como en la Liga Juvenil.

Este año el Departamento de Oficiales hará énfasis en ciertos puntos con el objetivo de no solo proteger la integridad física de todos los jugadores, sino también controlar de la manera más eficiente los encuentros de cualquier categoría. Los siguientes Puntos de Énfasis son algunos de los sugeridos por el Comité de Reglas de la IFAF (International Federation of American Football):

PUNTOS DE ÉNFASIS

CONTROL DE LA LÍNEA LATERAL

El Comité de Reglas intima a las competiciones y a los equipos en particular a respetar estrictamente las reglas referidas al área de equipo y a la caja de coacheo, el área entre las líneas limítrofes y las líneas laterales. Estas ubicaciones al nivel del campo de juego deben estar libres de personas que no tienen responsabilidades en el partido.

El nivel el campo de juego no es para espectadores. El mismo debe ser reservado para aquellos que están brindando un servicio asociado con la acción en el campo de juego y para aquellos abocados a la administración del partido. Es tan simple como entender que, si no se tiene un trabajo que realizar allí, no se le permite paso a las líneas laterales.

Cada equipo está limitado a 5 personas en su área lateral, sin incluir a miembros de la plantilla completamente uniformados, quienes deben portar una credencial. (Un jugador completamente uniformado es definido como aquel que está equipado según las reglas de la IFAF y listo para jugar).

Las personas que están directamente involucradas en el juego incluyen a los entrenadores, managers de equipo, staff médico y de entrenamiento del equipo, staff de comunicaciones del equipo, y staff de operaciones del partido (p. ej. equipo de cadeneros, alcanza pelotas, liaison de prensa, técnicos responsables de comunicaciones entre los entrenadores y el palco de prensa).

Durante el transcurso del encuentro, el área por fuera y por detrás del área de equipo está restringido para staff de prensa acreditado y personal de transmisión de video, staff de animación (porristas) y personal de seguridad debidamente identificado. El personal de administración del partido será el responsable de hacer efectivas estas restricciones.

USO DEL CASCO

El casco está destinado a proteger al jugador de lesiones en la cabeza. Por lo tanto, debe estar calzado apropiadamente para que el mismo no se salga durante una jugada. Los entrenadores deben ser diligentes en asegurarse que sus jugadores vistan el casco de manera correcta; y los oficiales deben aplicar con severidad las reglas que refieren al requerimiento de tener los chin straps asegurados con firmeza. El reglamento obliga a los jugadores que pierden el casco durante la jugada a dejar el campo de juego por un down, a menos que la pérdida del mismo sea resultado directo de

una falta. El jugador podrá permanecer en el campo de juego si se concede un tiempo fuera cargado a su equipo.

PROTECCIÓN DE JUGADORES INDEFENSOS

En 2009 se incorporó una regla específica que prohíbe el contacto con fuerza considerable con el casco, como así también apuntar (targeting) contra un jugador indefenso. Estas acciones están ahora en dos reglas: apuntar y realizar contacto con fuerza considerable usando la corona del casco (Regla 9-1-3), y apuntar y realizar contacto con fuerza considerable en la zona de cuello o cabeza de un jugador indefenso (Regla 9-1-4). El uso del casco como un arma e intencionalmente contactar en el área de cabeza o cuello son serios asuntos de seguridad. Las penalidades por faltas a las reglas 9-1-3 y 9-1-4 incluyen la descalificación automática. El Comité de Reglas es enfático para que entrenadores y oficiales sean diligentes a la hora de asegurarse que los jugadores entienden y consideran estas reglas.

Ejemplos de jugadores indefensos y sus características pueden encontrarse en la Regla 2-27-14.

DEPORTIVIDAD

Tras revisar un número de jugadas que implicaban conductas antideportivas, el Comité de Reglas es firme en el apoyo a las reglas que penan a las conductas antideportivas tal cual están hoy escritas y son aplicadas. Muchas de estas faltas tratan de jugadores quienes de manera inapropiada buscan dirigir la atención hacia ellos mismos de forma premeditada, excesiva o prolongada. Se debe enseñar a los jugadores la disciplina que refuerza al football americano como un juego en equipo.

La IFAF le recuerda a los entrenadores en jefe su responsabilidad sobre el comportamiento de sus jugadores antes, durante y después de los partidos. Los jugadores deben ser advertidos sobre las conductas antideportivas previas a los encuentros que pueden desembocar en confrontaciones entre los equipos. Dichas acciones pueden ser sancionadas con penalidades que serán aplicadas en la patada inicial, incluyendo posiblemente expulsión de jugadores. Acciones recurrentes de este tipo de comportamiento antideportivo por parte de un equipo podrá resultar en acciones punitivas de la IFAF contra el entrenador en jefe o el equipo.

CAMBIOS DE REGLAS

Con vistas al inicio de la Temporada 2016, se informa que se utilizará durante los partidos el Reglamento IFAF (**International Federation of American Football**) en su edición 2016.

Este cambio de edición trae consigo modificaciones en el reglamento utilizado durante toda la Temporada 2015. 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 miembros, se anularán algunas adaptaciones que se han aplicado durante las últimas temporadas de la Liga de Football Argentino.

Esto se hace en virtud al objetivo establecido por el Departamento de Oficiales hace ya dos años para eliminar, ya en el mediano plazo, la mayor cantidad de adaptaciones a fin de que se pueda implementar el reglamento en su totalidad.

IFAF 2016: CAMBIO DE REGLAS

A continuación detallaremos las modificaciones a las Reglas, en relación al reglamento utilizado durante la Temporada 2015, que serán de aplicación efectiva para la Temporada 2016 de Football Argentino:

- ✓ Se hará efectiva la aplicación de la Regla 1-3-1-G, la cual especifica que los balones de juego deberán estar inflados a un presión entre 12½ y 13½ libras por pulgada cuadrada (PSI). De esta forma se elimina la adaptación a esta regla, la cual llevaba el límite en el ámbito de FAA a un valor de entre 6 y 9 libras por pulgada cuadrada (PSI).
- ✓ Se aplicará la Regla 1-4-7-L, incorporada por la IFAF en la edición 2016, la cual considera como equipamiento ilegal cualquier mascarilla de casco (facemask) sobredimensionado o sobremanufacturado. Ejemplos de mascarillas de casco aceptadas y rechazadas se encuentran en el anexo, al final del presente boletín.

Si un oficial detecta una mascarilla de casco ilegal antes del inicio del partido, se le requerirá al jugador presentar un casco con una mascarilla legal a fin de poder ingresar al campo de juego. Si un oficial detecta una mascarilla de casco ilegal durante el partido, el jugador deberá salir del campo de juego por al menos un down a fin de hacerse con una mascarilla legal. En ninguno de los dos casos a un jugador se le permitirá participar del partido con una mascarilla de casco ilegal.

- ✓ Se aplicará la Regla 1-4-11-G, incorporada por la IFAF en la edición 2016, la cual prohíbe el uso de dispositivos aéreo no tripulados (drones) dentro del recinto de juego. Esto es, tanto sobre el campo de juego como las zonas de anotación, áreas de equipos, áreas restringidas fuera del campo de juego, tribunas y áreas aledañas a las antes mencionadas.

En caso que un drone viole el espacio aéreo mencionado, el Referee tendrá la potestad de detener el encuentro todo el tiempo que sea necesario para que el dispositivo se retire o sea retirado de dicho espacio.

- ✓ Se hará efectiva la aplicación del "10 Seconds Run Off" o "Sustracción de 10 Segundos", concepto que puede encontrarse en las Reglas 3-3-5, 3-3-9, 3-4-4 y 3-4-5. Estas reglas especifican qué, si la lesión o la pérdida del casco de un jugador es el único motivo para detener el reloj, y si resta menos de un minuto por jugarse en la mitad, el oponente tiene la opción de solicitar la sustracción de 10 segundos al reloj de partido.

Asimismo, si faltando menos de un minuto en la mitad, y antes de cualquier cambio de posesión, un equipo comete una falta que cause la detención del reloj, los oficiales sustraerán 10 segundos al reloj de partido si así lo elige el equipo ofendido. El equipo

ofendido podrá aceptar el yardaje y declinar la sustracción de 10 segundos al reloj de partido. Si se declina el yardaje se declina la sustracción por regla. Las faltas que causan la detención del reloj incluyen, pero no se limitan, a:

- cualquier penalidad que evite la realización del snap;
- pase encallado para detener el reloj;
- pase ilegal hacia adelante incompleto;
- pase hacia atrás lanzado hacia afuera para detener el reloj;
- cualquier otra penalidad cometida con la intención de detener el reloj.

Cabe aclarar, como primera medida, que la sustracción de 10 segundos del reloj de partido no aplica si ambos equipos son igualmente culpables de detener el reloj (p.ej. penalidades que se anulan entre sí, o un jugador lesionado y un jugador que pierde el casco mientras sean rivales). Además, que la sustracción de 10 segundos al reloj de partido aplica si el reloj estaba corriendo al momento de presentarse la situación y dicho evento causa su detención. Si existiera sustracción de 10 segundos al reloj de partido, el mismo comenzará a correr a la señal de bola lista; si no hay sustracción, el reloj comenzará a correr al momento del snap.

Por último, si el equipo que causó el evento que detuvo el reloj tiene un Tiempo Fuera disponible, podrá utilizarlo para evitar la sustracción de 10 segundos del reloj de partido. De emplear dicha opción, el reloj comenzará a correr al snap siguiente tras el tiempo fuera.

- ✓ Se hará efectiva la aplicación en cuanto al posicionamiento del balón entre las marcas interiores dentro del campo de juego (hashmarks). Esto implica que el balón se posicionará entre hashmarks en función al punto donde fue declarado muerto en la jugada anterior. Y solo se centrará o podrá ser reposicionado a pedido del equipo ofensivo antes de una patada libre, antes de un try y tras un touchback. Esto se realizará para dar cumplimiento efectivo a las Reglas 6-2-2, 8-3-2-C y 8-6-2.
- ✓ Se aplicará la modificación a la Regla 9-2-5, incorporada por la IFAF en la edición 2016, por la cual se distinguen dos tipos de interferencia de la banca: aquella en la cual no existe contacto físico y aquella en la que si existe dicho contacto.

Según indica el Párrafo A de la Regla 9-2-5, ningún entrenador, sustituto y personal autorizado a estar en el área de equipo podrá estar entre dicha área y la línea lateral en el intervalo entre que el balón está vivo y hasta que el mismo es declarado muerto. Es decir, la mera presencia de una persona sujeta a las reglas durante el período de bola viva implica una falta. Los oficiales podrán advertir hasta una vez a la banca para luego proceder a sancionar la infracción, la cual se administrará como una falta en bola muerta. La misma implicará demora de juego (cinco yardas de penalización) para las dos primeras sanciones y actitud

antideportiva (quince yardas de penalización) a partir de la siguiente ocasión en que dicho acto se repita y primer intento automático para infracciones por parte del Equipo B.

Por otro lado, según se indica en el Párrafo B de la Regla 9-2-5, cualquier interferencia física con un oficial por parte de un entrenador, sustituto y personal autorizado a estar en el área de equipo será sancionada sin ninguna advertencia previa como una falta antideportiva (quince yardas de penalización) y administrada como una falta en bola muerta. Se aplicará un primer intento automático para infracciones por parte del Equipo B.

CAMBIOS ADICIONALES

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

2-27-14; 3-1-3-B; 3-1-3-C; 3-1-3-D; 3-3-2-G; 3-3-4-E; 3-3-9-A; 3-5-2-E; 9-2-1-A-1-K.

ADAPTACIONES PARA FOOTBALL AMERICANO ARGENTINA

Aprovechamos la oportunidad para recordarles los distintos puntos del Reglamento IFAF 2016 que se modifican o bien no se aplican en ninguna de las Ligas de Football Argentino Argentina. 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 según tipo de jugada y numeración.

FAA: Se elimina la necesidad de la ofensiva de contar, al momento del snap, con al menos cinco jugadores alineados y numerados del 50 al 79. Además, 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 1-2-1: En referencia a las dimensiones y marcaciones del campo de juego.

FAA: Se omite esta regla y el Apéndice D a fin que el campo de juego y las marcaciones permitidas por el club local sean legales.

Regla 1-2-4-B: En referencia a la cantidad de personas no-uniformadas 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 que estén relacionados directamente 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: 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, como así también sus protecciones.

Regla 1-3-1: En referencia a las características para que un balón sea legal.
FAA: Los oficiales permitirán balones en buen estado, no necesariamente de cuero, mientras los mismos sean de un compuesto plástico similar y sean granulados o con un aceptable agarre. No se verificará el peso del balón.

Regla 1-3-2: En referencia a la cantidad de balones que deben entregar los equipos y marcación.
FAA: Los oficiales del partido deben testear y hacerse cargo de no más de dos balones por equipo antes del partido. Los oficiales del partido podrán aprobar balones adicionales si se dan las condiciones. No se prohíben marcaciones o inscripciones.

Regla 1-4-9: En referencia a la certificación de los entrenadores en jefes.
FAA: No se requiere que los entrenadores en jefe, antes del inicio del partido, certifiquen por escrito el hecho de haber informado a sus dirigidos acerca del equipamiento ilegal e ilegal.

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 2-27-4-C: En referencia a la numeración de los linieros restringidos.
FAA: Se elimina la necesidad de la ofensiva de contar, al momento del snap, con al menos cinco jugadores alineados y numerados del 50 al 79.

Regla 2-27-11: En referencia a la definición de vacante de jugadores.
FAA: Se modifica la regla a fin de determinar que una vacante de jugador se presenta cuando hay menos de 9 jugadores en el campo de juego.

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 3-2-1-D: En referencia a la duración del partido según su horario de inicio.

FAA: Se omite la aplicación de esta regla.

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 2016.

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

FAA: Se modifica la regla a fin que, a menos que sea recolocada por una falta de yardaje, la línea de restricción del equipo pateador en una patada libre sea la línea de la yarda 30 de su propio campo.

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

FAA: Se modifica la regla a fin que al menos tres jugadores del Equipo A deben estar a cada lado del pateador.

Regla 7-1-4-A: En referencia a la numeración de los jugadores para hacer legal una formación.

FAA: Se omite la aplicación de esta regla.

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

FAA: Se mite la necesidad de una numeración específica para los jugadores elegibles. De esta forma, los siguientes jugadores del Equipo A son elegibles para tocar un pase legal hacia adelante al momento del snap:

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

Regla 12: En referencia a la Repetición Instantánea.

FAA: Se omite la aplicación de esta regla.

Por último, el Departamento de Oficiales aclara que 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.

Sin más, aprovechamos la oportunidad para saludarlos cordialmente,

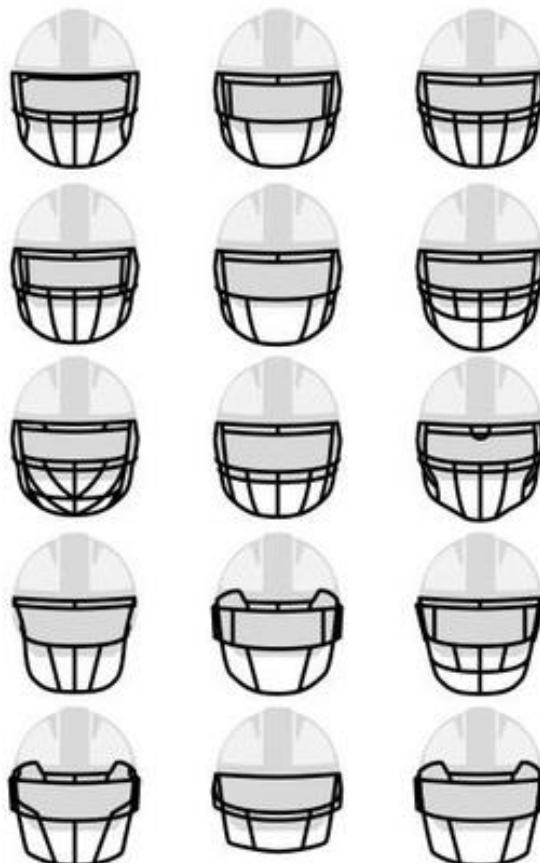
Vasyl Mospan

Director

Departamento de Oficiales | Football Argentino Argentina

ANEXO I

Ejemplos de mascarilla de casco habilitados:



Ejemplos de mascarilla de casco no habilitados:

