

REGLAMENTO 9X9
MODIFICACIONES TEMPORADA 2008/09

Regla 1-4-9-d

Microfono en el referee obligatorio 2010

1-4-9-d.- Se recomienda al referee el uso de un microfono proporcionado por laorganización (NOTA: Los micrófonos para referee seránobligatorios en 2010). Podrá ser utilizado por el referee para la comunicación de penalizaciones o de otras incidencias del partido, si es controlado por el referee, y no se podra abrir en ninguna otrasituación. Ningún arbitro mas podra llevar microfono.

Comentario: Muy dificil incorporar esta regla, el objetivo que se persigue es que todos los participantes se entere de viva voz de lo que esta pasando, aunque puede provocar explicaciones muy largas por parte de algunos arbitrosy muy poco explicativas por parte de otros.

Regla 1-4-9-g

Prohibido gravar las señales del oponente

1-4-9-g.- Se prohíbe cualquier intento de gravar, sea en audio o en video, cualquier señal dada por un jugador oponente, por un entrenador oponente o por cualquier otra persona oponente.

Comentario: Esta regla intenta evitar es uso y abuso de las grabaciones y que la tecnologia se utilice en detrimento del juego

Regla 2-2-4-a

Cuando la pelota esta lista para jugarse

- a. Con el reloj de juego fijado a 25 segundos, el referee hace sonar su silbato y o bien señala el inicio del reloj del partido [S2] o bien hace la señal de pelota lista para jugarse [S1].

Comentario: Se redefine la regla para especificar claramente cuando la pelota esta lista.

Regla 2-3-3

Redefinición del chop-block

2-3-3 Un chop block es:

Un chop block es un bloqueo combinado arriba-abajo o abajo-arriba por parte de dos jugadores contra un oponente (que no sea el corredor) en cualquier sitio del campo, con o sin retraso entre poscontactos; el componente “abajo” es en los muslos del oponente o por debajo de sus muslos.

Comentario: Se simplifica el chop block, ahora no es determinante si el infractor es ofensivo o defensivo ambos pueden cometer la infracción y tampoco es determinante el lugar del campo en todo el terreno de juego será falta.

Regla 2-29-2

Reloj de juego

2-29-2 Cada estadio deberá tener un reloj de juego visible a cada extremo del recinto de juego

Comentario: Dispositivo para controlar el reloj de jugada, no especifica que cronometraje será empleado en los campos donde no exista este tipo de reloj. No creo que se utilice en nuestros estadios.

Regla 3-2-2-h (eliminado)

Eliminado el reloj de 15 segundos

Regla 3-2-2-i (eliminado)

Ajustes del reloj en pitido impropcedente

Regla 3-2-5

El reloj del partido se inicia con la señal de pelota lista después de que la pelota sea sacada fuera de limites

3-2-5-a Cuando el reloj este parado por cualquiera de los siguientes incidentes, se pondrá en marcha con la señal del referee [S2]:

1. Cuando el Equipo A consiga un primer down bien por penalización o como resultado de una jugada (Excep. Despues de un chut legal)

7. Por un aviso de interferencia con la sideline (sideline warning).

11. Por un fumble que sale fuera de limites por delante del punto de fumble en cualquier momento a lo largo del partido (Regla 3-2-5-a).

12. Cuando una pelota en posesión de un corredor, un fumble o un pase hacia atrás salgan fuera de límites (Excp. Dentro de los 2 últimos minutos de cada mitad, el reloj se iniciará al snap a menos que suceda alguno de los incidentes entre el 8 y 11.).

Comentario: Importante cambio que afecta directamente a la duración de los partidos hasta la temporada pasada los fumbles que salían por detrás del punto de fumble, pases hacia atrás fuera de límites y jugadores en posesión de la pelota fuera de límites marcaba que el reloj de juego se paraba y se ponía en marcha al snap, ahora se pondrá en marcha a la señal de bola lista, recortando el tiempo de juego.

13. Cuando el referee interrumpa la cuenta de 25 segundos.

3-2-5-b Si el reloj del partido se paró por incidentes que no estén entre el 1 y el 13, se pondrá en marcha con el snap.

Regla 7-3-2-a Pase Ilegal Hacia adelante

7-3-2-a Si es lanzado por un jugador del Equipo A cuyo cuerpo está completamente más allá de la Zona Neutral en el momento de liberar la pelota. (s35 y S9)

Comentario: Cambia la regla, ahora se considera pase legal si cualquier parte del pasador está por detrás de la Z.N., (todo su cuerpo debe estar por delante para que sea ilegal).

Regla 7-3-2-f Excp.

1. No es falta cuando el pasador estando o habiendo estado por fuera de la posición normal del tackle, en dirección a la sideline, lanza el balón de modo que este cruce la zona neutral o la zona neutral extendida (Regla 2-19-3).

Comentario: Se suprimen la excp. 2 y se redefine la 1, quedando de manera que es suficiente para que se considere pase legal el hecho de que el balón cruce la Z.N. no es necesario que toque el suelo, jugador o árbitro o cualquier cosa más allá de la Z.N.

Regla 8-3-2 TRY (Intento de anotación extra)

8-3-2-d El TRY finaliza cuando:

1.- El equipo chutador anota el field goal.

2.- Se acepta una penalización con pérdida de down contra el equipo A (Regla 8-3-3-c-2) TRY no anotado.

3.- Un jugador del equipo A atrapa o recupera la pelota después del chut. TRY no anotado.

4.- Un jugador del equipo B atrapa o recupera la pelota. TRY no anotado.

Comentario: Se elimina la posibilidad de que el Equipo B pueda retornar un TRY en el momento que es atrapado o recuperado por el Equipo B se declara pelota muerta.

Regla 9-1-2-p Prohibido agarrar por el collar protector

9-1-2-p Está prohibido a los jugadores agarrar el collar trasero interior de la protección de hombros o del jersey, o el collar interior del costado de la protección de los hombros o del jersey, e inmediatamente tirar del corredor hacia abajo. Esto no se aplica al corredor que está dentro de la caja de bloqueos o al quarterback que está en el pocket.

Comentario: Debido a la peligrosidad de este tipo de placaje se incluye esta regla especificando claramente donde se puede y donde no se puede agarrar indicando también que solo será falta si al agarrar se tira inmediatamente hacia abajo, especificando cuando se puede placar al corredor y al QB.

Regla 9-1-2-q Eliminado el facemasck de 5 yardas

9-1-2-q Ningún jugador retorcerá, girará o tirará de la máscara o de cualquier abertura del casco de un oponente. No hay falta si la máscara no es retorcida, girada o estirada. En la duda es falta.

Comentario: Se elimina la falta de 5 yardas y se clarifica la errónea regla aplicada de que no se podía poner la mano en la máscara de un oponente, ahora para que se considere infracción se debe, retorcer, girar o estirar eso si se sigue considerando que ante la duda se debe aplicar falta.

Regla 9-1-3 Redefinición de la regla de contacto/hacer blanco con el casco en un oponente

a. Ningún jugador iniciará el contacto y apuntará hacia un oponente con la parte superior (coronilla) de su casco. En la duda es falta.

- b. Ningún jugador iniciará el contacto y apuntará aun oponente indefenso por encima de los hombros. En la duda es falta. (Refierase a los Puntos de Énfasis para una descripción de “Jugador indefenso”).

Comentario: Se agrega el “JUGADOR INDEFENSO” debe prestarse especial atención ya que no se puede utilizar a un adversario como blanco, objetivo, tiro al blanco, ir a cazarlo, etc.

Regla 9-1-6 **Aviso a la banda cambiado por falta de interferencia en la Sideline**

Penalización: Primera y segunda infracción: Retraso de juego por interferencia con la sideline, cinco yardas desde el punto siguiente.

Tercera y siguientes infracciones: Conducta antideportiva por interferencia con la sideline, 15 yardas desde el punto siguiente.

Comentario: Esta regla cambia radicalmente y desaparecen las advertencias a las bandas, pasando directamente a la aplicación de 5 yardas por retraso de juego y aplicando a partir de la tercera infracción 15 yardas por Conducta Antideportiva, se espera con ello que los entrenadores se mantengan dentro de la caja de entrenadores.

Regla 10-2-2-g(h) **Faltas a lo largo o después de un touchdown, un field goal o un try:**

- h. Las penalizaciones de distancia por faltas de cualquier equipo no pueden hacer que la línea de scrimmage de éste quede detrás de su yarda 5. Las penalizaciones que hagan que la línea de scrimmage de cualquier equipo quede detrás de su yarda 5 se aplicaran desde el posterior punto siguiente.

Comentario: Hasta el año pasado esta regla solo trataba de las faltas cometidas por el equipo B, ahora también se aplican al Equipo A.

Puntos de Énfasis

El Comité de Reglas de Football de la NCAA está extraordinariamente orgulloso de la redacción del Código Ético del Football, que fue introducido en 1916, y ha sido modificado varias veces. Estas pautas constituyen una armonía de acuerdos entre entrenadores, jugadores, árbitros y administradores, que sitúa en cada contexto un ambiente de limpieza y deportividad. Observemos que el Código enfatiza la siguiente práctica antiética: “Usando el casco como un arma. El casco está para proteger a los jugadores ...” y “los jugadores y los entrenadores deben enfatizar la eliminación del spearing”. Cada participante en el fútbol americano comparte una responsabilidad en la conducta ética que eleva la tradición del fútbol americano. El Comité 2007 quiere expresar su preocupación en los siguientes puntos:

PROTECCIÓN DE JUGADORES INDEFENSOS – El Comité 2008 introduce una regla exclusiva que prohíbe iniciar un contacto o tomar como objetivo a un oponente indefenso (Regla 9-1-3).

Las siguientes son situaciones en las que jugadores indefensos pueden resultar lesionados:

- el quarterback que se mueve hacia atrás de la línea de scrimmage y pasa la pelota mano a mano o la lanza hacia atrás a un compañero, y que no intenta a continuación participar en la jugada;
- el chutador en el momento de chutar la pelota, o que no ha tenido un espacio de tiempo razonable para recuperar su equilibrio tras el chut;
- el pasador que está lanzando la pelota, o que no ha tenido un espacio de tiempo razonable para participar en la jugada después de haber soltado la pelota;
- el receptor de un pase que está concentrado en la pelota;
- el receptor de un pase que está claramente relajado en un pase inatrapable;
- el receptor de un chut que está atendiendo la trayectoria de la pelota en el aire;
- el receptor de un chut que acaba de tocar la pelota;
- el jugador que está relajado una vez que la pelota se ha convertido en muerta; y
- el jugador que está relajado obviamente alejado de la jugada

Estos jugadores están protegidos por reglas que hace muchos años que se aprobaron. Es de la máxima importancia que los jugadores, entrenadores y árbitros observen cuidadosamente y con diligencia las reglas que afectan a la seguridad.

El contacto intencional de casco contra casco no es nunca legal, como no lo es ningún otro golpe dirigido contra la cabeza de un contrario. Los infractores flagrantes deben ser expulsados.