



**International  
American Football  
Officials Association**

Integrity - Professionalism - Development

# **MANUAL DE ARBITRAJE DE FÚTBOL AMERICANO**

(Manual of Football Officiating)

**Jim Briggs**

Traducción de **David Cárdenas de la Fuente**

19<sup>a</sup> edición

Julio 2023

Una publicación de IAFOA

(Asociación Internacional de Árbitros de Fútbol Americano)

Título original: *Manual of Football Officiating*

Copyright © IAFOA y J S Briggs 2023

Traducción de David Cárdenas de la Fuente 2023

The right of Jim Briggs to be identified as the author of this work has been asserted by him under the Copyright, Designs and Patents Act 1988.

Los derechos de Jim Briggs para ser identificado como el autor de este trabajo han sido afirmados por él en conformidad con el Acta de Derechos de Autor, Diseños y Patentes, 1988.

ISBN 978-1-4478-8967-0 (versión impresa del original en inglés)

Basado en el BAFRA Manual of Football Officiating

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without prior written permission of the copyright holder.

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, de fotocopiado, grabación o cualquier otro, sin el previo consentimiento por escrito del propietario del copyright.

## Prólogo

Han pasado casi once años desde que me introdujeron al fútbol americano "internacional". Tomé la invitación para arbitrar en Japón el Campeonato Mundial de la Federación Internacional de Fútbol Americano (IFAF) como una oportunidad para prepararme para la siguiente temporada de la NCAA. No sabía qué esperar. Asumí que la competencia y el arbitraje sería similar al de la División II o III de la NCAA. Qué agradable sorpresa la que yo y otros árbitros estadounidenses vivimos. El nivel del football estaba muy por encima de lo que esperábamos y la mejor parte fue con lo que nos quedamos, nuestra relación con los otros 15 árbitros internacionales.

"Nuestro juego" era ahora su juego. Podemos llegar a ser bastante complacientes pensando que los estadounidenses éramos los únicos que sabían todo sobre el football. Recuerdo a uno de nuestros destacados mentores, Jim Keogh, diciéndonos que somos como un pedazo de fruta. "Cuando estamos verdes crecemos y cuando estamos maduros nos pudrimos". Ese era el mensaje de Jim y el énfasis de cada árbitro que alguna vez entró en contacto con él. Las dos semanas junto a los árbitros internacionales fue la oportunidad de la vida para darnos cuenta de que todos teníamos espacio para "florecer y crecer".

A través de esa primera experiencia internacional rápidamente me di cuenta qué tan bien creemos que conocemos las reglas, los árbitros japoneses conocían el libro de reglas mejor que la mayoría de nosotros. En su conjunto, eran como el ex árbitro del Big Ten Tom Quinn que podía citar el capítulo y verso de cada regla y los "AR" en el libro. Los árbitros japoneses eran verdaderamente estudiosos del juego. Eso me motivó a pasar aún más tiempo en el estudio de reglas. Necesitaba ser mejor de lo que pensaba que era.

Durante los siguientes años tuve la oportunidad de viajar a Europa, trabajar en juegos y hacer clínicas en Inglaterra, Alemania, Polonia, Hungría y Austria. Ahí es donde llegó mi siguiente motivación y que involucró a nuestra mecánica arbitral. Una vez más, pensando cómo lo hacemos, creí que teníamos un buen dominio de las mecánicas y el raciocinio por la que hacemos ciertas cosas en el campo. Permítanme que les diga que, al igual que la llamada de atención sobre las reglas con los árbitros japoneses, recibí otra dosis de "no son tan inteligentes como creían que eran" de parte de los árbitros británicos y otros árbitros europeos de IFAF. Nadie ha elaborado un manual de mecánicas más exhaustivo, en blanco y negro que el manual de IAFOA. El Manual de Arbitraje de Fútbol Americano cubre todo desde cuadrillas de tres a ocho árbitros de una manera profunda que es más comprensiva que cualquier manual de NFHS o NCAA. Este manual es una enciclopedia de las "mejores prácticas" del arbitraje de fútbol americano. Las páginas están dedicadas a posiciones individuales, un pre-game, principios generales y axiomas, mediciones, trabajar con su equipo de cadeneros, etc. Es tan completo como un recurso arbitral como cualquiera que pueda leer. Combine este manual con sus manuales de NFHS y NCAA/CFO y usted y su cuadrilla estarán en el camino para elevar su nivel.

Felicitaciones al Profesor Jim Briggs, autor principal y presidente del Comité de Mecánicas de IAFOA, por su liderazgo y trabajo en este manual de mecánicas arbitrales. Jim ejemplifica el cuerpo de árbitros que trabajan internacionalmente. Él y los miembros del comité otra vez se "ganaron sus rayas" con esta reciente edición. El comité entero tuvo un gran aporte, debate y diálogo. Sin política, agendas personales ni egos: solo lo que funciona mejor para el deporte. Así que la próxima vez que pienses en el fútbol americano como "nuestro juego", recuerda que "nuestro" ahora significa el mundo. Los jugadores y entrenadores internacionales son muy buenos y el arbitraje es aún mejor.

Así que, si eres un árbitro de BAFRA, un árbitro de IFAF, o un árbitro en los Estados Unidos, Japón o Brasil, el "Manual de Arbitraje de Fútbol Americano" es un libro de lectura obligada. La decisión es tuya... "Si estás verde creces, si estás maduro te pudres". ¿Qué árbitro eres? Si sabes todo sobre el juego, este manual no es para ti. Pero recordar, el conocimiento es poder y este manual te dará poder a través de sus ideas y estrategias para mejorar tu

desempeño individual y de la cuadrilla. Los árbitros en Japón me hicieron un mejor árbitro de reglas. BAFRA e IFAF me han impulsado a conocer y entender mejor las mecánicas de arbitraje del fútbol americano.

Bill LeMonnier, árbitro Big-10 (retirado), Coordinador Arbitros IFAF, Analista de Reglas ESPN

## Prólogo del editor

El Manual de Arbitraje de Fútbol Americano (MOFO por sus siglas en inglés) incorpora las mejores prácticas de arbitraje de fútbol americano ejemplificadas por los árbitros top en EE. UU. Los miembros del Grupo Asesor Internacional continúan monitoreando las buenas prácticas en la National Football League, las principales conferencias universitarias y escuelas secundarias, y adaptándolo a las necesidades particulares de nuestro football.

Originalmente desarrollado para miembros de BAFRA en Gran Bretaña, este libro ha sido adoptado como el manual oficial de mecánicas para competiciones internacionales, y se utiliza en muchos otros países para sus competencias locales, incluyendo [Australia](#), [Austria](#), [Bélgica](#), [Chile](#), [República Checa](#), [Dinamarca](#), [Finlandia](#), [Francia](#), [Hungría](#), [Irlanda](#), [Italia](#), [Kuwait](#), [Países Bajos](#), [Nueva Zelanda](#), [Noruega](#), [Polonia](#), [Serbia](#), [Suecia](#) y [Turquía](#) (algunos traducidos).

Una edición anterior de este libro publicado por la revista *Referee* en EE. UU. vendió 1.000 ejemplares. Estamos orgullosos del éxito del libro y queremos aprovechar esta oportunidad para agradecer a todos aquellos que han contribuido a ello a lo largo de los años.

En este manual:

- El verbo "observar" se utiliza en relación a una falta específica para decir que el árbitro debe ver a los jugadores que corren el riesgo de cometer falta, y de cobrarla (o tomar la acción preventiva apropiada) si ocurre (o está cerca de suceder).
- El verbo "registrar" implica un registro *escrito* mientras que el verbo "notar" implica una nota *mental* [N. del T. en algunos contextos "tomar en cuenta" está relacionado a notar].
- El verbo "transmitir" corresponde a la comunicación [USANDO RADIO PARA CUADRILLA] con otros árbitros.
- El verbo "anunciar" corresponde a la comunicación con jugadores, entrenadores, anunciadores de estadio, espectadores y/o público por transmisión. Usualmente esto será [USANDO RADIO PARA PÚBLICO], pero no siempre.
- A menos que se especifique lo contrario por contexto, el término "árbitro de línea" se refiere al Linesman y/o al Line Judge, el término "árbitro profundo de línea" se refiere al Field Judge y/o al Side Judge, y el término "árbitro de banda" se refiere al Linesman, Line Judge, Field Judge o Side Judge, u otro árbitro que se encuentre en el sideline en ese momento.
- Las siguientes abreviaturas se usan para designar posiciones arbitrales:
  - B Back Judge
  - C Centre Judge
  - F Field Judge
  - H Head Linesman
  - L Line Judge
  - R Referee
  - S Side Judge
  - U Umpire
  - V Video Judge
- La sección titulada "Devoluciones" en cada uno de los capítulos de posición se refiere a fumble, pase hacia atrás, intercepción, punt, gol de campo y otras devoluciones, *excepto* las devoluciones de kickoff, las que están cubiertas en sus secciones pertinentes.
- Las referencias a las reglas son para la edición [2023](#) del *IFAF Football Rules and Interpretations* y libros de reglas nacionales derivados de éste, pero son también normalmente aplicables a las reglas NCAA. \*

Siempre animamos a árbitros o asociaciones locales de escribirnos comentarios sobre este manual y, en particular, sugerencias de mejoras en las mecánicas que podrían incorporarse en futuras ediciones. Por favor contactarme a la siguiente dirección de correo electrónico.

Professor Jim Briggs

[jim.briggs@myiafoa.org](mailto:jim.briggs@myiafoa.org) / [jim.briggs.football@gmail.com](mailto:jim.briggs.football@gmail.com)

## Reconocimientos

El Editor quisiera agradecer a todos los miembros de nuestro Grupo Asesor Internacional que contribuyeron a esta edición. Éstos incluyen a: Einar Bolstad (Noruega), Frank Kristensen (Dinamarca), Bill LeMonnier (EE. UU.), Paul Mercer (Australia), Miles Newman (Australia), David Parsons (GB), Peter Parsons (GB), Shawn Sombati (GB), Paul Sutton (GB), Steve Tonkinson (GB), Mariano Viotto (Argentina).

El Editor está agradecido de las siguientes personas que hicieron una contribución al ayudar a revisar y corregir esta edición (Gran Bretaña donde no se especifica): Michael Bilica (EE. UU.), Tom Blakeson, Amir Brooks, Arnold Buijs (Países Bajos), Adam Durucz (Hungría), Steve Egan, James Ford-Bannister, Steve Hall, Perttu Hautala (Finlandia), Thomas Hofbauer (Austria), Chris Jarvis, James Kilbane, Ali May, Richard McEwan, Richard Moger, Russell Newton, Pam Pellizzari (Australia), Leanne Spencer, Marcin Szczepanski (Polonia), Gaute Tesli (Noruega), Pete Thom, Frank Thomson, Paul Todd, Mark Wilson.

Adicionalmente, muchos árbitros han contribuido a ediciones anteriores, incluyendo (GB donde no se especifica): David Allan, Ian Barraclough, Chris Bowker, Stephen Bowness (Nueva Zelanda), Bill Bowsher, Dan Bridgland, Arnold Buijs (Países Bajos), el fallecido Phil Cottier, el fallecido Norman Cox, T Hutchison, Richard Jeffrey-Cook, Hans Lammerhirt (Alemania), Tzvi Lindeman, Will Marriage, Russell Newton, Eigel Noren (Noruega), David Norton, Mel Pons (Países Bajos), Dominic Ray, Henning Rieske (Alemania), Bojan Savicevic (Austria), el fallecido David Sinclair (Australia), el fallecido John Slavin, Mike Wylde, Brian Yates.

La invaluable contribución de Jerry Grunski, Dick Honig, Bill LeMonnier, Mike Pereira y muchos otros árbitros de EE. UU. que han expuesto en clínicas europeas también deben ser reconocidos.

El Editor también desea agradecer a todos los árbitros y organizaciones arbitrales que han contribuido con mecánicas, consejos e ideas.

## Prólogo del traductor

Al final de esta versión en español se agregó el capítulo “30. GLOSARIO”, el cual tiene el objetivo de ayudar a que esta versión sea comprendida en los distintos países hispanohablantes cuando existan diferencias en el uso o traducción de los conceptos originales en inglés.

Aclaración, cuando dice que un árbitro tiene una *mejor vista*, se refiere al que está en una mejor posición para ver la acción.

Cuando aparece **[USANDO RADIO]** es para la comunicación **entre la cuadrilla**. Está marcada la diferencia cuando es radio/micrófono para anuncios al público.

Esta versión puede ser mejorada gracias a la comunidad del fútbol americano hispanohablante, está abierta la posibilidad de que hagan llegar sus sugerencias.

David Cárdenas de la Fuente, árbitro mundialista.  
cardenasd.david@gmail.com

## Reconocimientos

Los árbitros Mariano Gastón Viotto (Argentina), Mario Matos (México), Iván Verónica (México), Vicente Mera (Chile), Antonio Valverde (España), Allan Kotliar (Argentina) y el traductor e intérprete Edward Moloney (Canadá/Chile) colaboraron en establecer ciertas directrices en la difícil tarea de llevar al español ciertos conceptos e ideas tan propias del inglés y del fútbol americano en particular. También el traductor de la versión sueca del MOFO, Lewis Lebolt, compartió su vasta experiencia y material ayudando así al desarrollo de esta versión en español.

Las siguientes personas hicieron una contribución al ayudar a revisar y corregir la versión en español: Mariano Gastón Viotto (Argentina), el fallecido Flavio Adrián Sueldo (Argentina), Mario Matos (México) y Vicente Mera (Chile). Colaboró además *Charlie* Guzmán (EE. UU./Chile).

Agradecido del editor, Profesor Jim Briggs, de quien he aprendido mucho dentro y fuera del campo, y por confiarme esta importante tarea, un honor. También de Bill LeMonnier, por darme la oportunidad y las herramientas para que pudiera contribuir al desarrollo del fútbol americano en español, thanks boss.

Agradecimientos a mis colegas del *IFAF Senior World Championship, Canton 2015* por su profesionalismo y guía. Directa e indirectamente contribuyeron a que esta traducción fuese una realidad.

Aprovechar de reconocer al fallecido Flavio Adrián Sueldo quien colaboró en la primera edición de esta versión por simple motivación a ayudar a que existiese el MOFO en español.

**Contenidos**

1. INTRODUCCIÓN	9
2. CAMBIOS A LAS MECÁNICAS	13
3. APLICACIÓN DE REGLAS	17
4. CHECKLISTS PREVIOS AL JUEGO	38
5. PRINCIPIOS GENERALES	40
6. AXIOMAS DEL ARBITRAJE	59
7. CONFERENCIA PREVIA AL JUEGO	64
8. ANTES DEL KICKOFF	67
9. REFEREE Y CENTRE JUDGE	75
10. UMPIRE	91
11. LINESMAN Y LINE JUDGE (MECÁNICA DE 4/5/6C)	105
12. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 5/6C)	124
13. LINESMAN Y LINE JUDGE (MECÁNICA DE 6D/7/8)	137
14. FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE (MECÁNICA DE 6D/7/8)	154
15. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 7/8)	170
16. COBERTURA EN JUGADAS DE PASE	183
17. TIMEOUTS	192
18. MEDICIONES (MEASUREMENTS)	194
19. COBRANDO FALTAS (CALLING FOULS)	196
20. TOMA DE TIEMPO Y EL FINAL DE LOS PERÍODOS	204
21. USO DE BEAN BAGS	209
22. CADENEROS Y RECOGEPELOTAS	211
23. MECÁNICA DE 3	215
24. REVISIÓN DE VIDEO (VIDEO REVIEW)	217
25. COMUNICACIÓN POR RADIO	223
26. ÁREAS DE COBERTURA	226
27. SEÑALES SUPLEMENTARIAS	242
28. CÓDIGOS DE PENALIDADES	245
29. ÍNDICE	251
30. GLOSARIO	254



# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 – Filosofía básica

1. Cada árbitro debe comprender plenamente las reglas. Sin embargo, el conocimiento no es suficiente sin la capacidad de interpretar y aplicarlas correctamente. Estas habilidades solo pueden adquirirse mediante un considerable esfuerzo y estudio.
2. Además del conocimiento necesario de las reglas, el árbitro necesita saber dónde estar, qué observar y, por supuesto, qué hacer cuando lo vea. Con estas habilidades, los árbitros pueden impartir la administración imparcial de una de las competiciones deportivas más emocionantes y permitir que se desarrolle sin problemas para que un juego lleno de destreza no sea estropeado por faltas o por conductas antideportivas. Es fundamental que el uso correcto de las mecánicas lleve a un mejor arbitraje. *Cada vez más, vemos que las mecánicas usadas correctamente, son factor que distingue a los buenos árbitros del resto.*<sup>◊</sup>
3. Las mecánicas son dos cosas: responsabilidades y posicionamiento. *Las responsabilidades son primordiales porque a menos que cada funcionario realice sus deberes asignados para cada parte de cada jugada, habrá acción que inevitablemente quedará sin ser observada. Descuidar una responsabilidad es dar a los jugadores “carta blanca” para violar las reglas asociadas a éstas.* El posicionamiento es casi tan importante, porque es fundamental que un árbitro siempre tenga la mejor oportunidad de hacer un cobro correctamente si está en posición para tener la mejor vista sobre la acción. *Las mecánicas de posicionamiento en este libro se basan en muchos, muchos años de experiencia y ha sido catalogado, por extensos experimentos, como el mejor.*<sup>^</sup>
4. *Se anima a todos los árbitros a escribir una lista personal de verificación (checklist) de las cosas que deben hacer y ver en cada posición para todas las posibles situaciones de jugadas. Revisar y actualizarlo periódicamente como un recordatorio de lo que se debe hacer y la mejor manera de lograrlo.*<sup>^</sup>
5. *No debe olvidarse que el fútbol americano es un deporte jugado y observado por personas. Como árbitro de fútbol americano debes apreciar la gran variedad de reacciones humanas que pueden surgir en una atmósfera tensa, propia de una competición deportiva. El desarrollar tal apreciación, tú puedes aprender<sup>^</sup> a ganarte el respeto de los jugadores y entrenadores, y mantener la disciplina, tan esencial en un juego tan físico y emocionante como el fútbol americano.*
6. Los fundamentos de arbitrar:
  - (a) El primer fundamento de arbitrar un juego es que se haga en un entorno seguro. El campo, sus alrededores, y los jugadores y sus equipamientos, no deben representar un riesgo irrazonable a los participantes, no hacer del juego una burla. Esto a menudo se da por hecho.
  - (b) El segundo fundamento es el respeto que deben tener los jugadores y entrenadores por las decisiones tomadas por los árbitros. Sin ese respeto, cualquier cosa que los árbitros hagan es poco probable que influya significativamente en el comportamiento de los jugadores. Las penalidades en el libro de reglas forman un disuasivo efectivo para las acciones ilegales solo si tienen un impacto en los jugadores y el juego.
  - (c) Sin estas bases, es casi imposible que los árbitros apliquen efectivamente las reglas para garantizar un juego equitativo.
7. Un libro de texto como este no puede esperar ser el definitivo sobre cada posible situación que podría surgir en un juego de fútbol americano.
  - (a) *Por lo tanto, significa que tú tienes que decidir por ti mismo cuál es la mejor respuesta a lo que sucede. Eso no significa que puedas trabajar por cuenta propia y hacer lo que quieras. En todo momento tienes responsabilidades hacia tus colegas como estar en el lugar esperado y cubrir tus prioridades. Solamente trabajando en*

conjunto tu cuadrilla puede esperar un arbitraje exitoso. Solo estando en el lugar correcto y en el momento adecuado puedes cumplir tu rol para ello. <sup>^</sup>

- (b) Este libro te dirá el mejor lugar para estar en situaciones comunes, y cómo responder a ocurrencias comunes (y algunas raras). Todo lo demás depende de ti.

## 1.2 – Formaciones de la cuadrilla (crew formations)

- Nuestras mecánicas cubren cuadrillas de cualquier tamaño entre 3 y 8 árbitros. Mientras las mecánicas de 3 son cubiertas en un capítulo específico, las mecánicas relacionadas a otros tamaños de cuadrillas se extienden a través de la mayoría de los capítulos del libro. En el pasado, habíamos distinguido la formación simplemente por su tamaño, pero el desarrollo arbitral mostró que esto ya no es apropiado – para el mismo número de árbitros, tenemos potencialmente múltiples formaciones. Por ejemplo, tradicionalmente una cuadrilla de 6 tiene dos árbitros profundos (el Field Judge y el Side Judge). Sin embargo, una alternativa es tener solo a un árbitro profundo y agregar a un Centre Judge.
- De la misma manera en que se habla de formaciones de equipos de soccer como 4-3-3 ó 4-4-2 (donde los dígitos representan a los defensas, mediocampistas y delanteros), describimos la composición de la cuadrilla en términos de cantidad de árbitros en cada uno de los tres grupos.
- Los grupos son:
 

Grupo central (core)	Referee, Centre Judge, Umpire
Grupo de línea (wing)	Linesman, Line Judge
Grupo profundo (deep)	Back Judge, Field Judge, Side Judge
- Representamos la formación de scrimmage del equipo en 3 dígitos en donde:
  - El primer dígito representa la cantidad de árbitros en el grupo central
  - El segundo dígito representa la cantidad de árbitros en el grupo de línea
  - El tercer dígito representa la cantidad de árbitros en el grupo profundo
- La excepción a esto es en free kicks, donde la formación usada se basa completamente en el tamaño de la cuadrilla. En situaciones de free kick, nos referiremos a formaciones de cuadrilla como F4, ..., F8 donde el dígito marca el tamaño de la cuadrilla.
- Esta notación refleja que la futura evolución en el arbitraje puede añadir a un árbitro a cualquier grupo. Por ejemplo, la NFL está considerando agregar a un tercer árbitro al grupo de línea.
- En esta notación, usamos 2xx para decir que el equipo tiene dos árbitros en el grupo central, independientemente de la cantidad en los otros. Similarmente, xx3 indica que el equipo tiene a tres árbitros en el grupo profundo.
- Las siguientes son las formaciones de cuadrillas válidas que reconocemos:

Formación	Cuadrilla Tamaño/ Etiqueta	Grupo Central	Grupo de Línea	Grupo Profundo	Formación FK
120	3	R	H, L	/	F3
220	4	R, U	H, L	/	F5
221	5	R, U	H, L	B	F5
222	6D	R, U	H, L	F, S	F6
321	6C	R, U, C	H, L	B	F6
223	7	R, U	H, L	B, F, S	F7
323	8	R, U, C	H, L	B, F, S	F8

- Una cuadrilla arbitral de 6 tiene que decidir antes del juego la formación de scrimmage a utilizar. Debe usar una formación 222 (6D) cuando se espera una gran cantidad de pases, patadas u otra acción profunda. La cuadrilla debe usar una formación 321 (6C) cuando se espera una gran cantidad de acción alrededor de la línea de scrimmage. Una cuadrilla normalmente no debería cambiar de formación de scrimmage durante un juego, pero

puede hacerlo si es absolutamente necesario y solo cuando el juego esté detenido. Obviamente, antes de tomar tal decisión, la cuadrilla deberá tener en cuenta la experiencia de sus miembros en las nuevas posiciones.

10. Las mecánicas CFO requieren que las posiciones arbitrales opuestas (H/S, L/F) intercambien sidelines en el entretiempo. Las mecánicas IAFOA requieren que las posiciones arbitrales se queden en el mismo sideline por todo el juego. Si por alguna razón es necesario intercambiar personal, entonces la persona que era H en la primera mitad será L en la segunda, y viceversa. Similarmente, F y S intercambiarán roles.

### 1.3 – Puntos de énfasis

Para esta edición, deseamos que los árbitros tomen nota de los siguientes puntos:

1. **Cobertura árbitros de línea en jugadas de pase:** En cuadrillas de 4/5/6C, los árbitros de línea no deben moverse demasiado temprano downfield si leen pase en caso de que (i) no se lanza ningún pase y se interponen en el camino de una corrida; o (ii) el pase se lanza detrás de ellos y tienen que trabajar en contra del flujo de la jugada (Mecánica 11.4.b.2).<sup>†</sup>
2. **Proceso al final del primer y tercer cuarto:** No tengas demasiada prisa por cambiar de mitades. Esperar hasta que todos hayan registrado correctamente la información que necesitan antes de pasar a la otra mitad del campo (Mecánica 20.4.2).
3. **Terminología:** Hemos introducido dos nuevos conjuntos de terminologías: uno para abordar cómo comunicamos lo incierto (Mecánica 6.1.3); uno para abordar cómo nos comunicamos durante las revisiones de video (Mecánica 24.6).
4. **Acelerar los free kicks:** No debe haber ningún retraso significativo para la patada después de una anotación. Todos los árbitros deben trotar hasta sus posiciones de free kick. El Umpire debe entregar el balón al pateador o dejarla cerca del spot del kickoff. Una vez que todos los árbitros están en posición, el Umpire puede hacer una señal al Referee y el Referee debe declarar rápidamente que el balón está listo para jugar. Nunca debe ser un problema el esperar a que el equipo pateador esté listo. Tienen 25 segundos para prepararse y patear el balón después del listo para jugar.

Los puntos de énfasis anteriores siguen siendo relevantes:

5. **Administración de penalidad:**
  - (a) Si lanzaste tu pañuelo, asegurarse de hacer una señal larga y clara al final de la jugada (Mecánica 19.1.b.2). Los demás árbitros lo replicarán. Asegurarse que el Referee, Umpire y Centre Judge estén al tanto de tu señal.
  - (b) A menos que estén cubriendo un punto de balón muerto, una vez que la acción continua ha terminado, ir donde el Referee para reportarle la falta (Mecánica 19.1.b.5.a). [USANDO RADIO] Transmitir los detalles de la falta para que todos estén en conocimiento (Mecánica 19.3.3.h.ii).
  - (c) [UMPIRE O CENTRE JUDGE] asegurarse de saber lo antes posible la razón por la cual se lanzó el pañuelo. (Mecánica 19.2.a.6)
  - (d) Si tienes información que contribuya a la administración de una penalidad (p. ej. piensas que el pase era inatrapable en un DPI; sabes que hubo un cambio en la posesión y no estás seguro que el Referee lo sabe), entregarla (Mecánica 19.2.a.3).
  - (e) Si tu pañuelo es por targeting, debes tener comunicación verbal directa con al menos otro árbitro antes de reportarlo al Referee (Mecánica 19.1.b.8).
6. **Silbato:** Nunca es aconsejable acarrear el silbato en tu boca. Es muy fácil que se produzca un silbatazo inadvertido (Mecánica 5.5.5)
7. **Conmoción cerebral:** Prestar atención particular a participantes (jugadores y árbitros) que puedan haber sufrido una conmoción cerebral (Mecánica 5.3.6.c).
8. Reloj de juego hacia el final de una mitad:
  - (a) Estar particularmente consciente del tiempo restante y el estado del reloj durante los últimos minutos de una mitad, especialmente en la segunda mitad en un juego apretado.
  - (b) Por regla (Regla 3-3-8-c), todos tienen derecho a saber el tiempo restante cada vez que el reloj se detenga durante los últimos dos minutos de cada mitad. La cuadrilla

- debe ser proactiva en entregar esta información a menos que exista un reloj de juego visible. Esta responsabilidad inicia con el cronometrador en campo e incluye a los árbitros más cercanos a los huddles del Equipo A y Equipo B, y los árbitros más cercanos al Head Coach de cada equipo (Mecánica 20.3.1). [USANDO RADIO] Usar radios para entregar información del reloj \* es obligatoria (Mecánica 25.3.1).
- (c) Anticipar cuando el Head Coach de un equipo pueda querer llamar un tiempo fuera después de terminada la jugada. Estar preparado para mirar al Coach si es que puedes hacerlo sin perder de vista una acción importante frente a ti.
9. **Reloj cuando el portabálón sale de los límites (out of bounds):** Si el portabálón es empujado hacia atrás o lateralmente hacia fuera del campo, el reloj seguirá corriendo, debido a que el máximo avance fue detenido dentro del campo (Regla 4-1-3-a).
10. \* **Señalar timeout:** Todos los árbitros *siempre* deben replicar *todas* las señales de timeout [S3] hechas por *cualquier*<sup>^</sup> otro árbitro (Mecánica 5.6.3).
11. \* **Mecánicas del Umpire y Centre Judge en torno al listo para jugar:**
- (a) El Umpire y Centre Judge deben estar en su posición (no estar sobre el balón) antes del snap **a menos que aplique cualquiera de las condiciones de 10.9.c.14.**<sup>°</sup>
- (b) El Umpire o Centre Judge debe inmediatamente ir sobre el balón si por cualquier razón suena un silbato (p. ej. ocurrió una falta, se concedió un timeout, el balón se movió), o si el Equipo A hace una sustitución de último momento (Mecánicas 9.9.c.7.g y 10.9.c.16).
- (c) Independientemente del árbitro que coloque el balón, no hay razón para que nadie esté sobre él a menos que algo retrase la jugada.
12. \* **Comunicación en el sideline:** Los siguientes puntos sobre comunicación entre los árbitros y el Head Coach de un equipo son esenciales:
- (a) Por cada falta en contra de su equipo, el árbitro de sideline más cercano debe informar al Head Coach el número o posición del jugador infractor y qué hizo que fuese ilegal (Mecánica 19.3.10). Si la aplicación involucra pérdida de down, el Coach también debe ser informado de esto.
- (b) Por cada aplicación o criterio inusual, ambos Head Coaches deben ser informados por los árbitros, sea o no en contra de su equipo (Mecánica 19.3.10). Puede ser el árbitro de sideline más cercano o el Referee, dependiendo de la naturaleza del cobro.
- (c) “Si el reloj de juego visible no es el dispositivo de tiempo oficial, durante los dos últimos minutos de cada mitad el Referee o sus representantes deberán notificar a cada capitán y Head Coach el tiempo restante cada vez que el reloj esté detenido por regla” (Regla 3-3-8-c). Esto normalmente será hecho llegar al Head Coach por el árbitro de sideline más cercano.
- (d) En el aviso de los dos minutos, el árbitro de sideline más cercano debe informar al Head Coach sobre el tiempo restante *preciso* y cuántos timeouts le quedan a cada equipo.
- (e) Cuando un equipo ha utilizado su *último* timeout de la mitad, el Referee debe informar al Head Coach de esto, además del tiempo restante preciso. El Referee *no* debe delegar esta tarea a otro árbitro.
- (f) Cuando un jugador es descalificado, el Referee acompañado del árbitro que cobró la falta (el árbitro de sideline más cercano si fue el Referee) debe informar al Head Coach el número del jugador descalificado y la naturaleza de la falta (Mecánica 19.1.b.11).
13. **Mediciones:** Cuando se efectuará una medición, *debe* hacerse en el punto de balón muerto *preciso*. El árbitro de Cobertura debe colocar el balón en el suelo en ese spot. Las mediciones no deben hacerse al nivel del punto de balón muerto y, particularmente, el balón no debe ser movido desde la zona lateral a las hash marks antes que se haga la medición (Mecánica 18.5).
14. **Cobertura fuera de límites:** Cuando el portabálón sale de los límites, el árbitro de Cobertura *debe* girar y mantener sus ojos en él mientras haya amenaza de acción en contra suya (Mecánica 5.4.1).

## 2. CAMBIOS A LAS MECÁNICAS

Esta edición del *Manual de Arbitraje de Fútbol Americano* ha sido actualizada para agregar material nuevo y organizar mejor lo que ya teníamos. Esta edición es una actualización a la 18ª edición que clarifica y mejora las mecánicas existentes y para introducir nuevas ideas sobre arbitraje de fútbol americano.

Cambios mayores o nuevas secciones están marcados por una caja como ésta. [Texto nuevo o modificado está marcado en azul \(gris cuando está impreso en monocromo\).](#)

Los cambios incorporados en esta edición han venido de varias fuentes, incluyendo:

- Temas discutidos en clínicas y torneos internacionales en los últimos años;
- Anuncios anuales de NCAA/CFO sobre interpretación de reglas y filosofías;
- Las opiniones de un comité internacional de revisión (ver el prólogo para la lista de los implicados).

### 2.1 – Cambios mayores

La siguiente es una lista de las adiciones y cambios más importantes:

Responsabilidades antes del juego	7.1.9
Anuncio de tiempo restante	20.3.2
Anunciar yardas en aplicación de penalidades	19.3.3.h.ii, 19.3.7.a, 25.4.4
Back Judge (7/8) posición en jugadas de goal line	15.5.b.2
Centre Judge (6C) va bajo los postes	9.8.b.2.a, 9.8.c.5, 9.8.d.3, 11.8.b.5, 26.5.D
Centre Judge (8) se posiciona abierto en FG	9.8.b.2.b
Cambio al “en la duda” en pase/fumble	6.2.18
Revisar que número mínimo se cumple	8.2.6.d
Opciones de reloj pueden ser “obvias”	19.4.6
Procedimiento lanzamiento de moneda con VIP	8.4.11
Al terminar el cuarto, revisar detalles antes de moverse	20.4.2.c
Lidiar con lo incierto	6.1
Profundos deben estar fuera del sideline en cobertura de GL	14.5.b.1
Deslizamiento con los pies por delante	5.7.7
Conducta antideportiva flagrante	3.5.3, 3.5.3.c
Puntos de énfasis nuevos/actualizados	1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4
Revisión de aplicación de penalidades	19.3.7.b
Señales Listo para jugar	9.9.c.12.b.ii
Golpear a un oponente	3.5.7.a
Uso de radio para público durante la ceremonia del lanzamiento de la moneda	8.4.6.a
Frases claves en revisión de video	24.6
Árbitros de Línea (4/5/6C) se quedan en la línea más tiempo en jugada de pase	11.4.b.2

En estas secciones, y en otras, los siguientes símbolos son usados para indicar la razón del cambio:

- ‡ Mecánica cambiada debido a cambio de CFO (o para ponernos en línea con ellos)
- † Mecánica cambiada para mejorar cobertura
- § Llenar vacío en mecánica existente
- ◊ Clarificación o mejora de la mecánica existente
- @ Cambio para mejorar comunicación
- × Texto anterior eliminado
- ® Cambio debido a cambio en la regla
- ^ Corrección/clarificación editorial o texto movido

La marca de cambio normalmente *le sigue* a un cambio, excepto cuando hay una lista completamente nueva, en tal caso la marca de cambio estará al final del párrafo que introduce la lista.

## 2.2 – Cambios editoriales

Los cambios editoriales (aquellos destinados a aclarar la presentación de puntos en particular, [llenar vacíos en la orientación existente](#), [mejorar la cobertura](#) o resultantes de cambios en las reglas) se enlistan a continuación.

Además, hay cambios a lo largo del libro para eliminar lenguaje específico de género, y los elementos de la Sección 6.2 se han reorganizado. Estos no están marcados a menos que se hayan editado otros aspectos de la regla.

1.1.2	3.4.8.a.iv	5.6.6	9.3.c.6.b	10.4.c.2.b
1.1.3	3.4.8.a.vi	5.6.13	9.4.a.3.d	10.4.c.2.c
1.1.4	3.4.9.a	5.6.14	9.4.c.3	10.5.a.2
1.1.5	3.4.10.a	5.8.1.c	9.4.c.5.a	10.5.c.1
1.1.7	3.4.10.c	5.8.2	9.5.b.3	10.6.a.3.d
1.1.7.b	3.4.10.e	5.8.9	9.5.c.2	10.6.a.4
1.3.5.c	3.4.11.a	5.9.2.d	9.5.c.3	10.6.a.5
1.3.8.b	3.4.13	5.9.3.c	9.6.a.3.d	10.7.a.1
1.3.10	3.4.14	5.9.4	9.6.a.4	10.7.a.2.b
1.3.11.a	3.5.2.h	5.10.2	9.6.a.5	10.8.a.1
3.1.6	3.5.4.c.v	5.11.1	9.7.a.2.c	10.8.a.2.b
3.1.9	3.5.4.d.iv	5.12.2	9.8.a.1.b	10.8.d.1.b
3.2.3	3.5.5.e	5.13.2.a	9.8.a.1.g	10.9.a.12
3.3.1.d	3.5.10	6.2.6.2.1	9.8.b.1.b	10.9.c.1
3.3.2.c	3.7.4.c	6.2.9	9.8.b.1.c	10.9.c.9
3.3.3	3.7.8	6.2.12	9.8.c.2	10.9.c.12.a
3.3.4.e	3.8.5	6.2.13	9.8.d.1.b.ii	10.9.c.12.b
3.3.5.f	3.8.5.a	6.2.22	9.9.a.13.b	10.9.c.13
3.3.6.d	3.8.5.b	6.2.26	9.9.c.1	10.9.c.14
3.3.6.f	3.8.5.c	6.2.30	9.9.c.3	10.9.c.14.b
3.3.6.f.i	3.8.5.d	6.3.38	9.9.c.5	10.9.c.15
3.3.6.f.ii	3.8.6.a	6.3.39	9.9.c.6.a	10.9.c.17
3.3.6.f.iii	3.8.6.d	6.3.40	9.9.c.6.b	10.9.c.21
3.3.6.f.iv	3.8.8.d	8.1.4	9.9.c.7	10.9.d.3
3.3.8.a.ii	3.8.9.c	8.1.12	9.9.c.7.a	10.9.d.8
3.3.8.a.iii	3.8.9.f	8.2.9.b	9.9.c.7.b	11.1.a.5.b
3.3.9.c.ii	3.8.9.h	8.2.15	9.9.c.7.c	11.1.a.12
3.3.10.a	3.8.10	8.4.3.a	9.9.c.7.h	11.1.a.12.a
3.3.11	3.8.11	8.4.3.b	9.9.c.9	11.1.a.13
3.3.12.f	4.2.13	8.4.14	9.9.c.13.c	11.1.a.13.h
3.3.14	5.2.1	9.1.a.1	9.9.d.3	11.1.b.2
3.3.14.a	5.3.6.e	9.1.a.5.b	9.9.d.4	11.1.b.3.b
3.3.14.b	5.3.7.h	9.1.a.5.f	9.9.d.5	11.1.c.1
3.3.14.c	5.3.9	9.1.a.12	10.1.a.7.b	11.1.c.5.b
3.3.15.a	5.3.10	9.1.a.12.f	10.1.a.7.f	11.1.c.5.c.ii
3.3.15.c	5.3.10.a	9.1.b.1.b	10.1.a.12	11.1.c.6
3.3.17	5.3.11	9.1.c.2	10.1.a.14	11.1.c.7
3.3.17.e	5.3.12	9.1.c.6.b	10.1.a.14.l	11.1.d.1
3.3.18	5.3.13	9.1.c.6.c.ii	10.1.b.2	11.2.a.17
3.4.1.a	5.3.14	9.1.c.7.a	10.1.c.2	11.2.a.20
3.4.1.b	5.3.15	9.1.c.8	10.1.c.8	11.2.b.6
3.4.1.d	5.3.16	9.1.d.1	10.1.c.10	11.2.c.3
3.4.1.e	5.3.17	9.1.d.2.c	10.1.c.12	11.2.d.4
3.4.2	5.4.4	9.2.a.10	10.1.d.2.c	11.3.b.1.e
3.4.3	5.5.10.a	9.3.a.5.b	10.3.a.3.b	11.4.b.1
3.4.6	5.5.10.c	9.3.c.6	10.4.a.3.d	11.4.b.5
3.4.7.d	5.6.3	9.3.c.6.a	10.4.c.2	11.4.b.6

11.4.b.8	12.7.c.3.b	13.7.a.3.e	14.9.c.3	19.3.2
11.4.b.12	12.7.c.3.d	13.7.c.4.a	15.1.a.4.b	19.3.5.a
11.4.c.3	12.7.c.3.g	13.7.c.4.c	15.1.a.10	19.3.8.c.vii
11.4.c.3.b	12.7.c.3.h	13.7.c.4.d	15.1.a.10.i	19.3.8.g
11.4.c.3.c	12.7.c.16	13.7.c.22	15.1.c.1	19.3.8.g.ii
11.5.c.6	12.7.d.2	13.7.d.1	15.1.d.2	19.3.9
11.5.c.12	12.8.a.1	13.8.d.1.a	15.3.b.4	19.3.12
11.5.d.1	12.8.a.18	13.8.d.1.c	15.4.a.4.c	19.3.13
11.5.d.3	12.8.b.1	13.9.c.2	15.4.b.7	20.1.1
11.6.a.4.d	12.8.d.1	13.9.c.14	15.4.b.8	20.1.7
11.6.a.5	12.9.b.2	13.9.d.3	15.4.b.9	20.4.2.b
11.6.a.6	12.9.b.8	14.1.a.4.b	15.4.c.2	20.4.6
11.6.b.4	12.9.b.11	14.1.a.10	15.4.c.2.b	20.4.9
11.7.a.10.d	12.9.c.3	14.1.a.12	15.4.c.2.c	20.5.1
11.7.c.7.c	13.1.a.4.b	14.1.a.12.i	15.5.b.1	20.5.4
11.7.c.7.e	13.1.a.13	14.1.c.1	15.5.b.3	20.5.5
11.7.c.7.h	13.1.a.13.g	14.1.c.5	15.6.a.3.d	20.5.7
11.7.c.7.i	13.1.b.1	14.1.c.6	15.6.a.4	20.6.7
11.7.c.22	13.1.b.3	14.1.d.2	15.6.a.5	21.2.1.a
11.7.d.2	13.1.c.1	14.2.c.2	15.7.a.8.c	21.2.2.f
11.8.b.3	13.1.c.6	14.4.b.7	15.7.b.1	21.2.2.g
11.8.b.4	13.1.c.7	14.4.b.8	15.7.c.3.b	22.1.2
11.8.d.1	13.1.c.8.b	14.4.b.9	15.7.c.3.d	22.2.2
11.8.d.2.a	13.1.c.10	14.4.b.13	15.7.c.3.g	22.3.2
11.9.c.2	13.1.d.1	14.4.c.2	15.7.c.3.h	22.3.5
11.9.c.14	13.2.a.17	14.4.c.2.b	15.7.c.16	23.3.2
11.9.d.3	13.2.a.20	14.4.c.2.c	15.7.d.3	24.1.1
12.1.a.4.b	13.2.b.6	14.5.c.8	15.8.a.18	24.2.1
12.1.a.10	13.2.c.3	14.5.d.1	15.8.d.2	24.3.1
12.1.a.10.i	13.2.d.4	14.6.a.4.d	15.9.b.2	24.3.3
12.1.c.1	13.3.b.1.e	14.6.a.5	15.9.b.8	24.3.4.c
12.1.c.5	13.4.b.1	14.6.a.6	15.9.b.11	24.4.7
12.1.d.1	13.4.b.2	14.6.b.3	15.9.c.3	24.5.8
12.3.b.4	13.4.b.5	14.7.a.9.d	17.1.3	24.7.2
12.4.a.4.c	13.4.b.6	14.7.b.3	17.1.4	25.4.5
12.4.b.7	13.4.b.8	14.7.c.3.c	17.1.7	26.1.G
12.4.b.8	13.4.b.12	14.7.c.3.e	17.1.9.f	26.1.I
12.4.b.9	13.4.c.3	14.7.c.3.h	17.2.5	26.2.C
12.4.c.2	13.4.c.3.b	14.7.c.3.i	18.8	26.2.J
12.4.c.2.b	13.4.c.3.c	14.7.c.19	18.9	26.2.K
12.4.c.2.c	13.5.c.6	14.7.d.3	18.10	26.3.D
12.5.b.2	13.5.c.12	14.8.a.21	19.1.a.1	26.5.B
12.5.c.6	13.5.d.1	14.8.d.2	19.1.a.8	26.5.E
12.6.a.3.d	13.5.d.4	14.8.d.2.a	19.1.b.2	26.5.F
12.6.a.4	13.6.a.4.d	14.8.d.2.b	19.1.b.11.b	
12.6.a.5	13.6.a.5	14.9.b.2	19.2.a.3	
12.7.a.8.d	13.6.a.6	14.9.b.12	19.2.a.13.b	
12.7.b.1	13.6.b.5	14.9.b.13.c	19.3.1.c	



## 3. APLICACIÓN DE REGLAS

### 3.1 – Introducción

Para asegurarse que las cuadrillas arbitrales interpreten las reglas consistentemente, cobrar las siguientes faltas solo como se describen. <sup>^</sup>

Nota:

1. La intención de estas interpretaciones es de aplicarlas a cabalidad en juegos de categoría adulta.
2. Una interpretación más estricta de las reglas es apropiada en los juegos que involucran jugadores menores/juveniles y/o en donde los jugadores son obviamente inexpertos.
3. Una interpretación más estricta de las reglas es apropiada en juegos que en general (es decir, no cuando es solamente uno o dos jugadores) la conducta o actitud de jugadores amenaza con escalar en número o en el tipo de faltas cometidas. Esto puede incluir ser más drástico en faltas “menores” donde la frustración puede llevar a generar faltas “mayores”.
4. Una interpretación menos estricta es apropiada en juegos desbalanceados cuando un equipo tiene una gran ventaja en el marcador y es obviamente dominante. Sin embargo, esto no debe extenderse para ignorar faltas relativas a seguridad o que sean notorias.
5. Las faltas en campo abierto son lo suficientemente notorias para ser cobradas hayan o no afectado a la jugada.
  - (a) Es probable que los árbitros pierdan credibilidad si no las cobran.
  - (b) Nuestra filosofía ha pasado de “¿afectó esto a la jugada?” a “¿fue notorio?”. Esto es debido al hecho de que cada vez más personas ven los juegos en video y por lo tanto ven las cosas de manera distinta a que si estuvieran en las gradas o en el costado del campo de juego.
  - (c) Una falta menos notoria aún merece consideración de si afectó o no a la jugada. Las faltas mayores (las que tienen una penalidad de 15 yardas o similar) siempre deben ser cobradas.
6. Si un pañuelo es lanzado por una falta en la cual estos principios indican que no debería haberse lanzado, la penalidad deberá aplicarse de igual manera. **Generalmente, no** <sup>§</sup> descartar un pañuelo una vez lanzado si este indica una falta por regla.
7. También tener en cuenta la sección 5.2 sobre arbitraje con sentido común.
8. Cuando una regla no es mencionada en este capítulo, se debe aplicar de manera consistente con los siguientes principios:
  - (a) Faltas que afectan la seguridad del jugador siempre deben cobrarse.
  - (b) Faltas que son notorias deben cobrarse.
  - (c) Faltas que dan una clara ventaja a un equipo o jugador deben cobrarse.
  - (d) Faltas que son menores/muy técnicas y que probablemente ni los jugadores se den cuenta, deberá ser manejado con una “charla” en la primera ocasión.
9. Cuando hablamos de obtener una ventaja (o poner en desventaja a un oponente), pragmáticamente es probablemente que tengas que tomar esa decisión dentro de un par de segundos de ver la acción. Esperar más tiempo significa que puedes perderte otra acción de la que eres responsable y/o perder el spot de la falta. <sup>§</sup>

### 3.2 – Definiciones

1. **Punto de ataque (Point of attack)** se define como:
  - (a) En una jugada de corrida, es el área por delante del portabalón – si él cambia de dirección, el punto de ataque cambia;
  - (b) En una jugada de pase hacia delante, es cualquier lugar cercano al pasador o al jugador intentando llegar al pasador, o en la cercanía de cualquier receptor elegible haciendo una ruta de pase;

- (c) En una jugada de patada de scrimmage, es cualquier lugar cercano al pateador o devolvedor, o también a cualquier jugador intentando llegar al pateador o devolvedor, o a bloquear la patada.
2. **Notorio (conspicuous):** Una acción es "notoria" si es aparentemente visible para un espectador que conoce las reglas o para un árbitro observando el juego en vivo o viéndolo en video. Generalmente, cualquier cosa que ocurra en campo abierto, o por un jugador que está solo, es notorio; cualquier cosa que ocurra cerca de las trincheras o en un "montoncito" no es notorio. Ejemplos de faltas notorias que deberían ser cobradas, incluso cuando podrían ser pasadas por alto como "no graves", incluyen:
- (a) **holding tipo takedown** (especialmente en la caja de tackles {tackle box});
  - (b) **bloqueos en la espalda** en campo abierto;
  - (c) **substitución ilegal** cuando un jugador deja el campo por otra parte que no sea a través de su propio sideline;
  - (d) **substitución ilegal** cuando un equipo tiene 12 o más jugadores en el huddle por más de 3 segundos (pero no ser tan minucioso con el límite de 3 segundos);
  - (e) **toque ilegal intencional** de un pase hacia adelante;
  - (f) **false start** de un back, ala cerrada o receptor abierto;
  - (g) **offside** del Equipo B en su línea de restricción en una patada libre en sí corta ;
  - (h) **patada libre (free kick) fuera de límites.**
3. **Ladrillo en mano (Brick in hand):** A veces usamos este término para referirnos a un jugador que queremos ver estrechamente. Su origen viene de si ves a alguien afuera de la ventana de una joyería con un ladrillo en la mano, sospecharías de lo que haría a continuación, y querrías seguir observándolo para ver si lo tira. Los ejemplos incluyen: cuando ves a un jugador ofensivo persiguiendo a un jugador defensivo, puedes esperar ver un bloqueo ilegal en la espalda; Cuando ves a un jugador acercándose a un oponente a gran velocidad, puedes esperar ver un bloqueo ilegal del lado ciego. @

### 3.3 – Faltas con contacto

1. **Holding ofensivo:**
- (a) Cobrarlo solo cuando se cumplan *todas* las condiciones a continuación:
    - (i) La falta es **visiblemente evidente**, es decir, no cobrarlo si no se puede ver en video;
    - (ii) La falta **afecta a la jugada o es notoria**, es decir, no cobrarlo si es lejos del punto de ataque y no es notorio;
    - (iii) La acción es **demostrablemente restrictiva**, es decir, no cobrarlo si un jugador no es *ilegalmente* ralentizado o forzado a tomar un camino más largo a su objetivo;
    - (iv) La falta **pone en desventaja al oponente**, es decir, no cobrarlo si en realidad lo desplaza en la dirección a la que el jugador deseaba ir;
  - (b) Acciones que constituyen holding ofensivo incluyen:
    - (i) **Agarrar y restringir (grab and restrict)** – agarrando el cuerpo o uniforme del oponente de una manera que restrinja su habilidad de ir en la dirección que él desea ir.
    - (ii) **Enganchar y restringir (hook and restrict)** – enganchar una mano o brazo alrededor del cuerpo del oponente (más allá de la estructura {frame} del cuerpo que presenta al bloqueador) de una manera que restrinja su habilidad de ir en la dirección que él desea ir.
    - (iii) **Derribar (takedown)** – llevar al suelo a un oponente (agarrándolo o enganándolo) cuando él no desea ir al terreno. Tener en cuenta que bloquear al oponente hasta el suelo usando las manos o brazos dentro de la estructura (frame) del oponente (o en la espalda en la zona de bloqueo libre) no es ilegal.
  - (c) Un jugador está **restringido** si:

- (i) Está imposibilitado de girar o cambiar de dirección debido al contacto continuo y restrictivo.
  - (ii) Su tren superior es girado por el bloqueador al tener sus brazos alrededor de él.
  - (iii) Está imposibilitado de ganar separación o desengancharse del oponente al voltear, girar, detenerse, etc.
  - (iv) Ha cambiado su balance o movimiento natural de pies.
  - (d) Normalmente no se ha ganado ventaja como para cobrar holding <sup>^</sup> si se da *cualquiera* de las siguientes condiciones, a menos que la falta sea realmente notoria:
    - (i) El jugador agarrado hace el tackle (detrás de la zona neutral o donde no hay zona neutral);
    - (ii) El jugador logra botar o interceptar el pase;
    - (iii) El jugador recupera el fumble;
    - (iv) En el punto de ataque de una corrida, los oponentes estén de frente moviendo el uno al otro y ninguna de las restricciones de arriba es observada;
    - (v) Si ocurre al mismo tiempo que el tackle en otra parte del campo;
    - (vi) Es detrás de la zona neutral y el pase hacia delante ya ha sido lanzado, o está en el proceso de serlo;
    - (vii) Es parte de un bloqueo doble (double-team block) (a menos que ocurra un takedown, o el defensor rompa el double-team y sea tirado nuevamente a él);
    - (viii) Es el resultado de una técnica *rip* del defensivo (es decir, el jugador defensivo alza el brazo del jugador ofensivo);
    - (ix) El jugador agarrado no hace esfuerzo por liberarse del bloqueo (es decir, él “se rindió”).
  - (e) Agarrar el jersey de un oponente *no* es lo mismo que agarrar al oponente. Para que el tirar del jersey sea una falta, debe haber una restricción demostrable en el desplazamiento del jugador.
  - (f) Es importante ver el *desenganche* del oponente tanto como observar el enganche. Si el defensor sale del bloqueo y es capaz de proceder con normalidad en la dirección que él desea ir (usualmente hacia el balón), entonces es poco probable que haya habido holding.
2. **Holding defensivo:**
- (a) En una jugada de pase en el downfield, todo lugar se considera como punto de ataque – una falta a un receptor elegible puede ocurrir en cualquier lugar.
  - (b) Siempre cobrar faltas que previenen al pasador lanzar el balón y que terminan en una captura.
  - (c) “Lazo al cuello” (*clotheslining*) (contacto considerable con el brazo rígido a un receptor sobre sus hombros) <sup>°</sup> debe ser cobrado como falta personal (y tal vez como Targeting). <sup>§</sup>
  - (d) El contacto que no demuestra impedimento a un receptor debe ser ignorado.
  - (e) Un agarrón al jersey del receptor que lo restrinja y modifique sus pasos debe ser cobrado.
  - (f) Holding debe ser cobrado contra los defensivos que clara e *ilegalmente* restringen a un jugador ofensivo de poder hacer un lead block para el portabálón (esto incluye a linieros en jugadas de trampa {trap} y de barrida {sweep}), pero no cuando el ofensivo está muy lejos para estar involucrado en la jugada.
  - (g) Holding defensivo *no* debe cobrarse por contacto que ocurra luego que el pase ha sido lanzado al lado opuesto del campo (a menos que es un claro intento de restringir a un jugador ofensivo como en (f) arriba). Sin embargo, si la falta ocurre en cualquier lugar mientras el mariscal aún tiene el balón y está buscando a quién pasar, entonces cobrarlo, aun cuando el balón pueda ser eventualmente lanzado a otro sitio. Esto puede haber tenido un efecto en la jugada. El momento en que fue hecho es importante.
3. **Uso ilegal de las manos (illegal use of hands):** Cobrarlo de la misma manera que un holding ofensivo. Sin embargo, si el contacto inicial *en un bloqueo es al casco o facemask del oponente por más que un momento breve, siempre debe ser cobrado como falta*

**personal.** § Asegurarse de ver el contacto inicial: No es falta si las manos de un jugador se deslizan hasta un lugar por encima de los hombros del oponente.

4. **Bloqueo bajo la cintura (blocking below the waist) y clipping:**

- (a) En la duda, el balón no ha abandonado la zona de bloqueo libre (para bloqueos por la espalda).
- (b) Dentro de los primeros tres segundos después del snap, cuando se está en la duda, el balón no ha abandonado la caja de tackles (para bloqueos por el frente). Después de esto, en la duda, el balón salió de la caja de tackles. \*
- (c) Para cobrar clipping, debes ver dos cosas:
  - (i) el último paso del bloqueador antes del contacto (para que estés bastante seguro que sabes desde qué dirección llegó), y
  - (ii) tienes que haber visto al oponente golpeado antes del bloqueo (así saber si el oponente le dio la espalda o no).

Debes ver el punto del contacto inicial. Recuerda que el contacto por el costado es legal. Ver todo el acto.

- (d) Recordar que es la dirección con relación al área de concentración (no el punto de contacto) del oponente el que determina si un bloqueo abajo de la cintura es “desde el frente” o no.
- (e) **No es falta por bloqueo bajo la cintura o clipping si el contacto ocurre debido a que el bloqueador resbala o cae y el oponente es quien llega a él.** §

5. **Bloqueo ilegal en la espalda (illegal block in the back):**

- (a) Antes de cobrar esto, aplicar las mismas condiciones que para un holding, pero además aplicar las condiciones para cobrar un clipping, particularmente la necesidad de ver todo el acto.
- (b) Si una mano está en el número y la otra en el costado, y la fuerza inicial es en el número, entonces es un bloqueo en la espalda.
- (c) Un bloqueo que inicia en el costado y termina en la espalda no es falta mientras exista un contacto continuo.
- (d) Tocar a un oponente en la espalda no es falta a menos que resulte en que él caiga o se desestabilice lo suficiente para tropezar o dar pasos en falso y que no logre hacer el tackle o bloqueo. Recordar que la falta es por *bloqueo* ilegal en la espalda, no por *toque* ilegal en la espalda.
- (e) Cargar contra la espalda de un jugador lejos de la jugada puede cobrarse como rudeza innecesaria. Esto puede cobrarse sin importar el momento del bloqueo en relación al término de la jugada.
- (f) Estar particularmente atento cuando ves a un jugador ofensivo persiguiendo a uno defensivo (y viceversa cuando un defensivo no está intentando llegar al balón). **Imaginar que tienen un ladrillo en su mano.** ◊

6. **Rudeza contra el pasador (roughing the passer):**

- (a) Si el contacto inicial del jugador defensivo es a la cabeza del pasador, es siempre una falta a menos que el pasador se agache hacia este o el contacto sea leve. Sin embargo, solo es targeting si el contacto va mucho más allá de hacer un tackle legal o bloquear/desviar el pase.
- (b) El contacto al área de la rodilla (en o por debajo de ésta) de un jugador ofensivo en postura de pasador es aplicado de acuerdo a la Regla 9-1-9-b. Contacto leve no debe ser cobrado.
- (c) Es una falta si el defensor (en frente del pasador) da dos pasos antes de contactar al pasador luego que el balón ha sido lanzado/soltado. Un defensor en la espalda del pasador tiene un poco más de margen.
- (d) Jugadores defensivos que hacen un intento legítimo de evitar o reducir el contacto se les concede el beneficio de la duda. **Un golpe suave todavía puede ser una falta, si es muy tarde. (Cuanto más tarde sea el golpe, menor será el umbral de fuerza necesario para que sea una falta).** §
- (e) En la duda, es rudeza contra el pasador si la intención del defensivo es hacer daño.
- (f) **Al considerar rudeza contra el pasador, hay cuatro posibilidades:** ◊
  - (i) **El contacto es alto (al área de la cabeza/cuello del pasador); el tiempo no importa. Será falta ya sea por targeting (si se cumplen las condiciones para**

ello) o rudeza al pasador (fuerza considerable a la cabeza/cuello que no sube al nivel de targeting).

- (ii) El contacto es bajo; el tiempo no importa. El jugador debe estar en postura de pase. El contacto considerable al área de la rodilla o por debajo es una falta.
- (iii) El contacto es tardío; no importa en qué parte del cuerpo del pasador. El contacto posterior al pase lanzado que es castigador o evitable es una falta.
- (iv) Contacto que no es dañino o considerable; incluso si es alto, bajo o tarde. Esto no es una falta.

7. **Rudeza/contacto contra el pateador (roughing/running into the kicker):**

- (a) Generalmente, el contacto a la pierna pateadora se considerará como *contacto* contra el pateador, y el contacto al pie de apoyo (incluso si está en el aire) como *rudeza* contra el pateador.
- (b) En cualquier ocasión en donde el pateador o holder son derribados, debe cobrarse como *rudeza*.
- (c) Cuando el pateador hace un movimiento antes de la patada que no es parte normal de un movimiento para patear, entonces ya no es obvio que la patada será efectuada y entonces probablemente no habrá falta a menos que el jugador defensivo quiera hacerle daño. Tener en cuenta que pateadores al “estilo rugby” (aquellos que patean mientras corren) tienen la misma protección que un pateador convencional luego de patear el balón. Pero cualquier contacto al pateador antes de la patada es simplemente tackleando al portabalón.
- (d) Incluso si el snap es malo, una patada puede aún ser obvia. Siempre que el pateador o el holder recoja el balón y de inmediato entre en su movimiento normal, entonces tiene derecho a protección (siempre asumiendo que el balón es pateado).

8. **Interferencia de pase defensiva (defensive pass interference):**

- (a) Acciones que constituyen interferencia de pase defensiva incluyen:
  - (i) **No jugar el balón** – Contacto anticipado del defensivo (que no está jugando el balón) que impida o restrinja la oportunidad del receptor de poder hacer la recepción.
  - (ii) **Jugar a través del oponente** – Jugar a través del receptor (es decir, contactándolo en la espalda o por el costado contrario a donde está el balón), *sin importar si está intentando jugar el balón o no.*<sup>^</sup>
  - (iii) **Agarrar y restringir (grab and restrict)** –<sup>^</sup> Agarrar el brazo del receptor de una manera en que restrinja su oportunidad de atrapar el pase.
  - (iv) **Barrera de brazo (arm bar)** – Extender el brazo por el frente del cuerpo del receptor para impedir su capacidad de atrapar el pase, independientemente de si el defensor está jugando el balón.
  - (v) **Cortar (cut off)** – Cortar o sacar a un receptor del camino del balón haciendo contacto con él sin jugar el balón (es decir, antes que el defensor busque dónde está el balón).
  - (vi) **Enganchar y girar (hook and turn)** – Enganchar a un receptor alrededor de la cintura haciendo que su cuerpo gire antes (o incluso un poco después) que el balón arribe (incluso si el defensor está intentando de llegar al balón).
- (b) Acciones que *no* constituyen interferencia de pase defensiva incluyen:
  - (i) Contacto incidental de las manos, brazos o cuerpo en el acto de desplazamiento hacia el balón que no afecta materialmente la ruta del receptor. En la duda de si la ruta fue materialmente afectada, no hay interferencia.
  - (ii) Cruce de pies involuntario cuando ambos (o ninguno) de los jugadores está jugando el balón.
  - (iii) Contacto que ocurre entre los jugadores involucrados durante un pase que es claramente inatrapable.
  - (iv) El poner una mano en el receptor que no lo gire ni lo impida de realizar la jugada hasta que el balón haya arribado.
  - (v) Contacto en un pase de “ave maría” (“hail mary”) a menos que sea clara y notoria la interferencia de pase.
- (c) Notas adicionales:

- (i) Un jugador estacionario (en posición de atrapar el balón) que es desplazado de su posición ha sido objeto de una falta.
- (ii) Nunca es interferencia de pase si el defensivo toca el balón antes de hacer contacto con su oponente.
- (iii) La interferencia debe ser notoria para ser cobrada.
- (iv) Recordar que la defensiva tiene el mismo derecho por el balón que la ofensiva.
- (v) Es crucial identificar qué jugadores están jugando el balón y aquellos que no.
- (vi) Normalmente, un receptor ofensivo intentará atrapar el balón con dos manos. Regularmente un defensor intentará batear/desviar el balón con una sola mano. Si el defensivo va solo con una mano arriba, saber qué está haciendo la otra.
- (vii) Al juzgar si un pase es atrapable, imagina qué tan lejos podría haber corrido el receptor, y cuán alto o amplio podría haber saltado, de no haber sido impedido.
- (viii) No hay falta cuando el contacto es simultáneo al momento en que el balón es tocado ("bang-bang"). En la duda, el contacto fue simultáneo al toque del balón.

#### 9. Interferencia de pase ofensiva (offensive pass interference):

- (a) Acciones que constituyen interferencia de pase ofensiva incluyen:
  - (i) **Empujando (pushing off)** – Iniciar el contacto con un defensivo empujándolo o quitándolo, creando así una separación en un intento por atrapar un pase.
  - (ii) **A través (driving through)** – Avasallar a través de un defensivo que ha establecido una posición en el campo.
  - (iii) **Bloqueando** – Antes que el pase se lance, el bloqueo que ocurra en cualquier lugar downfield. Luego que el pase ha sido lanzado, el bloqueo que ocurre en el downfield dentro de aproximadamente 20 yardas (más si el pase se demora) hacia donde el pase ha sido lanzado.
  - (iv) **Pick** – Estorbar (picking off) a un defensivo (haciendo contacto) que está intentando cubrir a un receptor. No es falta si el contacto ocurre al mismo tiempo en que el pase ha sido tocado.
- (b) Acciones que *no* constituyen interferencia de pase ofensiva incluyen:
  - (i) Contacto incidental de las manos, brazos o cuerpo en el acto de desplazamiento hacia el balón que no afecta materialmente la ruta del defensivo. En la duda de si la ruta fue materialmente afectada, no hay interferencia.
  - (ii) Cruce de pies involuntario cuando ambos (o ninguno) de los jugadores está jugando el balón.
  - (iii) Contacto que ocurre entre los jugadores involucrados durante un pase que es claramente inatrapable. <sup>x</sup>
  - (iv) Bloqueo downfield cuando el pase ha sido legalmente lanzado al suelo fuera de límites o cerca del sideline.
  - (v) Contacto en un jugada tipo pick cuando el defensivo ya está bloqueando al jugador ofensivo.
  - (vi) Contacto en un pase de "ave maría" ("hail mary") a menos que sea clara y notoria la interferencia de pase.
- (c) Notas adicionales:
  - (i) Contacto no flagrante bien lejano a la jugada no debe ser cobrado.
  - (ii) **Bloquear downfield puede aún ser cobrado incluso si el pasador está legalmente lanzando el balón al suelo en vez de lanzarlo fuera de límites o cerca del sideline. (Mecánica 3.3.9.b.iv).** <sup>◇</sup>
  - (iii) En la duda de qué jugador inició el bloqueo, el iniciador será quién esté erguido o inclinado hacia delante y el jugador bloqueado estará hacia atrás.

#### 10. Golpe tardío (late hit):

- (a) **Entre más tardío el golpe, requiere de menos fuerza considerable (forcible contact) para lanzar un pañuelo. Entre más temprano sea el golpe, requiere de más fuerza considerable para lanzar el pañuelo.** <sup>◇</sup> Ser más propensos a cobrarlo entre más tardío el golpe o por entre más severo sea el contacto. Contacto ligero

inmediatamente después que el balón esté muerto no debe ser cobrado. **Entre peor portados hayan sido cualquiera de los equipos durante el juego, más probable que debas cobrar la falta para mantener el control del juego.** <sup>◊</sup>

- (b) Cualquier empujón deliberado en contra del portabalón estando fuera de límites, es falta. <sup>\*</sup>
  - (c) Cuando un portabalón está cerca del sideline, el contacto que ocurra antes que el portabalón tenga un pie tocando fuera de límites es un golpe legal.
  - (d) Cuando el portabalón está fuera de límites pero continúa corriendo por el sideline dentro de los límites, cualquier golpe posterior es legal siempre y cuando él no se haya relajado y el silbato no haya sonado.
11. **Facemask:** <sup>\*</sup> Recordar que la falta de facemask involucra el *agarrar* el casco o el facemask, no simplemente *tocarlos*.
12. **Rudeza innecesaria (unnecessary roughness):**
- (a) Un acto que ocurre bien alejado de la jugada puede clasificarse como una falta personal aun cuando el acto en sí es legal. En otras palabras, es la ubicación de los jugadores con respecto a la jugada lo que causa la falta, no la legalidad del contacto.
  - (b) Asegurarse de que la acción no esté justificada por la situación de la jugada (p. ej. una devolución de intercepción o fumble, o una jugada rota). Si un jugador está en posición de influir en la jugada o avanzar hacia ella, es un objetivo razonable; si está parado, no lo es.
  - (c) No es falta si dos jugadores se están bloqueando entre sí – solo el contacto contra jugadores pasivos debe ser penalizado.
  - (d) Por golpes innecesarios lejos del balón y casi al final de la jugada, considerarlos como faltas a balón muerto en vez de faltas a balón vivo.
  - (e) Cuando un jugador es golpeado luego de “renunciar” a seguir en la jugada, la falta está justificada.
  - (f) **Después de un touchdown, si hay contacto considerable sobre el portabalón, que es obviamente tarde e intencional, debe ser cobrado.** <sup>^</sup>
13. **Rudeza contra el snapper (roughing the snapper):**
- (a) Esta falta solo puede ocurrir cuando es razonablemente obvio que una patada de scrimmage se ejecutará. En otras palabras, solo en gol de campo e intentos PAT, o cuando un equipo se coloque en formación de punt en 4to down.
  - (b) No ser minucioso con el intervalo de un segundo. Si el snapper está erguido antes que haya pasado un segundo entonces permite el contacto, pero si él toma más tiempo para recuperarse entonces asígnale más protección.
  - (c) No cobrar una falta si el jugador defensivo contacta al snapper luego de ser bloqueado por un liniero ofensivo adyacente.
  - (d) Descalificar a cualquier jugador que intente hacer daño al contactar el casco del snapper o que se lance con su propio casco como arma.
14. **Targeting:**
- (a) Un jugador indefenso está definido por la **Regla 2-27-14, más lo siguiente:** (i) un jugador intentando recuperar un fumble; (ii) un long snapper protegido bajo la Regla 9-1-14. <sup>§</sup> En la duda, un jugador es indefenso.
  - (b) Si un golpe no es tardío, entonces el portabalón no es indefenso con respecto a Targeting. Un golpe que es simultáneo con (o una fracción de segundo después) que el portabalón toque su rodilla en el suelo, no es tardío. <sup>§\*</sup>
  - (c) Checklist para faltas por Targeting (adaptada desde presentación de Dean Blandino, agosto de 2021):
    - (i) ¿Está indefenso el jugador siendo golpeado (Regla 2-27-14)? Sí, entonces se considera la Regla 9-1-4. NO, entonces solo se considera la Regla 9-1-3.
    - (ii) ¿Está presente un indicador de Targeting (Regla 2-35)? ¿El iniciador bajó su cabeza para hacer contacto con la corona? ¿Se lanzó para atacar el área de la cabeza/cuello? ¿Se agachó seguido del contacto al área de la cabeza/cuello? ¿Fue directo con el casco, hombro, antebrazo, puño, mano o codo?

- (1) ¿Cuál fue la postura del iniciador? Si su cabeza se mantiene erguida, entonces hay menos posibilidades de que sea un indicador a que si la bajan. ¿Con qué parte del cuerpo están yendo directo? ¿Su trayectoria es ascendente (indicador) o simplemente avanza (no)?
  - (2) ¿Estaba el iniciador atacando con fuerza? Un ataque implica ir hacia adelante, hacia arriba o hacia abajo. Si están estacionarios, están absorbiendo el contacto.
  - (iii) ¿Fue el contacto con la corona del iniciador o en el área de la cabeza/cuello del oponente?
  - (iv) ¿El contacto fue considerable (forcible contact)? §
15. **Tackle de horse collar (horse collar tackle):**
- (a) Los dos requisitos para que esto sea cobrado son (i) el defensivo agarra el collar o el área de la placa del nombre; y (ii) el portabalón, o quien simula serlo ^, es tirado hacia el suelo.
  - (b) Así como en otras faltas relacionadas con la seguridad, en la duda de si fue falta o no, cobrarla.
  - (c) Sin embargo, el solo hecho de agarrar otra parte del jersey del portabalón, o quien simula serlo, ^ y tirarlo hacia abajo no constituye falta.
16. **Chop block:**
- (a) No es una falta si cualquiera de los jugadores involucrados que fue alto o bajo simplemente pasa por adelante o hace un ligero contacto con el oponente. Debe haber fuerza suficiente en cada bloqueo para que cambie la velocidad de la parte relevante del cuerpo del oponente.
  - (b) Por regla, no es falta si el jugador defensivo inicia el contacto.
17. **Bloqueo por el lado ciego (Blind-side block):**
- (a) El "contacto considerable" (forcible contact) requiere un aumento del momentum. Es menos probable que ocurra si un jugador se mueve lentamente. Es más probable que ocurra cuanto más lejos ha corrido un jugador a alta velocidad. ®
  - (b) Cuando un bloqueador contacta a un oponente con las manos o brazos extendidos, sus codos y hombros inevitablemente amortiguarán el impacto, haciendo que la fuerza sea menor. ®
  - (c) Un jugador que está parado o desplazándose lentamente no puede estar "atacando a un oponente" y, por lo tanto, no puede ser culpable de un bloqueo ilegal por el lado ciego. ®
  - (d) Un bloque de "campo abierto" generalmente (i) está fuera de la caja de tackle o después de que la caja de tackle se haya desintegrado o después de que la línea ofensiva se disperse; (ii) fue más de 2 segundos después del snap; y (iii) involucra a jugadores que normalmente estaban a más de 5 yardas entre ellos, 2 o más segundos antes del bloqueo. §
  - (e) Estar particularmente alerta cuando veas a un jugador acercándose a un oponente a gran velocidad desde el lado o por detrás. Imagina que tienen un ladrillo en la mano. ◇
18. **Resumen:** Al considerar faltas personales, preguntarse si el posible infractor tenía opciones. ¿Podrían haber elegido hacer algo diferente con respecto al contacto? Penalizar a los jugadores que elijan la mala opción.

### 3.4 – Faltas sin contacto

1. **Retraso de juego (delay of game):**
- (a) Si el Equipo A aún está en el huddle, o formándose, y quedan 10 segundos en el reloj, avisarles verbalmente que restan 10 segundos. Siempre lanza el pañuelo cuando el reloj llegue a cero, a menos que el snap es muy inminente (es decir, el mariscal está gritando los "huts"), en tal caso puede tener un segundo extra.
  - (b) Si hay un reloj de jugada visible, cuando llegue a cero, ver y observar si se ha hecho el snap. Si no se ha hecho, lanzar el pañuelo. §



- (c) Luego de una anotación, es retraso de juego si alguno de los equipos no está dentro del campo (o en el campo pero aún en el huddle) dentro de un minuto independientemente de si la señal de listo para jugar se ha hecho o no. En la primera ocasión advertir al Head Coach del equipo en vez de lanzar un pañuelo.
  - (d) Si ningún jugador del Equipo B está listo para jugar **en cualquier momento cuando el Equipo A está preparado para hacer el snap**, § penalizar al Equipo B por retraso de juego. *No darle al Equipo A una jugada libre. Cerca del final del timeout (usualmente 15 segundos antes del final)*, ◇ los árbitros en los sideline son responsables que el capitán o entrenador del equipo sepan que el timeout está por terminar.
  - (e) Si el Equipo A hace sustituciones de último momento (corriendo a la línea de scrimmage durante el proceso de sustitución), al Equipo B se le debe dar la oportunidad de “parear”. Si el reloj de jugada expira antes del snap, los árbitros deben determinar si al Equipo B se les dio una amplia oportunidad para reaccionar a la sustitución “apresurada”. Si el Equipo B reaccionó rápidamente pero el reloj de jugada expiró, el Equipo A será penalizado con una falta de retraso de juego. **Si todos los jugadores corren o trotan hacia dentro/fuera del campo, entonces el Equipo B está reaccionando oportunamente; si alguno camina, no lo está.** § Si el Equipo B retrasó su sustitución entonces el Equipo B será castigado con una falta de retraso de juego. (Regla 3-5-2-e) ^
  - (f) Si el Equipo A hace el snap en una situación donde se les ha pedido que no lo hagan (p. ej. Mientras se le permite al Equipo B que iguale sustitución), en una primera infracción detener la jugada y dar una advertencia. Penalizar por Retraso de Juego en una segunda y siguientes ocasiones. (Regla 3-5-2-e) ^
2. **Jugadores que no han estado dentro de las marcas de las nueve yardas:** No cobrarlo **si el Equipo B reacciona ante el jugador infractor, por ejemplo, un jugador del Equipo B se alinea frente a él.** ◇
  3. **False start (salida en falso):** Movimientos de un jugador ofensivo no son false start a menos que (i) **sea movimiento** ^ de uno o ambos pies; (ii) es súbito; o (iii) causa que un jugador defensivo se mueva **inmediatamente** ◇ en reacción **y es primera vez que ese tipo de movimiento se ha observado.** § Si un running back se pierde en el conteo del snap, hace un movimiento súbito y luego se detiene abruptamente, es un false start. (Si él hubiera ido genuinamente en motion, no se habría detenido.) En la duda de si el movimiento fue previo al snap, *no* lo fue. No ser minucioso en esto.
  4. **Offside (fuera de lugar):**
    - (a) Cuando un jugador defensivo, antes del snap, se mueve y un jugador ofensivo como consecuencia también lo hace, una conferencia entre el Umpire y los árbitros de línea es obligatoria. Esto para determinar si el jugador defensivo estuvo en la zona neutral y si el jugador ofensivo fue amenazado. En la duda, el jugador ofensivo *fue* amenazado. Si el primer jugador del Equipo A que se movió no fue amenazado, es un false start.
    - (b) Cuando un jugador defensivo, antes del snap, cruza la zona neutral y carga hacia el backfield del Equipo A, es una falta a balón muerto de offside. El momento para cobrarlo como falta es cuando el defensivo pasa la cadera del liniero más cercano del Equipo A.
    - (c) No cobrar que un jugador defensivo está offside si está estacionario y solamente invade la zona neutral en forma insignificante.
    - (d) No ser minucioso con los offsides, particularmente en campos que no están perfectamente marcados.
    - (e) No cobrar offside si el jugador defensivo está yendo hacia el frente al momento del snap pero no está realmente en la zona neutral.
  5. **Señales desconcertantes (disconcerting signals):** La Regla 7-1-5-a-5 prohíbe a los jugadores defensivos usar palabras o señales que puedan interferir con las señales ofensivas para iniciar la jugada. Esto incluye aplausos o cualquier otro ruido que imite las señales ofensivas.

6. **Motion ilegal (illegal motion):** Un jugador está en un motion ilegal solamente si su desplazamiento hacia delante es notorio. Un jugador en motion yendo en ángulo hacia delante al momento del snap ha cometido una **falta a balón vivo, no un false start**.<sup>◊</sup>
7. **Receptor inelegible downfield (ineligible receiver downfield):**
- Cobrarlo solo cuando sea notorio.
  - Un receptor inelegible debe estar claramente a más de 3 yardas del scrimmage al momento en que el pase fue lanzado – no ser minucioso si el jugador está justo a 3 yardas. Estar atento que si el jugador es visto a 5 yardas y desplazándose hacia el frente mientras el balón lo pasa, probablemente no estuvo a más de 3 yardas cuando el pase fue lanzado.
  - Si un liniero bloquea downfield, cobrarlo como inelegible downfield a menos que vaya tan lejos que llega a bloquear a un linebacker o secundario en cobertura de pase, en tal caso cobrarlo como interferencia de pase ofensiva.
  - Solo considerar que un receptor abierto está cubriendo **a un receptor interno**<sup>◊</sup> en la línea de scrimmage si no hay escalonamiento entre sus alineaciones. En la duda, el **receptor interno**<sup>◊</sup> no está cubierto.
  - No cobrarlo si la ofensiva está lanzando el balón legalmente por delante de la zona neutral para evitar pérdida de yardas.
  - No cobrar si el pase pantalla es sobrevolado y cae más allá de la zona neutral, a menos que la presencia del receptor inelegible haya prevenido a un jugador defensivo de atrapar el balón.
8. **Interferencia de recepción de patada (kick catch interference):**
- Cualquier cosa que impida al receptor en su oportunidad de atrapar el balón debe ser cobrada como falta. Esto incluye:
    - contactar al receptor (aunque sea incidental);
    - correr amenazadoramente cerca del receptor;
    - estar demasiado cerca del receptor;
    - gritar **o hacer otro ruido intencional**<sup>§</sup> mientras está cerca del receptor;
    - mover los brazos enfrente del receptor;
    - Forzar al receptor**<sup>◊</sup> a dar un paso alrededor del oponente o cambiar de trayecto en el esfuerzo por atrapar el balón.
  - No es falta cuando:
    - un jugador del Equipo A pasa por el lado del receptor sin tocarlo o hacerle cambiar de rumbo;
    - el receptor "renuncia" en su intento de atrapar la patada con demasiada facilidad;
    - el receptor atrapa el balón y no hubo contacto, y la extensión de cualquier interferencia sin contacto es leve o en duda: no otorgar penalidades "baratas" de 15 yardas.
  - Un jugador que con vehemencia contacta al potencial receptor de la patada ha cometido una falta personal flagrante y debe ser descalificado. En este caso, hacer solo la señal de falta personal (no la señal de la interferencia de recepción de patada).
  - Un jugador que está en el proceso de atrapar una patada debe tener una oportunidad sin obstáculos para completar la atrapada antes de ser contactado. Esta protección finaliza si el jugador hace un muff, a menos que haya hecho una señal válida de recepción libre y todavía tenga la oportunidad de completar la recepción (Regla 6-5-1-b).
9. **Pase intencional al suelo (intentional grounding):**
- No cobrarlo si el pasador fue contactado **claramente**<sup>◊</sup> luego de haber iniciado el acto de lanzar el balón, o si el balón fue tocado. Bajo estas circunstancias, debes asumir que el pasador intentó lanzar el balón a un receptor.
  - Cobrarlo si el pasador fue contactado **antes** que iniciara su mecánica de lanzamiento. No se le permite lanzar el balón deshaciéndose de este para evitar un sack. En algunas circunstancias puede ser apropiado declarar balón muerto (en lugar de penalizar por pase intencional al suelo) debido a que él estaba agarrado y su máximo avance detenido.

- (c) No cobrar pase intencional al suelo si el pasador lanza el balón deshaciéndose de este (excepto directo hacia abajo) cuando no está bajo presión defensiva. Tiene derecho a desperdiciar un down si no está en peligro de ser capturado. El reloj no es factor.
  - (d) No hay necesidad de cobrarlo si el pase es interceptado y esta sería la única falta marcada.
  - (e) Conseguir que el balón se encuentre dentro de una yarda de la zona neutral debe considerarse como lo suficientemente cerca. No ser muy técnico en ello.
  - (f) Si el pase es tocado por un receptor inelegible, sería normalmente solo una falta por toque ilegal. Sin embargo, si el pasador hace esto de una manera obviamente deliberada para evitar una pérdida de yardas, entonces la falta por pase intencional al suelo está justificada. Por regla, no puedes tener toque ilegal en un pase ilegal.
10. **Substitución ilegal (illegal substitution):**
- (a) Si el jugador reemplazado está abandonando el campo de juego o la zona de anotación pero está claramente en el campo de juego al snap, entonces debe cobrarse como falta.®
  - (b) Un jugador reemplazado que reingresa al campo ha cometido falta. Sin embargo, un jugador que abandona el campo creyendo que ha sido reemplazado, pero no ha sido reemplazado, debe ser permitido su reingreso sin penalidad (entendiendo que no es un engaño).
  - (c) Si sustitutos ingresan al campo pensando que el balón murió § pero no interfieren con la jugada, entonces no cobrarlo.
  - (d) Si la ofensiva rompe el huddle con más de 11 jugadores en el campo, esto confunde a los oponentes y debe ser penalizado. Sin embargo, puede solo cobrarse si el balón ha sido declarado listo para jugar (Regla 2-14-1) o si el 12do jugador no abandona el huddle.
  - (e) Si la defensiva tiene más de 11 jugadores en el campo cuando el snap es inminente (o acaba de ocurrir), no hay falta hasta que se haga el snap.®
  - (f) Faltas asociadas al proceso de sustitución y el tener más de 11 jugadores en el campo normalmente serían violaciones de la Regla 3-5. Sin embargo, un intento intencional para confundir a los oponentes deberá ser penalizado por tácticas desleales (unfair tactics) (Regla 9-2-2-b).
11. **Falla en el uso de equipamiento obligatorio (failure to wear mandatory equipment):**
- (a) Considerar la carencia de protector bucal o de no tener todos los puntos asegurados del chinstrap tan en serio como no usar casco. Si observas que un jugador abandona el huddle sin protector bucal o chinstrap, recordarle que debe asegurar su equipamiento. Los jugadores que ignoren el recordatorio deben ser tratados por regla (Regla 1-4-8), pero darle más tiempo para hacerlo a los mariscales de campo y a otros jugadores que dan señales. El mismo procedimiento se aplica a los jugadores que usan visores opacos o espejados. §
  - (b) No detener el reloj de juego ni el de jugada. Es entonces importante intentar lidiar con problemas de equipamiento lo suficientemente temprano para que el equipo tenga tiempo para hacer una sustitución apropiada. Si el Equipo A no alcanza a sustituirlo, entonces se le penalizará con un Retraso de Juego. Si un liniero restringido necesita ser reemplazado, será un False Start cuando se coloque erguido.
  - (c) Para casos no críticos sobre equipamiento obligatorio, instruir al jugador a remediar el problema la próxima vez que esté fuera del campo. Si ignora la instrucción, cuando regrese al campo decirle que salga del campo y solucione el problema inmediatamente. Si lo hace, entonces bien. Si su equipo lo reemplaza inmediatamente, no penalizarlos por una sustitución ilegal. Si su equipo toma un timeout o sufre una falta de retraso de juego, esa es su elección. Si se queda e intenta participar en una jugada, tratarlo por regla (Regla 1-4-8).
12. **Equipamiento ilegal (illegal equipment):** Cualquier cosa que pueda ser un riesgo para la seguridad de los participantes debe ser resuelta antes que el balón sea puesto en juego. Otras infracciones pueden ser dejadas para que el jugador lo rectifique la próxima vez que salga del campo, pero debe ser rectificado antes de permitirle que vuelva legalmente. ◊

13. **Pateando ilegalmente el balón (illegally kicking the ball):** Si un jugador contacta intencionalmente el balón con su rodilla, pierna baja o pie con el objetivo de propulsar el balón en cualquier dirección, lo ha pateado. *Si toca su rodilla, pierna baja o pie incidentalmente o como parte del acto de obtener la posesión del balón – esto no debe considerarse como una patada y no hay falta.* <sup>◊</sup>
14. **Cuña ilegal (illegal wedge):** Para que una cuña sea ilegal (Regla 6-1-10) <sup>^</sup>, tiene que formarse antes del término de la patada y continuar durante el comienzo de la devolución. *Si tocan/toman manos, están delatando su intención.* <sup>§</sup> *Si están desplazándose hacia su propia end line no es una cuña ilegal.* <sup>§</sup> Una vez que la devolución va hacia adelante, los jugadores se unirán como consecuencia de la jugada – esto *no* se considera como cuña ilegal.

### 3.5 – Conducta antideportiva (unsportsmanlike conduct) y pelear (fighting)

#### 1. Celebración (celebration):

- (a) Celebrar es diferente a taunting (burlarse) – ser más tolerante en ello.
- (b) Una “danza de sack” por sobre un oponente tackleado siempre deberá ser penalizado.
- (c) Solo penalizar el spike luego de una anotación si es taunting a un oponente. No requiere ser intencional, pero tiene que ser en dirección del oponente.
- (d) Una celebración debe ser penalizada si involucra:
  - (i) alguna de las más de 20 prohibiciones especificadas en la Regla 9-2-1;
  - (ii) el balón (que no sea spiking);
  - (iii) equipamiento de jugador;
  - (iv) equipamiento de campo (incluyendo los postes);
  - (v) cualquier objeto tomado de otra persona;
  - (vi) cualquier prop (implemento externo);
  - (vii) a un jugador yendo al suelo en un acto retrasado (no inmediatamente luego de la anotación) y de forma innecesaria.
- (e) Un acto que no está en la lista anterior es probablemente legal, así que se tolerante con ello, a menos que creas que es abusivo, amenazante u obsceno, provoque mala voluntad o degrade al deporte. No seas puritano (alguien que esté excesivamente preocupado por ser o parecer correcto, modesto o justo, o una persona que fácilmente se escandaliza o se ofende por cosas que no sorprenden u ofenden a otras personas).
- (f) Si cualquier celebración ilegal ocurre cerca de la goal line, asumir que fue *luego* de la anotación a menos que un árbitro estuvo en una excelente posición para marcarlo en el lugar exacto.
- (g) "Coreografiado" significa que uno o más jugadores haya decidido previamente, arreglado o ensayado cómo lo harán (como en una danza).

#### 2. Disidencia (dissent):

- (a) Los jugadores juegan con pasión y emoción – los entrenadores comparten los mismos rasgos. En varias ocasiones, los jugadores y entrenadores pueden estar felices o tristes, jubilosos o decepcionados, satisfechos o frustrados. Estas son emociones humanas normales (los árbitros también las tienen), pero necesitan autocontrol.
- (b) Los jugadores y entrenadores tienen derecho a estar decepcionados. Solo cuando es excesivo o desafiante a la autoridad arbitral es que se convierte en disidencia.
- (c) Disidencia es cuando jugadores, entrenadores u otras personas sujetas a las reglas:
  - (i) hablan de manera abusiva, agresiva o denigrante a un árbitro;
  - (ii) afirman como verdadero algo que es contrario a la regla o la decisión de un árbitro, o afirmar algo como falso cuando es cierto;
  - (iii) continúan argumentando una proposición después de ser informados que es incorrecta, o se les pide que se detengan;

- (iv) hacen comentarios denigrantes acerca de un árbitro o una decisión mientras hablan entre sí;
  - (v) hacen gestos (con las manos o de otra manera) que significan frustración o falta de respeto a un árbitro;
  - (vi) lanzan/patean el balón o equipamiento en disgusto;
  - (vii) se dirigen agresivamente hacia un árbitro para argumentar o quejarse.
- La disidencia es diferente a que un jugador o entrenador haga una pregunta genuina.
- (d) Si un jugador o entrenador muestra respeto al árbitro, entonces el árbitro deberá mostrar el mismo nivel de respeto en respuesta.
  - (e) Distinguimos entre disidencia evidente y disidencia encubierta. La primera es notoria, por lo general porque el discurso es lo suficientemente fuerte para que muchas personas lo oigan, o los gestos son claros y en espacio abierto. Disidencia encubierta es donde solo el árbitro lo oye y puede ser tratado de manera ligeramente diferente.
  - (f) Hay seis niveles de respuesta a la disidencia:
    - (i) **Ignorarla.** Si la disidencia es menor, y es el primer ejemplo de su clase de ese jugador o equipo, entonces *puede ser ignorada*. Podría ser un incidente aislado, que nunca volverá a suceder. Sin embargo, existe siempre el riesgo que el hecho de ignorar la disidencia incentive a los participantes a repetirla. Ciertamente ignorarla no es la respuesta apropiada a la disidencia repetitiva.
    - (ii) **Pretender que no lo escuchaste.** Pedir al jugador o entrenador que repita su comentario ("¿qué dijo?"). Si era inapropiado, es probable que no lo repita. Si lo hacen, entonces no hay duda en que debes responder con firmeza, profesional y rápidamente.
    - (iii) **Quiet word.** Una conversación tranquila con un jugador o entrenador es a menudo más beneficioso que una penalidad inmediata. Muestra compromiso de resolver el problema sin recurrir a una estricta aplicación de las reglas del juego.
    - (iv) **Reprimenda pública.** A veces, al jugador o entrenador se le debe hablar con suficiente fuerza para que sus compañeros de equipo también lo sepan. Esto puede ser necesario para solicitar su ayuda en el control de sus emociones.
    - (v) **Penalidad.** Si la disidencia es notoria para los espectadores, entonces tiene que ser penalizado por conducta antideportiva. Disidencia notoria incluye todas las acciones que impliquen lenguaje abusivo audible, equipamiento lanzado, o correr hacia un árbitro. Disidencia verbal ciertamente necesita ser penalizada si es dicha por tercera vez (o más).
    - (vi) **Descalificación.** Si un jugador o entrenador es penalizado dos veces por disidencia, entonces será descalificado bajo la Regla 9-2-1. En casos extremos, un acto de disidencia puede ser tan flagrante que requiera de descalificación inmediata.
- No hay necesidad de ir por estos niveles en orden. Un serio (o notorio) acto de disidencia puede requerir una penalidad inmediata, y posiblemente incluso una descalificación.
- (g) Los siguientes actos por un participante *siempre* deberán resultar en el cobro de una falta:
    - (i) hacer un gesto agresivo hacia un árbitro;
    - (ii) hablarle a un árbitro en forma abusiva, agresiva o denigratoria que pueda ser escuchada claramente por los espectadores;
    - (iii) hacer un "desacuerdo demostrativo", como levantar las manos en incredulidad;
    - (iv) golpearse a sí mismo para demostrar cómo le hicieron falta;
    - (v) correr directamente hacia un árbitro para quejarse de un cobro;
    - (vi) hacer una interrogación excesiva sobre un cobro, incluso en un tono civilizado (como arriba en 3.5.2.f.v).
  - (h) El no abordar la disidencia es defraudar a tus colegas y al deporte. No solo la disidencia socava a los árbitros, también puede perturbar gravemente la atmósfera

y fluidez de un juego. Si crees que no te preocupa la disidencia y la ignoras, recuerda que el mismo jugador puede hacer el mismo comentario la siguiente semana a un árbitro menos imperturbable, en que puede ser la gota que colma el vaso y cause que ese árbitro renuncie. §

- (i) Si escuchas disidencia dirigida a otro árbitro, *tú* abor das la situación. Una parte importante del trabajo arbitral en equipo es el apoyar a tus compañeros de esta manera.
- (j) Llamar a capitán(es) y entrenador(es) para aclararles que es su responsabilidad controlar a sus jugadores, prevenir disentimiento o eliminarlo al primer signo. El hacer esto demuestra que el árbitro está tratando de trabajar *con* los equipos en lugar de penalizar.
- (k) Cuando sea apropiado, aconsejar a entrenadores y jugadores que hagan preguntas genuinas en lugar de hacer afirmaciones sobre lo que es verdadero o falso.
- (l) Si se deja sin control, la disidencia es como una enfermedad que crecerá y socavar á su autoridad.

3. **Actos flagrantes antideportivos que requieren descalificación:** Los siguientes actos de actitud antideportiva normalmente **son flagrantes y** <sup>◊</sup> requieren descalificación:

- (a) Escupir a un oponente o árbitro;
- (b) Cualquier lenguaje abusivo a un oponente o árbitro que implique referencia despectiva sobre su origen étnico, color, raza, nacionalidad (excepto en el contexto de una competición internacional), religión/creencia, identidad sexual/género, edad, orientación sexual, clase u origen social, pensamiento político, discapacidad o cualquier otro dicho con la intención de denostar o agredir.
- (c) **Cualquier otro acto de conducta antideportiva que, por su naturaleza o duración prolongada, sea extremadamente objetable, evidente, innecesaria, evitable o gratuita.**
- (d) **Cualquier acción dirigida específicamente contra uno o más árbitros, asistentes o espectadores es generalmente más extrema que la misma acción dirigida a un oponente.** §

4. **Faltas múltiples:**

- (a) No penalizar a un jugador o equipo dos veces por el mismo acto antideportivo.
- (b) Sin embargo, cuando hay múltiples y diferentes actos hechos por el mismo jugador o distintos jugadores, es apropiado penalizarlos separadamente. Dos actos antideportivos por el mismo jugador resultarán que se descalifique a sí mismo.
- (c) Ejemplos de actos separados incluye:
  - (i) una celebración prohibida seguida por una disidencia a un cobro arbitral;
  - (ii) burlarse de un oponente seguido de una reverencia a los espectadores;
  - (iii) empujar después que el balón esté muerto seguido por quitarse el casco;
  - (iv) una celebración prohibida seguida por uno o más substitutes ingresando al campo para integrarse a la celebración.
  - (v) **un jugador o entrenador que reaccione de manera antideportiva después de haber sido informado de las circunstancias de una falta anterior.** §
- (d) Ejemplos de actos que normalmente NO serían considerados separados incluye:
  - (i) más de un jugador participando en una celebración retrasada, excesiva, prolongada o coreografiada;
  - (ii) un jugador mofándose (taunting) de más de un oponente;
  - (iii) un jugador haciendo reverencia en más de una dirección.
  - (iv) **un jugador haciendo un comentario o gesto antideportivo y luego otro segundos más tarde.** §

5. **Otros puntos relativos a la conducta antideportiva:**

- (a) **Vivo o muerto:** En caso de duda si una falta de conducta antideportiva ocurrió mientras el balón estaba vivo o muerto, estaba muerto.
- (b) **A quién penalizar:** No penalizar la conducta de alguien que no sea jugador o entrenador. Si alguien está dando problemas, pedirle al equipo o al personal de gestión del juego que lo maneje.

- (c) **Simulando haber sido agredido (simulating being roughed):** Normalmente al pateador que simula ser agredido debe ser ignorado. Una penalidad debe ser administrada solo si es necesario para ejercer un control adecuado sobre el juego.
- (d) **Quitarse cascos en el campo:** Jugadores que sin pensarlo se quitan el casco en el campo de juego no deben ser penalizados a menos que sea (i) dirigiendo ira o críticas hacia un oponente o árbitro; o (ii) celebrando. Recordarles de mantener sus cascos puestos. Un jugador sacándose el casco en la cercanía del sideline justo antes de entrar al área de equipo debe ser ignorado.
- (e) **Faltas técnicas inusuales:** Cuando un participante inadvertidamente incumple una regla inusual (por ejemplo, la Regla 1-4-10), una primera infracción generalmente puede tratarse con una advertencia y un requisito inmediato de rectificar la infracción. Una sanción solo es necesaria cuando el incumplimiento ha sido intencional. §

#### 6. Interferencia de sideline (sideline interference):

- (a) Mientras el balón está muerto:
  - (i) Siempre que los participantes en el área de equipo respondan razonablemente rápido a las solicitudes de colocarse detrás del sideline, no hay necesidad de advertir o penalizarlos, no importa cuántas veces suceda.
  - (ii) Dar una falta de interferencia de sideline (Regla 9-2-5) solo si el Head Coach repetitivamente (es decir, más de una vez) ignora las solicitudes (hechas mientras el balón esté muerto) de mantener a su equipo detrás del sideline mientras el balón está vivo o en la acción continua después de muerto.
- (b) Mientras el balón está en juego:
  - (i) Entrenadores, substitutos y otro no-jugador *en* el campo, siempre deberían ser penalizados por interferencia de sideline (9-2-5). Una excepción es no estar tan preocupado si el balón está cerca de la goal line del Equipo B y el personal aún está cerca de su área de equipo.
  - (ii) Si se encuentran *entre* el sideline y la línea de la caja de entrenadores, usar discreción y emitir una advertencia verbal si realmente no están causando ningún problema.
  - (iii) Cualquier contacto entre un árbitro y un miembro del equipo en el campo o entre el sideline y la línea de la caja de entrenadores debe ser cobrado como un acto antideportivo de equipo (Regla 9-2-5-b) (normalmente con una penalidad de 15 yardas desde el spot siguiente) incluso por su primera infracción. Esto también se aplica si no hay contacto físico, pero el árbitro se ve obligado a cambiar de dirección, ya sea para evitar el contacto o para mantener su punto de vista de lo que está observando.

#### 7. Pelear (fighting):

- (a) Tres reglas hablan de "golpear" (striking) a un oponente: ¿cómo decides cuál cobrar?
  - (i) Falta personal (Regla 9-1-2-a): Normalmente usarla para la acción que ocurre mientras el balón está vivo. A menos que la acción pueda causar lesiones catastróficas, no considerarla como flagrante.
  - (ii) Conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-j): Normalmente usarla para acciones que ocurren en el momento después de una jugada.
  - (iii) Pelea (Reglas 2-32-1 y 9-5-1): Normalmente reservarla para acciones más serias, severas y prolongadas. Es poco probable que un solo ataque constituya una pelea.
- (b) Si se considera que la acción es "pelear" entonces el jugador debe ser descalificado. *No* se está peleando si los jugadores simplemente se están empujando unos a otros (es decir, si no hay deliberadamente puñetazos, patadas o golpes conectados o con esa intención). En caso de duda, *no* es pelea. No utilizar el término "puñetazo" para describir rudeza hacia un jugador o entrenador a menos que esté asociado a una descalificación.
- (c) Durante una pelea, tratar de distinguir entre jugadores (dentro del campo al inicio de la pelea), substitutos y entrenadores que participan activamente en una pelea y

aquellos que están solo tratando de separar a los que están peleándose. Estos últimos no deben ser descalificados.

- (d) Solamente descalificar a un jugador si estás seguro de su número. Si dos jugadores de equipos opuestos están peleando entre sí, no descalificar a uno a menos que sepa la identidad del otro.
  - (e) Rudeza innecesaria cuando el Equipo B no tiene chances de ganar y el Equipo A ha indicado claramente su intención de “poner rodilla” normalmente deberá resultar en una descalificación del jugador que cometió la falta.
  - (f) En la duda si un jugador ha intencionalmente pegado un codazo a un oponente, mirar la mano del jugador. Es una reacción natural de apretar el puño antes de golpear con el codo. Una mano abierta probablemente indique contacto no intencional.
8. **Represalia (retaliation):**
- (a) Para los efectos de esta sección, definimos la represalia como cuando un jugador comete un acto agresivo en respuesta directa a un acto agresivo de un oponente sobre él mismo o hacia un compañero de equipo. La represalia puede ser a través de contacto físico o bien por una palabra o acción antideportiva. La represalia normalmente ocurre dentro de unos segundos luego de la acción original, pero en teoría puede ser retrasada.
  - (b) Normalmente, queremos imponer la sanción más severa al participante que inició el incidente (el “instigador”). El “castigo” en este contexto, puede ser una advertencia (por una infracción menor), una penalidad (por una infracción significativa) o descalificación (por una infracción seria).
  - (c) Si la represalia es de menor gravedad que el acto original, el represor normalmente deberá recibir un castigo menor al del instigador. Por ejemplo, si A31 comete una falta por rudeza innecesaria a B45, y B45 reacciona (a) empujando a A31; o (b) maldice a A31, en ambos casos probablemente no penalizaremos a B45, sino simplemente advertirle. Esto también se aplicaría si A31 escupió a B45 (una descalificación obligatoria de acuerdo a 3.5.3) y B45 tomó represalias empujando A31. A31 sería descalificado, pero B45 solo puede ser penalizado o advertido.
  - (d) Sin embargo, si la represalia prolonga o intensifica el incidente al ser tan grave (o más) que el acto original, normalmente el represor debe recibir el mismo castigo o uno más alto que el instigador. Por ejemplo, si B45 responde (a) cometiendo un acto de rudeza igualmente innecesario a A31; o (b) comenzando una pelea con A31, entonces ambos serían severamente penalizados. En el caso de una pelea, entre las Reglas 2-32-1 y 9-5-1 hacen que la descalificación sea a ambos jugadores.
  - (e) En el caso de que la represalia es retrasada (en la siguiente jugada o más tarde) y es deliberada, la descalificación solo del represor es normalmente requerida. Esto incluye casos donde el represor es un compañero del jugador que fue víctima del ataque original.
9. Aplicar una política de tolerancia cero a los actos de conducta antideportiva y pelea en categorías infantil/juvenil.
10. [Cualquier falta en la Sección 9-2 atribuida a un individuo cuenta para descalificación bajo la Regla 9-2-6-a.](#) §

### 3.6 – Faltas que siempre involucran una ventaja

Las siguientes faltas siempre involucran una ventaja, incluso si así no pareciese, y deben cobrarse:

#### 1. **Formación ilegal (formación ilegal):**

- (a) Siempre es falta cuando el Equipo A tiene a cinco (o más) jugadores en el backfield al snap. El Equipo A gana ventaja de bloqueo al estar más alejado de la defensiva.
- (b) Sigue siendo una falta por cinco jugadores en el backfield incluso si el Equipo A solo tiene a 10 (o menos) jugadores en el campo al snap.



- (c) Solo cobrar la falta si el quinto jugador está notoriamente fuera de la línea (p. ej. su cabeza está claramente por detrás de la parte más trasera del snapper) o ha ignorado repetidas advertencias (es decir, al menos dos advertencias).
  - (d) Dar más margen a los receptores abiertos y slot backs en la determinación de si están en o fuera de la línea de scrimmage de lo que das a los jugadores de línea internos o alas cerradas. Ser particularmente generoso en campos que no están bien marcados.
  - (e) En una jugada de engaño o inusual, las formaciones deben tener el grado más alto de escrutinio y deben ser penalizadas a menos que estén completamente legales.
2. **Interferencia de pase ofensiva:** Bloquear downfield por la ofensiva (contra un jugador en cobertura de pase) en una jugada de pase hacia delante antes que el balón sea lanzado es siempre una interferencia de pase ofensiva. La defensiva (especialmente los safeties) pueden ver el bloqueo y leer la jugada como una corrida, por lo que aleja la cobertura al destino del pase. ([Ver párrafo 3.3.9](#) para saber cómo cobrar la interferencia de pase ofensiva mientras el balón está en vuelo).
  3. **Entregando el balón por delante ilegalmente:** Entregando el balón por delante (excepto cuando es permitido por regla) siempre es una falta. Un equipo puede ganar una importante cantidad de yardas (además de beneficiarse del engaño) gracias a esta jugada ilegal.
  4. **Offside en free kick:**
    - (a) Arbitrar la línea de restricción del Equipo A como un plano.
    - (b) En un onside u otro kickoff en sí corto (intencional o no), cualquier jugador (otro aparte del pateador o holder) rompiendo el plano antes que el balón es pateado es offside.
    - (c) En un kickoff profundo, no ser tan técnico.
    - (d) Solo cobrar una falta si un jugador del equipo pateador (otro que no sea el pateador), corre obviamente desde más de 5 yardas en una free kick. Los jugadores que simplemente ajustan su posición o postura no deben ser penalizados por estar temporalmente a más de 5 yardas detrás. El objetivo de la regla es reducir el impulso de un jugador en el kickoff.
  5. **Jugador del Equipo A fuera de límites:**
    - (a) Cada vez que un jugador del Equipo A regrese dentro de los límites después de salir de los límites voluntariamente durante una jugada de patada, o un receptor elegible toca el balón ilegalmente después de salir de los límites voluntariamente durante una jugada de pase, siempre es una falta. Un jugador del Equipo A que sale del campo de juego gana una ventaja al evitar ser bloqueado. Recordar que un jugador está fuera de límites incluso si solo un pie toca el sideline o end line – esto debe ser cobrado.
    - (b) Cualquier contacto por un jugador del Equipo B que haga que un jugador del Equipo A salga de los límites debe ser considerado como la causa de ello, entendiendo que el jugador del Equipo A intentó volver inmediatamente dentro de los límites del campo.
  6. **Interferencia de recepción de patada (kick catch interference):** Siempre es una falta cuando el contacto, aunque sea leve, se hace con un jugador en posición (o desplazándose a la posición) para atrapar una patada en vuelo. Su equilibrio habrá sido perturbado, lo que dificulta su capacidad para atrapar el balón sin problemas. ([Ver también el párrafo 3.4.8.](#))

### 3.7 – Recepciones y fumbles

1. Si el balón pasa del control de un jugador a otro (ya sea compañero de equipo u oponente) durante el acto de ganar posesión, el balón pertenece al jugador con el control final (siempre que tenga control dentro de los límites). Esto no es una posesión simultánea. Si el último jugador con el control no tenía el control dentro de los límites, o cualquier jugador estaba fuera de límites al mismo tiempo que tocaba el balón, el balón estaba libre fuera

- de límites. En caso de duda sobre si un jugador tenía el control dentro de los límites, no lo tuvo.
2. Si el receptor tiene su dedo del pie dentro de los límites pero su talón baja una fracción más tarde fuera de límites (o viceversa) entonces el pase es incompleto. Si todo el pie toca el suelo, todo tiene que estar dentro de los límites para que la recepción sea completa. Este principio no se extiende al pie, pierna/rodilla, ni a la mano y brazo/codo – éstos se consideran partes separadas del cuerpo y solo es relevante el primer contacto con el suelo.
  3. No es fumble si el balón es sacado después que al portabalón lo hayan llevado hacia atrás. El balón está muerto una vez que el portabalón está tan agarrado que su máximo avance está detenido.
  4. Un jugador tuvo el balón lo suficiente para convertirse en portabalón cuando, luego que su pie está en el suelo, hace uno de los siguientes (a veces conocidos como “actos comunes al deporte”) (Regla 2-4-3):
    - (a) evitar o protegerse del contacto inminente de un oponente
    - (b) proteger el balón
    - (c) avanzando el balón (o retrocediendo con él); o extenderlo hacia la goal line o la línea por ganar; §
    - (d) dar pasos adicionales en posición vertical (es decir, no mientras cae al suelo)
    - (e) lanzar el balón o entregarlo
  5. No tratar de ser demasiado técnico en decidir sobre una recepción. No queremos que los árbitros traten de tener "los mejores ojos en la historia del deporte" y decidir demasiadas veces que el receptor ha completado el proceso de la recepción y que hizo fumble cuando debiese ser un pase incompleto. El principio más importante es "en la duda, incompleto".
  6. Usamos el mismo criterio con las recepciones, ya sea hecha en la zona de anotación o en el campo de juego.
  7. Para decidir si el Equipo A ha lanzado o soltado el balón (fumble), ten en mente lo siguiente:
    - (a) Cualquier acción de la mano del jugador yendo hacia delante y el balón saliendo, debe ser considerado como un pase hacia adelante.
    - (b) Si el jugador puede ver al defensivo acercarse, es probable que pueda mover su mano o brazo hacia delante antes de ser contactado. Cuando no ve que viene el contacto, las posibilidades de fumble son mayores.
    - (c) Después que el jugador es contactado, si el balón cae detrás de él, es más probable que haya sido fumble.
  8. Checklist para la posesión (adaptada de la presentación de Dean Blandino, agosto de 2021):
    - (a) ¿Se establece control con mano(s) o brazo(s)? ¿Se estableció control antes de que el balón tocara suelo (solo recepción)? Un movimiento ligero no es una pérdida de control, pero sí lo sería un rebote, malabear o que las manos se despeguen del balón.
    - (b) Establecer qué parte del cuerpo tocó primero el suelo (o pylon). ¿Estaba completamente dentro de los límites?
    - (c) ¿Cuánto tiempo tuvo el jugador control de balón?
      - (i) En caso de estar erguido, ¿cuándo pasó de ser receptor a portabalón? ¿Tenía la capacidad de alejar o evitar a un oponente? ¿Guardó el balón, giró hacia upfield y/o dio pasos adicionales? ¿Extendió el balón para obtener más yardas (línea de gol o línea por ganar)?
      - (ii) En caso de ir al suelo, ¿mantuvo control cuando tocó el suelo? O ¿efectuó un acto común al juego (p. ej. extender para más yardas) en su camino hacia el suelo?

### 3.8 – Aplicación de otras reglas

1. Señales de recepción libre (fair catch signals):

- (a) No ser minucioso sobre señales de recepción libre. Cualquier señal de “saludo” (*waving*, brazo de un lado a otro) o elevación de un solo brazo por encima de la cabeza es suficiente para indicar que se ha solicitado una recepción libre.
  - (b) Los jugadores que obviamente están tapando el sol para ver *no* han hecho señal de fair catch.
  - (c) Cualquier señal de “aléjate” antes o después que el balón toque el suelo es una señal inválida.
  - (d) Un receptor que apunta hacia el balón y mantiene sus manos bajo sus hombros sin hacer movimientos de “saludo” (*waving*) no ha hecho una señal y puede avanzar el balón. Un receptor que mantiene sus manos bajo sus hombros y hace un movimiento de “saludo”, o que tiene sus manos justo arriba de sus hombros sin movimiento de “saludo”, ha hecho una señal inválida.
2. **Onside-kick en campos mal marcados:** En la duda en un campo mal marcado, la cadena puede ser usada luego del free kick para la medición si el spot del primer toque fue ilegal o no.
  3. **Cambio de posesión cerca de la goal line:** Si una intercepción, recepción de patada, o recuperación es hecha dentro de la yarda uno e inmediatamente es llevada dentro de la zona de anotación, tratar de marcarlo como touchback en vez de excepción de moméntum. Cuando el Equipo A ilegalmente toca la patada cerca de la goal line, intentar marcarlo como si fuese en la zona de anotación, particularmente si se lleva el balón hacia adentro de la zona de anotación.
  4. **Balón saliendo de la zona de anotación:** Si hay un cambio de posesión en la zona de anotación (o aplica regla de excepción de moméntum), en la duda durante la devolución el balón NO ha salido de la zona de anotación.
  5. **Tiempo en los últimos segundos de un período:** §
    - (a) Un segundo puede ser suficiente para hacer que el balón sea vivo. Si el reloj inicia en la señal de listo, el Referee debe esperar hasta que el equipo A esté set (alineado) antes de declarar el balón listo.
    - (b) Dos segundos no son suficientes para que el balón pase a estar vivo y vuelva a ser balón muerto. (Regla 3-2-5).
    - (c) Cuando se hace el snap con cinco o menos segundos restantes, un intento normal de gol de campo terminará el período.
    - (d) No correrá el tiempo si un free kick es recibido limpiamente por un jugador que está en el suelo o ha señalado recepción libre. Avanzará al menos un segundo si hace un muff y luego atrapa o recupera el balón.
  6. **Entrenador solicitando un timeout:** Los árbitros no deben distraerse de sus funciones en el juego por la posibilidad de que un Head Coach pueda pedir un timeout.
    - (a) Cuando el snap o free kick es inminente (es decir, cuando el Equipo A está en formación), los árbitros de línea no deben sacar los ojos del campo de juego. En estas circunstancias, el Head Coach puede necesitar atraer la atención de uno de los árbitros al medio del campo (Referee, Umpire, Back Judge), o incluso a los árbitros de línea en el sideline opuesto, que están de frente a él. Usar una señal de manos “T” (como la señal Sup45) <sup>◇</sup> y verbalizar la palabra “timeout” son ambas necesarias bajo estas circunstancias.
    - (b) Cuando el balón está muerto y no hay amenaza de acción en el campo, una petición verbal al árbitro más cercano será suficiente.
    - (c) Bajo ninguna circunstancia el árbitro debe detener el reloj a menos que esté seguro de que la petición viene del Head Coach. Si el árbitro está inseguro de la voz que pide el timeout, y no está posibilitado para girar y averiguarlo, el timeout no será concedido.
    - (d) Antes del snap, anticipar que un entrenador pida un timeout cuando sabes que su equipo tiene un jugador menos o parece confundido. Al final de una jugada, anticipa que un entrenador o jugador pida un timeout cuando el reloj del juego esté corriendo y su equipo quiera conservar tiempo. <sup>§</sup>
  7. **Entrenadores en el campo durante un timeout:** Durante un timeout cargado, entrenadores que ingresan al campo menos de 9 yardas desde el sideline y no van más

allá de las [yardas 20](#)® no son normalmente un problema a menos que la actitud atraiga la atención a ellos mismos.

8. **Jugadas de engaño (trick plays):** Ser muy estricto en penalizar jugadas de engaño que constituyan tácticas desleales. Dichas jugadas incluyen (pero no se limitan a):
  - (a) Jugadas de engaño que dependan de que el balón sea ocultado o substituido (Regla 9-2-2-a);
  - (b) Jugadas de engaño asociadas con simulación de substituciones (Regla 9-2-2-b);
  - (c) Jugadas de engaño que involucren equipamiento de jugadores (Regla 9-2-2-c);
  - (d) [Jugadas de engaño donde el Equipo A hace una jugada "normal" después de haber informado a los oponentes que pondrían "rodilla en suelo" \(taking a knee\) \(ver también más abajo 3.8.9.c\) \(Regla 9-2-2-d\);](#) §
  - (e) Jugadas de engaño diseñadas para confundir a la defensiva con acciones o en forma verbal para que crea que el snap no es inminente (Rule 9-2-2-e) – esto incluye pretender tener un problema con la jugada que fue llamada, un problema de equipamiento con un zapato, balón, etc. y fingir una lesión (Rule 9-2-2-f); también incluye asumir un rol o funciones de un árbitro.

En general una buena regla a seguir es que, si un acto inusual parece ser injusto, probablemente sea contrario a las reglas.
9. **Jugada de poner rodilla en suelo (take a knee play):** Cuando el Equipo A informa a los árbitros que desean "poner rodilla" (a veces conocida como "formación de victoria"):
  - (a) Asegurarse que el Equipo B sea informado.
  - (b) Recordarle al Equipo A que el Equipo B podrá detener el reloj de tener timeouts disponibles.
  - (c) Recordarle al Equipo A que serán penalizados ([bajo la Regla 9-2-2-d](#))<sup>◊</sup> si hacen una jugada "normal" luego de haber declarado la intención de "poner rodilla" ([ver también arriba 3.8.8.d](#)). Esto incluye el no poner inmediatamente la rodilla en suelo (menos de 2 segundos) luego de haber controlado el snap. §
  - (d) Recordarle al Equipo B que el Equipo A declaró la intención para cada una de las siguientes jugadas, a menos que el Equipo A te informe que harán una jugada normal, en ese caso informarle de esto al Equipo B.
  - (e) Advertir al Equipo B que no le "haga daño" a los oponentes o de intentar interferir con el proceso (otro que no sea un intento legítimo de ganar posesión de un balón libre).
  - (f) Penalizar a jugadores de cualquier equipo que traten de ganar ventaja de la situación ya sea ganando yardas (Equipo A) o de hacer daño a un oponente (normalmente Equipo B). [Si el Equipo A consume tiempo injustamente, la Regla 3-4-3 puede ser utilizada para restituirle tiempo al reloj de juego.](#) §
  - (g) Si hay poca diferencia en el marcador, entonces el Equipo B tiene el legítimo derecho de intentar ganar posesión del balón. Sin embargo, si el margen en el marcador es más amplio de lo que razonablemente pueda superarse en el tiempo restante, el Equipo B no deberá realizar cualquier contacto con fuerza considerable (*forcible contact*).
  - (h) [Si el Equipo A se alinea en "formación de victoria" pero no informan a los árbitros o al Equipo B que tienen la intención de poner rodilla en suelo, esta guía no se aplica y el Equipo A igualmente puede ejecutar una jugada "normal" legal o bien poner rodilla \(bajo propio riesgo\).](#) §
10. **Acción continua:** Después de un silbato inadvertido, si los jugadores en las cercanías del balón continúan jugando el balón, independientemente del tiempo, entonces esa es la acción continua inmediata. Este período se extiende mientras los jugadores en las cercanías continúen jugando el balón, independientemente de lo que hagan otros jugadores en el campo. §
11. **Tratamiento de las descalificaciones:** Un participante descalificado debe abandonar el recinto de juego (Regla 9-2-6-b) dentro de un período de tiempo razonable. Siempre que estén progresando hacia la salida a un ritmo razonable, el juego debería continuar. Sin embargo, es posible que el juego deba detenerse si el participante descalificado atrae la atención o retrasa su salida. El equipo infractor es responsable de escoltar a su participante y puede ser penalizado (por retraso de juego) si esto no se logra. Si el

participante descalificado o la(s) persona(s) responsable(s) comete(n) un acto (posiblemente más) antideportivo, esto debe ser sancionado. §

## 4. CHECKLISTS PREVIOS AL JUEGO

### 4.1 – Checklist antes del día

En los días previos al juego cada árbitro deberá verificar:

1. la ubicación del estadio
2. el horario del kickoff
3. el horario en que la cuadrilla se va a reunir
4. la ubicación en donde la cuadrilla se va a reunir
5. quiénes viajarán juntos (particularmente para minimizar los gastos)
6. los reglamentos de la competencia aplicables al juego, incluyendo su duración y si se pueden jugar períodos extras
7. el pronóstico del tiempo para el día del juego
8. el tipo de superficie del campo (pasto natural o sintético)
9. si han existido conflictos entre los dos equipos
10. los resultados de cada equipo en sus juegos recientes
11. qué color de uniforme usará cada
12. quién es el Head Coach de cada equipo
13. si cualquier persona de ambos equipos está cumpliendo suspensiones
14. datos de contacto de los otros miembros de la cuadrilla
15. sus radios y otros equipos electrónicos están completamente cargados
16. la programación de actividades previas y posteriores al juego

Adicionalmente, para un juego internacional y/o en uno que tenga un viaje inusualmente largo, y/o que requiera alojarse por la noche, cada árbitro deberá verificar:

17. sus preparativos de viaje
18. sus preparativos de alojamiento
19. cualquier recogida o traslado al/desde aeropuertos, hoteles, estadio
20. cómo serán satisfechas sus necesidades de nutrición e hidratación.

### 4.2 – Checklist con el personal de gestión del juego (game management)

Tan pronto como se tenga oportunidad luego de la llegada al estadio, los árbitros deben revisar todos los puntos correspondientes a la siguiente lista con representante(s) del personal de gestión del juego:

1. Adecuación del terreno, marcadores de campo, protección de postes, eliminación de peligros, etc.
2. Colores de jersey
3. Confirmar horario del kickoff
4. El horario en el que los equipos entrarán al campo
5. Si debe realizarse o no un chequeo de identidad de jugadores y, en caso afirmativo, cuándo y por quién
6. Relojes de estadios y sus operadores
7. Anunciador (PA)
8. Presentación de los equipos y el horario en que inicia y termina
9. Cualquier arreglo especial o presencia de un “VIP” en la ceremonia de lanzamiento de la moneda
10. Himnos nacionales
11. Actividades de medio tiempo, duración de este, etc.
12. Actividades al final del juego
13. [Radio para anuncio al público](#)
14. Pagos relativos al juego
15. Cadena, cadeneros y horario en que debiesen estar disponibles
16. Balones, recogepelotas y horario en que debiesen estar disponibles
17. Toallas

18. Instalaciones médicas
19. Seguridad del camarín
20. Si los árbitros podrán tener una copia del video del juego
21. Si se proporcionará hidratación a los árbitros en el medio tiempo y al finalizar el juego.

### **4.3 – Checklist con los equipos**

Al menos 60 minutos antes del kickoff, el Referee u otros árbitros deberán verificar todos los ítems correspondientes a la siguiente lista con el Head Coach y encargado(s) de cada equipo:

1. Numeración/elegibilidad de los jugadores.
2. Equipamiento de los jugadores.
3. Todos en el área de equipo tienen credenciales apropiadas.
4. Formulario del plantel (roster form).
5. Números de los capitanes.
6. Si todos los mariscales son diestros.
7. Si todos los pateadores (incluyendo punter) son diestros.
8. Número del/los long snapper.
9. Jugadas, formaciones o situaciones inusuales.
10. Quién(es) será(n) la/las persona(s) dentro del personal de equipo en responder ante los jugadores lesionados.
11. Preguntas sobre las reglas.
12. Control del sideline, incluyendo el nombre del “coach de control de banca” (*get-back coach*).
13. Procedimiento para solicitar un timeout o conferencia de entrenador
14. Procedimiento para solicitar una repetición de video.

### **4.4 – Checklist de salud**

Antes del kickoff, los árbitros deberán verificar todos los ítems correspondientes a la siguiente lista:

1. Ubicación del personal médico durante el juego
2. Señales a usar para solicitar el ingreso de asistencia médica al campo de juego.

## 5. PRINCIPIOS GENERALES

### 5.1 – Deberes y responsabilidades

#### Prioridades generales (en orden descendente):

1. Tener un conocimiento profundo de los deberes de tu propia posición.
2. Conocer los deberes de cada uno de los demás árbitros.
3. Estar preparado y ser capaz de asumir cualquiera de las demás posiciones siempre que las circunstancias, tales como lesiones o retraso en la llegada, requieran el reordenamiento de las asignaciones.
4. Conocer las señales descritas, además de cuándo y cómo deben ser usadas.
5. Ser capaz de recibir y lanzar el balón correctamente con técnica por debajo del hombro hasta 10 yardas con una trayectoria plana y en punta.

#### Tareas específicas durante el juego (sin ninguna prioridad en particular):

6. Saber el down y distancia, antes de cada snap.
7. Estar listo para ayudar a cualquier árbitro que esté fuera de posición.
8. Asegurar un balón nuevo, si corresponde, después que toda la acción haya cesado.
9. Estar alerta de lo que sucede lejos del balón cuando la jugada se aleja de tu zona inmediata.
10. Llamar un timeout por cualquier jugador que está obviamente lesionado.
11. Estar preparado, de ser necesario, para cobrar cualquier falta o infracción a las reglas que observe y sea seria, independientemente de su asignación específica.
12. Observar procedimientos o decisiones (rulings) erróneas por parte de otros árbitros e intentar prevenirlos y/o corregirlos siempre que sea posible.
13. Comunicar a colegas, jugadores, entrenadores, anunciadores o espectadores, según corresponda, siempre que ocurra algo inusual o fuera de lo común.

### 5.2 – Arbitrando con sentido común

1. Es importante cobrar cada falta que veas que **es evidente** o <sup>◇</sup> afecte al resultado de la jugada, a la seguridad de los jugadores, o a la disciplina del juego. Sin embargo, por favor recordar que ni los espectadores ni los jugadores acuden al campo para ver a los árbitros marchando por el campo. Utiliza tu discreción y por sobre todo tu sentido común. Retrasa el lanzar el pañuelo uno o dos segundos para darte a ti mismo la oportunidad de revisar la **situación** <sup>◇</sup> mentalmente.
2. El arbitraje preventivo permite que el juego fluya de un modo disciplinado. Siempre que sea necesario, habla con los entrenadores o jugadores con respecto a su conducta. Nunca *ignores* una falta: debes hacer algo al respecto con cada falta. Incluso si decides no lanzar tu pañuelo, habla con el/los jugador(es) involucrado(s).
3. En momentos apropiados, como cuando los jugadores se están alineando para un kickoff o dejando el huddle para ir a la línea de scrimmage, recordarles que revisen sus protectores bucales y chinstraps, y también que usen sus manos legalmente. Intentar no ser molesto al hacerlo.
4. Escuchar siempre las quejas de los jugadores. No se puede ver todo en cada jugada. Si un jugador se queja de un oponente, debes estar preparado para observar con mayor atención el siguiente encuentro entre ellos. Solicita la colaboración de otros árbitros cuando sea necesario, pero no retrasar el juego para hacer tal solicitud.
5. Cuando le hables a jugadores, entrenadores o espectadores ser siempre educado. Tu posición de árbitro no te da el derecho a ser abusivo o despectivo. Utilizar un lenguaje tranquilizador para apaciguar hostilidad.
6. Cuando hayas tomado una decisión basada en tus observaciones, experiencia y conocimiento, no dar marcha atrás. La presión de entrenadores, jugadores o de los espectadores, no debe influir en tu juicio. Cuando te hayas equivocado, admítelo, pero no permitir que ello afecte tu rendimiento posterior.



7. Elogiar a los jugadores por su buen espíritu deportivo, pero asegurarse de hacerlo a ambos equipos.

### 5.3 – Ritmo y lesiones

1. Intentar siempre que el juego fluya con facilidad, pero no apresurarlo. Moverse rápido cuando se requiera, pero no permitir que el deseo de acción rápida interfiera con tus deberes ni con las determinaciones correctas.
2. Trotar a la posición casi siempre se ve mejor que caminar.
3. Al ir a la posición para el próximo down hacerlo de frente al balón. Esto puede permitirle al Referee declarar el balón listo para jugar más pronto, y así acelerar el ritmo del juego. Sin duda evitará que seas sorprendido por un snap rápido y mejorará tu capacidad de detectar actividad extracurricular.
4. Cuando los jugadores se están enojando o frustrando, es posible que sea necesario disminuir el ritmo del juego para que se calmen o tengan la oportunidad de hablar contigo o con sus compañeros de equipo (legalmente). Alternativamente, un ligero aumento en el ritmo del juego puede ser beneficioso para forzarlos a concentrarse más en jugar y menos en hablar. Utilizar la experiencia para decidir cuál es el curso de acción apropiado para cada circunstancia.
5. Particularmente en climas calurosos, animar a los jugadores a beber agua durante las detenciones en el juego recordándoles las oportunidades para hacerlo. *Nunca* llamar un timeout de Referee con el solo propósito de permitir que los jugadores tomen agua. Detener el juego en un momento arbitrario siempre beneficiará a un equipo sobre el otro en términos de ritmo. En su lugar, use la oportunidad de una lesión o aplicación de penalidad para permitirle a los jugadores ir hacia el sideline a hidratarse rápidamente.

#### Lesiones:

6. El reconocimiento de jugadores lesionados les concierne a todos los árbitros.
  - (a) Si tienes dudas sobre un jugador que está en el suelo, señalar timeout [S3] y avisar al personal médico presente.
  - (b) Si tienes dudas sobre un jugador que todavía está de pie, preguntarle si está bien. Si no responde afirmativamente después de preguntar dos veces, detener el reloj ya que probablemente no está en condiciones de continuar.
  - (c) Prestar especial atención a los participantes (jugadores y árbitros) que pueden haber sufrido una conmoción cerebral. Conocer los signos de conmoción y estar atento a ellos. Cualquier persona que muestre signos debe dejar el campo para ser evaluado y no puede volver al juego a menos que lo autorice un profesional médico.
  - (d) También estar atento a los participantes que están sangrando o que están manchados con sangre. También deben dejar el campo para ser atendidos.
  - (e) **El tiempo de una lesión es cuando un árbitro la ve y declara un timeout, no cuando ocurre la lesión. No es necesario restablecerle tiempo al reloj del juego si hay un retraso en detectar la lesión, a menos que el retraso sea claramente mucho.**
7. Buenos procedimientos al lidiar con jugadores lesionados incluyen:
  - (a) Nunca apresurar la asistencia de un jugador lesionado.
  - (b) Siempre actuar en el mejor interés del jugador lesionado. Esto generalmente implica convocar al campo al encargado de salud de su equipo para atenderlo. Si un equipo no tiene su propio encargado de salud, se debe convocar al personal médico proporcionado por el personal de gestión del juego (p. ej. paramédico o médico del estadio).
  - (c) Otro personal (p. ej. un coach o un compañero de juego) puede querer atender al jugador mientras el personal médico está siendo convocado. Tenga cuidado con esto, ya que a menos que sepa que están entrenados en primeros auxilios, existe la posibilidad (usualmente remota) de que podrían hacer empeorar la situación. Esto puede ser particularmente el caso si se sospecha de un hueso roto o lesiones internas. Sin embargo, permitir que este personal tranquilice al jugador es normalmente lo más apropiado.

- (d) Antes del juego, pedir al Head Coach de cada equipo que identifique al/los encargado(s) de salud de su equipo para las lesiones de los jugadores, y si están calificados en primeros auxilios (o mejor, son paramédicos, fisioterapeutas, terapeutas deportivos, médicos o enfermeros).
  - (e) En los casos en donde el jugador es legalmente un niño, todo el mundo tiene un deber mayor en el cuidado hacia él. Permitir que un padre (u otro representante de la familia) ingrese al campo para hablar o tranquilizar al jugador mientras está siendo examinado puede ser algo bueno. La necesidad de esto normalmente aumenta con la gravedad de la lesión, la duración de la detención y la juventud del jugador.
  - (f) El árbitro que reconoce que hay un jugador lesionado debe notar su número y asegurarse que se vele por lo indicado en la Regla 3-3-5.
  - (g) Seguir siempre el consejo o las instrucciones del personal médico presente con respecto a la remoción de jugadores del campo. No apresurar esto.
  - (h) No reanudar el juego mientras un jugador está siendo tratado fuera del campo pero dentro de las líneas delimitadoras, o más alejado, si hay un riesgo para él *y/o* <sup>^</sup> la gente que lo atiende.
8. Cuidar de tu propio bienestar físico y mental, y el de tus colegas. Beber suficiente agua, especialmente en climas calurosos.

**Jugadas rápidas (hurry-up) (cuando el reloj de juego aún está corriendo): §**

9. Una situación de jugadas rápidas generalmente ocurre al final del juego o de la primera mitad, pero también puede usarse tácticamente en otros momentos.
- (a) El equipo A desea urgentemente anotar antes del final del período. En el último cuarto, esto será porque están atrás en el marcador.
  - (b) El equipo A jugará con urgencia: probablemente no harán huddle y sus jugadores se colocarán en posición para el próximo snap mucho más rápido que lo normal. El conteo del snap generalmente será corto.
  - (c) El equipo B probablemente querrá ralentizar el juego para consumir tiempo, pero se verá obligado a responder al ritmo acelerado del equipo A.
  - (d) La presión a menudo llevará a errores, por parte de los jugadores de ambos equipos y (ocasionalmente) por parte de los árbitros.
10. En tales situaciones, el posicionamiento del balón para el próximo down debe hacerse de manera muy eficiente.
- (a) El Umpire (o [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] el Centre Judge cuando una jugada termina en el backfield ofensivo) *debe* ir y recoger el balón donde sea que esté dentro de los límites, y actuar como Recuperador y Posicionador. Una vez que se posicione el balón, y a menos que haya una situación de respuesta de sustitución, dejarlo y moverte a tu posición pre snap.
  - (b) Los demás árbitros no deben manipular el balón a menos que se lo entreguen a ellos.
  - (c) Anticipar que después de una jugada que termina dentro de los límites, el portabálón puede lanzar el balón a un árbitro (no necesariamente al Umpire) o correr con el balón al spot siguiente.
11. Estar en posición para el próximo down tan pronto como sea razonablemente posible. Sin embargo, no apresurarse e intentar mantenerse fuera del camino de los jugadores. Al final de una jugada:
- (a) El Árbitro de Cobertura no debe ingresar al campo a menos que la conducta de un jugador lo requiera o el spot está muy cerca de la línea por ganar.
  - (b) Los demás árbitros no deben irse al punto de balón muerto tanto como de costumbre.
  - (c) Anticiparse a las solicitudes de timeout de los jugadores o del Head Coach. Saber con certeza cuántos tiempos muertos le quedan a cada equipo.
  - (d) [LINESMAN] Asegurarse que el equipo de cadeneros esté listo para la próxima jugada lo más rápido posible.
12. Anticiparse a las jugadas que tienen más probabilidades de anotarse rápidamente, detener el reloj o ahorrar tiempo. Estar preparado para ajustarse en consecuencia. Las jugadas probables pueden incluir:

- pases de cualquier tipo, en particular pases largos y/o pases al sideline
  - un Spike para detener el reloj
  - el portabazón queriendo ir fuera de límites y los defensas queriendo detenerlo
  - un intento de gol de campo rápido (el Back Judge, o en caso extremo el Referee ([ver 9.8.d.2](#)), puede tener que decidir solo)
  - si el equipo A anota pero todavía está detrás, anticipar un onside kick.
13. Anticipar que es posible que tengas que cobrar faltas que tienen más probabilidades de ocurrir debido a la velocidad a la que suceden las cosas, incluyen:
- formación ilegal, porque no todos los jugadores del Equipo A se alinean en su posición correcta
  - shift ilegal, porque no todos los jugadores del Equipo A están set por un segundo antes del snap
  - sustitución ilegal, en particular por parte del Equipo B que no consigue que los jugadores a reemplazar salgan del campo antes del snap
  - holding o uso ilegal de las manos porque los jugadores están desesperados por limitar el movimiento de un oponente (pero no comenzar a cobrar por detalles)
  - faltas deliberadas para detener el reloj
14. Este no es un momento para hacer tareas no esenciales que harían "perder" tu tiempo o el de los jugadores y entrenadores que están enfocados en hacer las cosas rápidas. Por ejemplo, sería inapropiado dedicar tiempo a advertir a un jugador o pasar información al Head Coach. Esperar hasta que el reloj se detenga antes de notificar a los jugadores y entrenadores sobre el tiempo restante (Regla 3-3-8-c). Dejar el bean bag si tomaría tiempo recuperarlo - tú o el recogepelotas puede recuperarlo más tarde.
15. Puedes sentir una tendencia a ahorrar tiempo saltándose algunas tareas normales. Por ejemplo, es poco probable que alguno de los equipos haga una sustitución, por lo que puedes sentir que se puede omitir el contar a jugadores. Estos atajos conllevan riesgos, pero a veces están justificados. No use una situación de hurry-up como excusa para volverse perezoso e ignorar responsabilidades importantes. No se dejarse sorprender cuando un equipo (especialmente el Equipo B) *hace* una sustitución sorpresa porque debes asegurarte de que se haga legalmente. Si el Equipo A hace una sustitución, el Equipo B debe tener la oportunidad de parear (Regla 3-5-2-e).
16. No detener el juego a menos que haya un problema de seguridad claro y serio que no pueda esperar hasta que el reloj se detenga nuevamente. En particular:
- (a) No detener el juego solo porque un árbitro no está perfectamente en su posición. Los árbitros deben adaptarse y arbitrar lo mejor que puedan mientras se desplazan a la mejor posición para cubrir la jugada.
  - (b) No detener el juego solo porque el down box aún no ha llegado a su lugar correcto o no muestra el número correcto. Si no está en el spot anterior al momento del snap, el Linesman debe dejar caer su bean bag para marcar la yarda.
  - (c) No detener el juego solo porque la defensa no está en posición. Es responsabilidad de ellos estar en posición a tiempo.
  - (d) No prestar demasiada atención a los jugadores que pueden parecer sin aliento porque se mueven lentamente. Los jugadores genuinamente lesionados normalmente estarán en el suelo. Otros jugadores pueden estar exagerando con la esperanza de que detengas el juego en beneficio de su equipo.
17. Evitar situaciones en las que cualquiera de los equipos pueda culparte por consumir o ahorrar tiempo. Moverse rápidamente, pero no tan rápido como para correr el riesgo de tropezar y verte torpe. Trabajar eficientemente; fluidamente; intervenir lo menos posible.

#### 5.4 – Cerrando la caja (boxing in)

1. Cuando cambies de posición durante el juego intenta siempre rodear la acción junto a los demás árbitros. Una posición de "mirando desde fuera hacia dentro" es esencial para la cobertura de sidelines y end line mientras el balón está dentro de los límites. Una vez que el jugador con el balón vaya fuera del campo, los árbitros de esa línea deberán girar y mantener sus ojos en él mientras haya una amenaza de una acción en contra de él.

Mantener el juego “encajonado” o “cerrando la caja” debe asegurar que cada jugada es observada desde más de un punto de vista.

2. Mientras el balón esté vivo, no acercarse mucho a la jugada.
3. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
4. Cuando ocurra una acción crítica en tu área, tratar de estar en una posición donde tus ojos estén horizontales y fijos. Esto podría significar el detenerse antes de que un pase o patada llegue a tu zona. Ayudará el reducir la velocidad y estabilizarse, especialmente la cabeza.<sup>§</sup>
5. Generalmente no es necesario que ningún árbitro observe:
  - (a) El balón mientras está en el aire (aparte de un vistazo para determinar su dirección y si puede venir hacia ti).
  - (b) El balón luego que un pase es incompleto.
  - (c) El punto de balón muerto una vez que ha sido marcado (Mecánica 5.7.1).
  - (d) El balón en el spot siguiente hasta que el snapper está a punto de tocarlo (Excepción: si el viento es lo suficientemente fuerte para mover el balón).
  - (e) El spot de una falta después de lanzar el pañuelo hacia él (o al mismo nivel).
  - (f) La goal line luego de producirse un touchdown o safety.
  - (g) El balón luego de un intento de gol de campo haya sido convertido o errado.
  - (h) El sideline o end line después que el jugador haya ido fuera de límites.
  - (i) Al jugador que está lejos de la jugada y no tiene oponentes en su cercanía.
  - (j) Substitutos y entrenadores en el área de equipo.

En cada caso hay algo más importante en que necesitas concentrarte.

### 5.5 – Cooperación y comunicación

1. Es esencial que todos los árbitros trabajen en conjunto como un equipo y que se comuniquen eficientemente entre sí para garantizar el control del juego. Dicha comunicación será normalmente verbal, pero cuando esta sea imposible o inadecuada, se debe utilizar las señales visuales aprobadas. Las radios deben ser usadas cuando estén disponibles, pero solo cumpliendo con el Capítulo 25.
2. Los árbitros también deben comunicarse cuando sea adecuado con los jugadores, entrenadores, espectadores y anunciadores. Si una regla es compleja o controvertida, es preferible tomarse un tiempo para explicarla y así evitar que alguno continúe ignorándola. El objetivo es brindar la información antes que alguno requiera preguntar por ella.
3. En el sideline, pedirle al Head Coach que designe al “coach de control de banca” (get-back coach), alguien del equipo que sea responsable de mantener atrás a los entrenadores y jugadores en el área que les corresponda. Él puede dedicar más tiempo que tú a mantener a su gente lejos de tu camino.
4. Todos los árbitros deben señalar el número del down antes de cada down. Si hay discordancia, hacer un sonido corto con tu silbato antes del snap, señalar timeout [S3] y hablar con tus colegas para establecer el número correcto. Todos los árbitros son responsables de asegurarse que el indicador de down muestre el número correcto.
5. No es sabio llevar el silbato en tu boca. Es muy fácil hacer un silbato inadvertido. El elevar el silbato hacia tu boca te da una fracción de segundo extra para pensar si debes hacer sonar o no el silbato. Incluso en una falta antes del snap, no hay urgencia de microsegundo para hacer sonar el silbato.
6. Al final de un down, si eres el árbitro de Cobertura de la jugada y estás seguro que el balón está muerto, hacer sonar tu silbato. Debe hacerse con autoridad, no solamente un *pip*. Los demás árbitros deberán repetir el silbato *solo* si es conveniente para finalizar la acción en su área de cobertura. Nunca ser el primer árbitro en hacer sonar el silbato si el balón no está en tu área de responsabilidad. No pitar intermitentemente a menos que hayas lanzado un pañuelo durante la jugada o que por otro motivo requieras llamar la atención del Referee.
7. Si has hecho un silbatazo inadvertido durante una jugada no pienses que nadie lo notará. Continúa pitando y asegúrate que la jugada esté muerta. Admite tu error y sigue el procedimiento indicado por regla (Regla 4-1-2-b).

8. Tu lenguaje corporal dice mucho más de lo que piensas, estar consciente de ello. Un árbitro que se mueve vacilante (p. ej. hacia el punto en el que se intentó atrapar un pase) es una señal que no está seguro del cobro y que necesitas ayuda. Debes estar pendiente de tales señales del lenguaje corporal de tus compañeros y preparado para ayudarles cuando puedas. Nunca apuntar a jugadores o entrenadores de una manera desaprobadora o amenazante.
9. No gritarle a nadie, indica tu pérdida de control. Nunca insultar a un jugador, entrenador o compañero.
10. Los siguientes puntos ilustran buenas y malas prácticas cuando dos o más árbitros están en desacuerdo acerca de una falta. El objetivo es que los árbitros involucrados resuelvan el asunto entre ellos, pero si no lo logran, puede ser que el Referee tenga que tomar la decisión final.
  - (a) Los árbitros que están en desacuerdo en un cobro deben reunirse y discutir el asunto entre ellos. Otros árbitros que puedan ofrecer información o conocimiento sobre las reglas también deben participar. El mejor sitio para esta conferencia es en el punto de balón muerto, o en el spot en donde tuvo lugar la acción controversial. La conferencia debe ser llevada calmadamente, sin elevar la voz o con gestos notorios (incluyendo apuntar). [Hablarlo cara a cara es mejor que por radio \(a menos que haya un Video Judge, en cuyo caso debe poder monitorear la conversación\)](#). § Los árbitros que no estén involucrados en la conferencia deben mantener a los jugadores lejos, mientras continúan dando cobertura al punto de balón muerto y a cualquier otro spot relevante.
  - (b) Los árbitros deben describir lo que han visto, no solo la regla que están aplicando. Un árbitro puede aceptar que el otro tenía una mejor vista en la jugada. Asegurarte que todos los hechos relevantes sean mencionados (p. ej. si el balón estaba vivo o muerto, si el incidente ocurrió antes o después de un cambio de posesión).
  - (c) Distinguir entre cuestiones de hechos (p. ej. ¿qué sucedió?), cuestiones de juicio (p. ej. ¿ocurrió de manera intencional?), y cuestiones de regla (p. ej. ¿qué dice el reglamento que debemos hacer en un caso como éste?) [Tener en cuenta la distinción entre decir "Vi X" y "Creo que vi X". Tratar de cuantificar la certeza/duda \(consultar la sección 6.2\)](#). §.
  - (d) Cortar la conferencia una vez que los árbitros implicados hayan dado su punto de vista y opiniones. No es el momento de repetir observaciones (a menos que sea necesario aclarar) y animar a todos de *ir al grano*.
  - (e) Idealmente los árbitros implicados tendrán su propia resolución y la notificarán al Referee.
  - (f) Si los árbitros no pueden ponerse de acuerdo en el cobro, normalmente la mejor opción es irse con el cobro del árbitro con la responsabilidad primaria de hacerlo. Irse con el cobro hecho por un árbitro "experimentado" por sobre el de un "inexperto" no debería ser un factor.
  - (g) Recordar los principios de "en la duda" en las Reglas y en la sección 6.1. Sin embargo, duda no es lo mismo que incertidumbre – está bien ir con lo que estás razonablemente seguro.
  - (h) Una vez que se ha tomado una decisión final, el Referee debe señalar y/o anunciar el resultado de manera decisiva. La necesidad de comunicar claramente la decisión se vuelve mayor en cuanto más tiempo se haya tomado en la resolución. También ayuda a mostrar seguridad si todos los árbitros asienten con la cabeza durante o al final de la deliberación.
  - (i) Si un árbitro no está de acuerdo con la decisión final no debe hacer ninguna manifestación o gesto que dé esa impresión.
11. (El inglés es el idioma oficial, las federaciones nacionales u organizaciones arbitrales pueden usar su idioma local en juegos domésticos solamente o sustituir su idioma local por el inglés.) Toda comunicación verbal entre árbitros y las personas sujetas a las reglas deberá ser normalmente en *el idioma oficial del juego [N. del T. originalmente dice "inglés"]*. Si una traducción a otro idioma es necesaria, esto normalmente debería darse después de la declaración en *el idioma oficial del juego*. Si una persona se dirige a un

árbitro en un idioma distinto al *oficial del juego*, y la respuesta debe ser compartida con otros, entonces se debe traducir al *idioma oficial del juego* antes de darse una respuesta.

12. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las que un árbitro está "involucrado", incluso si no ha lanzado un pañuelo. Comunicar lo que sabe al resto de la cuadrilla (especialmente al Referee) puede ser crucial para cobrar correctamente.
  - (a) Toque ilegal de un pase o patada
  - (b) Operación incorrecta del reloj
  - (c) Cambio de posesión
  - (d) Si el pase o patada cruzó o no la zona neutral
  - (e) Cuando hay múltiples pañuelos
  - (f) Si un pase fue recibido o atrapado
  - (g) Si un pase era atrapable en un cobro de interferencia de pase
  - (h) Si un pase fue hacia delante o hacia atrás.

### 5.6 – Señales

1. Tus señales deben ser en todo momento claras, visibles y deliberadas.
2. Si eres el árbitro de Cobertura, señalar un timeout cuando las reglas indiquen que se debe detener el reloj o cuando se deba cargar un timeout a un equipo o al Referee.
3. Repetir *todas* las señales de timeout hechas por *cualquiera*<sup>^</sup> de los demás árbitros.
4. La señal usual de timeout es la [S3]. Sin embargo, en las siguientes circunstancias el árbitro de Cobertura debe hacer la señal especificada *en lugar* de la señal de timeout:
  - (a) Cuando se anota un touchdown, gol de campo o try – [S5];
  - (b) Cuando se anota un safety – [S6];
  - (c) Cuando se concede un touchback – [S7];
  - (d) Cuando un pase hacia delante es incompleto, un intento de gol de campo es corto o desviado, o cuando no se anota en un try – [S10].

Estas señales son suficientes para instruir al cronometrador o al operador del reloj que detenga el reloj. La señal [S3] debe hacerse *adicionalmente* si un timeout se ha cargado o es de lesión. Sin embargo, la señal [S3] no debe ser usada sola si el árbitro de Cobertura lanzó un pañuelo por una falta del equipo que anotó.<sup>◇</sup>

5. El cronometrador en campo debe detener el reloj antes de hacer o repetir cualquier señal de timeout (Regla 3-3-2).
6. Las señales como timeout o pase incompleto deben ser repetidas dos o tres veces (o mantenerlas por unos segundos) para asegurarse de que todos puedan verlas. Más repeticiones son excesivas. No inclinarse a la altura de la cintura para hacer la señal de pase incompleto.
7. En las jugadas de scrimmage, usar la señal de inicio del reloj [S2] *solo* cuando el balón muere dentro de los límites hasta 10 pies (3 metros) desde el sideline, y la línea por ganar no se ha alcanzado. Como árbitro de Cobertura, hacer la señal de inicio dos o tres veces y no más. Si la jugada termina más allá o cerca de la línea por ganar, hacer solamente la señal de timeout [S3].
8. No es necesario que el cronometrador en campo replique la señal de inicio de reloj [S2]. Si se requiere confirmación visual, se puede utilizar la señal [Sup12].
9. Al hacer señales al final de una jugada, continuar observando a los jugadores en tu área de responsabilidad hasta que toda la amenaza de acción adicional haya cesado. Si señalas lo suficientemente claro (y continuas la señal por un tiempo suficiente), tus colegas, los ocupantes de la cabina de prensa (press box) y los espectadores, todos verán la señal sin importar en la dirección en que se hace.
10. Solo las señales del Referee para las penalizaciones y los incidentes inusuales son las que se deben hacer en dirección a la cabina de prensa. No hacer señales hacia el Referee mientras tengas jugadores en tu área que necesitas ver.
11. A menos que estés absolutamente seguro que el Referee sabe que se llegó a la línea por alcanzar, que la jugada ha terminado fuera de límites, que ha habido un cambio de posesión, o una anotación, repetir la(s) señal(es) cuando establezcas contacto visual con el Referee, pero solo cuando no haya ninguna amenaza de acción adicional en tu área.

12. No emocionarse cuando hagas señales (especialmente touchdowns). Ser tranquilo y equilibrado. No demostrar emociones. Mantener la ecuanimidad. Que sea un hábito hacer tus señales sin apuro, fluidas y calmas (excepto en jugadas claves que requieran un poco más de emoción – ver sección 5.21).
13. Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] **a menos que más apropiado hacer la señal de iniciar el reloj [S2] (Mecánica 5.6.7),** § señal de timeout [S3] touchdown/gol de campo [S5], safety [S6] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
14. **Algunos escenarios comunes y las señales que requieren usarse en relación al reloj de juego y jugada:**

Tipo de down	Cómo se detiene el reloj de juego	Cómo se inicia el reloj de jugada	Cómo se inicia el reloj de juego
Termina un down de scrimmage con un reloj de juego corriendo	/ (el reloj sigue corriendo)	Árbitro de Cobertura hace señal S7 para iniciar los 40 segundos del reloj de jugada	/ (el reloj sigue corriendo)
Termina un down de scrimmage con un reloj de juego detenido (p. Ej. Primer down u out of bounds antes de los 2:00) por el Equipo A) y el reloj de juego comenzará en el Listo	Árbitro de Cobertura hace señal S3	Los 40 segundos del reloj de jugada inician a la señal de reloj del árbitro de Cobertura	Referee hace señal S2 cuando el balón es posicionado en el suelo y está Listo para Jugar
Termina un down de scrimmage con un reloj de juego detenido (p. Ej. pase incompleto) por el Equipo A) y el reloj de juego comenzará en el Listo	Árbitro de Cobertura hace señal S10	Los 40 segundos del reloj de jugada inician a la señal pase incompleto del árbitro de Cobertura	Inicia en el siguiente snap
Down termina en un touchdown	Árbitro de Cobertura hace señal S5	Los 40 segundos del reloj de jugada inician a la señal de touchdown del árbitro de Cobertura	/ (el down de try es normalmente sin tiempo)
Free kick	Árbitro de Cobertura hace señal S3	Los 40 segundos del reloj de jugada inician a la señal de reloj del árbitro de Cobertura	Inicia en el siguiente snap
Reloj detenido por lesión/casco salido	Árbitro de Cobertura hace señal S3	Reloj de jugada inicia a la señal del Referee (S1): 40 segundos si el Equipo B es responsable; de lo contrario 25 segundos	Referee hace señal S2

15. Todos los escenarios anteriores asumen que no se ha marcado una falta. De haberla, una vez completada la administración de la penalidad, el reloj de jugada se pondrá en 25 segundos y el Referee hará sonar su silbato y la señal de listo para jugar (S1). Si el reloj del juego debe comenzar en el listo, el Referee entonces hará la señal S2 para iniciar el reloj del juego.
16. En una sesión de reloj corrido (running clock), a menos que haya una penalidad u otra situación administrativa del juego, el reloj del juego no se detendrá. Después de la administración del juego, el reloj de juego se pondrá en 25 segundos y el Árbitro hará sonar su silbato y la señal de listo para jugar (S1) y luego hará la señal S2 para iniciar el reloj de juego. <sup>◇</sup>

### 5.7 – Marcando puntos (spots)

1. Hay solamente tres formas de marcar el punto de balón muerto. Estas son:
  - (a) Con un balón (colocado de modo que su eje esté paralelo al sideline);
  - (b) Con tu pie;
  - (c) Con un bean bag.
2. Colocar el balón en el spot si tienes uno y no requieres relevarlo, o marcar la parte más adelantada del balón con el pie del sentido del ataque. **El árbitro de Cobertura nunca debe salir del spot excepto en circunstancias muy excepcionales.** En ese caso, usar un bean bag como último recurso.
3. Utilizar el balón solo para marcar el *real* punto de balón muerto. Nunca colocar un balón en el suelo en cualquier otro spot que esté a nivel con el punto de balón muerto (excepto en el spot dentro de los límites). No colocar el balón en un spot dentro de los límites si una aplicación de penalidad no ha sido completada.
4. Cuando marques el máximo avance con los pies, hacerlo discretamente. La mejor forma de hacerlo es manteniendo los pies a la misma altura y separándolos al tamaño del balón, los bordes internos marcan las puntas del balón. Si quieres extender un poco tu pie atrasado, es permisible, pero no llamar la atención a la posición: no hay nada peor que dos árbitros indicando en forma notoria dos puntos *diferentes*.
5. En jugadas normales, el máximo avance usualmente solo requiere ser marcado con un pie. Como el balón es ligeramente más pequeño que un pie (medida), esto significa que solo hay tres posiciones en el que el balón puede estar entre dos líneas de yardas:
  - (a) con la nariz (punta delantera) del balón en la línea de yarda de adelante;
  - (b) con la mitad del balón entre las dos líneas de yarda;
  - (c) con la cola (punta trasera) del balón en la línea de yarda de atrás.

Tener en cuenta que con este sistema el balón nunca se posiciona sobre una línea.
6. Los árbitros solo necesitan marcar el máximo avance al punto del sistema anterior más cercano, excepto:
  - (a) cuando hay involucrada una línea por ganar o goal line, en este caso es necesario una mayor precisión;
  - (b) después de un cambio de posesión (inicio de una nueva serie), en este caso el punto de balón muerto siempre debe marcarse con la nariz del balón en la línea de yarda más cercana.
7. Si tienes dificultades para juzgar el spot de balón muerto cuando un portabálón ha comenzado a deslizarse con los pies por delante (Regla 4-1-3-r), restar 2 yardas desde el punto donde su cuerpo toca el suelo por primera vez.
8. Los árbitros pueden indicar el punto en el que el balón se debe posicionar en las hash marks dando al Posicionador instrucciones verbales o señales apropiadas, es decir: "nariz" [Sup32], "al medio" [Sup33] o "cola" [Sup34].
9. Si una serie de downs inicia "al medio", entonces la línea por ganar se alcanzará si el balón está "al medio" 10 yardas más adelante. Similar para "nariz" y "cola".
10. La posición lateral del balón se demarca por el siguiente sistema de numeración:
  - (1) hash del lado de la cabina de prensa
  - (2) poste del lado de la cabina de prensa
  - (3) centro del campo
  - (4) poste del lado opuesto a la cabina de prensa
  - (5) hash del lado opuesto a la cabina de prensa

Cuando usas una cinta elástica o similar, una forma de indicar la posición es colocar la cinta en el 1er dedo para la hash izquierda, 2do dedo para el poste izquierdo, 2do y 3er dedo si el balón está al centro, 3er dedo para el poste derecho, y 4to dedo para la hash derecha. Para una resolución más fina, otras combinaciones de dedos pueden ser usadas.



11. Cuando marques un spot continúa arbitrando. No te quedes mirando el suelo – ¡el spot no se moverá!

### 5.8 – Relevo de balón (ball relay)

1. Después de cada jugada, los siguientes roles requieren ser realizados por los árbitros. En muchos casos, para una jugada cualquiera un árbitro desempeñará más de un rol y en la mayoría de las situaciones normales es muy improbable que todos los miembros de la cuadrilla arbitral se involucren.
  - (a) **Árbitro de Cobertura:** árbitro que está cubriendo el punto de balón muerto.
  - (b) **Recuperador:** árbitro que consigue un balón del recogepelotas, del jugador o que ocasionalmente la recoge del suelo.
  - (c) **Posicionador:** árbitro que coloca el balón en el [spot siguiente](#) <sup>^</sup>.
  - (d) **Relevista:** árbitro que actúa entre medio como relevo en llevar el balón desde el árbitro de Cobertura o Recuperador hasta el Posicionador.
  - (e) **Removedor:** árbitro que saca del campo el balón anterior.
2. Si eres el árbitro de Cobertura no deberías normalmente encargarte de manejar el balón [a menos que el balón muera a tus pies o puedas fácilmente recuperarlo desde un jugador sin moverte de tu posición, en tal caso tú te conviertes en el Recuperador y entregarlo al Posicionador o Relevista.](#)
3. El Relevista también debe ser el Posicionador si puede llevar el balón hasta el spot siguiente antes que alguien más llegue ahí.
4. Nunca estar apresurado al pasar el balón. La precisión es más importante que la velocidad. Si no eres muy bueno pasando el balón con precisión, tendrás que compensarlo acercándote más al destinatario.
5. Si tienes un balón en tu mano, ir hacia dentro del campo y en dirección al spot siguiente en vez de alejarse de él (p. ej. al punto de balón muerto).
  - (a) La excepción a esto es si hay un pañuelo en la jugada, en este caso la prioridad es llevar el balón al punto de balón muerto.
  - (b) La excepción a la excepción es si ha habido un pase incompleto – el balón aún requiere ser llevado hacia dentro del campo al Posicionador.
6. Cuando una jugada de scrimmage termina entre o cerca de las hash marks:
  - (a) El Umpire hará normalmente de Recuperador y Posicionador.
  - (b) En una jugada larga, el Back Judge puede actuar de Recuperador y Posicionador, a menos que él sea el árbitro de Cobertura. Similarmente, si la jugada termina con pérdida de yardas, el Referee o Centre Judge puede actuar como Recuperador y Posicionador, a menos que él sea el árbitro de Cobertura.
  - (c) Si un pase es incompleto y cae profundo al medio del campo, o la jugada finaliza en la zona de anotación del Equipo B, el Field Judge o Line Judge deberán actuar como Relevistas y enviar al recogepelotas a recoger el balón anterior. El Umpire tomará el balón del Relevista. El Relevista debe asegurarse que su recogepelotas es quien recupere el balón anterior.
7. Cuando una jugada de scrimmage termina bien por fuera de las hash marks:
  - (a) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] El árbitro de línea casi siempre será el árbitro de Cobertura. El Referee y Umpire compartirán los roles de Relevista y Posicionador siendo quien esté más cerca del balón el Recuperador, y el otro yendo al spot dentro de los límites para ser el Posicionador.
  - (b) [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] Las responsabilidades serán similares a una mecánica de 4 exceptuando que en largos avances el Back Judge puede también ser el Recuperador o el Posicionador. El Referee, Centre Judge, Umpire y Back Judge necesitarán repartirse los roles de la siguiente manera: quienquiera sea el más cercano al punto de balón muerto será el Recuperador; el siguiente más próximo será el Relevista o Posicionador, y el más lejano será el Posicionador si puede llegar al lugar.
  - (c) [EN FORMACIÓN xx2/2x3 (MECÁNICA DE 6D/7)] <sup>◇</sup> El árbitro de Cobertura será el árbitro de línea o bien el árbitro profundo de línea en ese lado del campo. El

Recuperador normalmente será el otro árbitro de banda del mismo lado. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7)] El Back Judge, más el Umpire o bien el Referee (quienquiera sea el más cercano) actuará(n) de Relevista(s). El Umpire, Centre Judge o Referee deberán ir al spot dentro de los límites para ser el Posicionador.

- (d) [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Las responsabilidades serán similares a una mecánica de 5/7 exceptuando que el Umpire, Centre Judge y (en menor medida) Referee se combinarán para realizar los roles de Relevistas y Posicionadores. Normalmente, el árbitro más cercano al punto de balón muerto será el Recuperador; y el Umpire o bien el Centre Judge será el Posicionador. La eficiencia es la clave.
8. Cuando el balón muera en la zona de anotación en una free kick, el árbitro de Cobertura obtendrá un balón desde el devolvedor o de un recogepelotas y lo llevará o lo relevará al spot del touchback.
9. En situaciones de apuro (hurry-up) (cuando el reloj sigue corriendo), el Umpire (o Centre Judge, si no hay nadie y especialmente cuando es una jugada con pérdida de yardas) <sup>◇</sup> debe ir a buscar el balón donde quiera que esté dentro del campo, y hacer ambos roles de Recuperador y Posicionador. Los árbitros restantes no deberán manejar el balón, y deben asegurarse de que están rápidamente en posición para el siguiente down. (Ver también la Mecánica 5.3.10.)

### 5.9 – Cobertura fuera de límites

1. Al manejar jugadas que acaban fuera de límites, es importante que cada árbitro asuma una responsabilidad diferente para que la duplicación de éstas no dé lugar a que una actividad extracurricular no sea observada.
2. Si eres el primer árbitro (el de Cobertura)
  - (a) Primero debes hacer la señal de timeout [S3] y, por tu propia seguridad, moverte al spot fuera de límites solo cuando los jugadores ya hayan pasado por esa área.
  - (b) Debes hacer la señal de timeout tan pronto como el balón muera – no esperar a llegar al punto de balón muerto. Puedes hacer la señal de timeout mientras te estás desplazando.
  - (c) Permanecer en (o cerca) del sideline en el spot fuera de límites para observar la acción continua en o cerca del área de equipo. Es esencial el observar la acción continua. Si es absolutamente necesario, puedes dejar el bean bag e ir a prevenir/detener cualquier acción continua.
  - (d) Una vez que no hay más riesgo que ocurran faltas, puedes <sup>†</sup> obtener un balón del portabálón o del recogepelotas y usarlo para marcar el spot.
3. Si eres el segundo árbitro (el siguiente en llegar al área [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] <sup>◇</sup> debería ser el otro árbitro del mismo lado del campo que el primer árbitro; [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] debería ser el Back Judge, Referee o Centre Judge):
  - (a) Debes ir hacia fuera de límites con el portabálón (salir tan lejos como vaya él) para observar específicamente lo que sucede y prevenir que le cometan faltas.
  - (b) Si el portabálón (u otro jugador) entra al área de equipo del contrario, mantente cerca de él y escóltalo hacia dentro del campo antes de incluso comenzar a pensar en el relevo de balón.
  - (c) Como Recuperador, normalmente serás quien recupere el balón anterior del portabálón o un nuevo balón del recogepelotas y lo pase al árbitro de Cobertura (para marcar el spot) o bien al Relevista para el relevo al spot dentro de los límites.
  - (d) De ser necesario debes rodear al árbitro de Cobertura (yendo bien fuera de límites en el proceso) de forma de cubrir al portabálón que sobrepasa al de Cobertura.
4. Si eres el tercer árbitro (esto sería [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] el Referee; [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] el Referee, Centre Judge o Back Judge; [EN FORMACIÓN 2x1/2x3 (MECÁNICA DE 5/7)] <sup>◇</sup> el Referee o Back Judge) debes cubrir

la acción en el campo de juego por detrás de los primeros dos árbitros y \* actuar de Relevista.

5. Si eres el cuarto árbitro (esto sería [EN FORMACIÓN xx1/xx2 (MECÁNICA DE 5/6)] el Umpire o Centre Judge; [EN FORMACIÓN 2x3 (MECÁNICA DE 7)] el Umpire, Referee o Back Judge; [EN FORMACIÓN 3x3 (MECÁNICA DE 8)] el Umpire, Centre Judge, Referee o Back Judge) debes observar la acción continua entre tu posición y el sideline, y también desplazarte hacia el sideline para asistir como potencial Relevista.
6. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] El Referee y el Umpire deben coordinarse cuando sea necesario hacer el trabajo del segundo y tercer árbitro (Recuperador y Relevista) descritos arriba. En particular, el Umpire debe estar preparado para desplazarse hacia el sideline (o incluso fuera de límites de ser necesario) para estar en posición de detener u observar la acción continua. El Referee o bien el Umpire deberán actuar de Posicionador, según corresponda.

### 5.10 – Lidiando con peleas

1. Si poniéndote en medio entre dos jugadores puedes evitar una pelea, hazlo, pero nunca poniendo en riesgo tu propia seguridad (tu primera preocupación). Nunca agarrar a un jugador por la máscara para evitar o detener una pelea.
2. Si se inicia una pelea dentro del campo y eres el árbitro más cercano de cada área de equipo, deberás considerar como primer deber el mantener a los substitutes y entrenadores **que no se unan a la disputa** <sup>λ</sup>. Normalmente este será el caso si eres el árbitro de línea o profundo de línea en ese lado del campo, pero en ocasiones puedes ser otro árbitro (p. ej. el Referee o el Back Judge) si, por ejemplo, la pelea se inicia en una zona de anotación.
3. Si substitutes, entrenadores u otro personal ingresan al campo, se les deberá inmediatamente ordenar que salgan de él. Si persisten y no se retiran, registrar o tener en cuenta sus números (o identidades sino son substitutes) para que ellos o sus entrenadores puedan ser advertidos una vez restaurado el orden (Mecánica 3.5.7).
4. Si eres el más cercano a una pelea, toma nota de los números de los jugadores involucrados, tener cuidado en diferenciar a los participantes de la pelea de aquellos que intentan detenerla. Aquellos jugadores que definitivamente fueron observados como participantes de la pelea deberán ser expulsados una vez restaurado el orden.

### 5.11 – Fumbles

1. A menos que sea obvio que no ha habido un cambio de equipo en posesión, si cubres un fumble recuperado que no es avanzado, señalar para mostrar qué equipo ha recuperado el balón. Si el Equipo B ha recuperado el balón (o el Equipo A ha recuperado el balón después de un cambio de posesión **múltiple** <sup>λ</sup>), **señalar timeout [S3] para detener el reloj, y luego** <sup>§</sup> primer down [S8] en la dirección apropiada. Si el Equipo A ha recuperado el balón, señalar el número del siguiente down.
2. Si ningún árbitro ha visto a un jugador recuperar el fumble antes que se forme un "montoncito" sobre el balón, el balón será otorgado al jugador que esté con el control del balón una vez que la pila se disuelva. Si jugadores de ambos equipos tienen el mismo control sobre el balón, el balón será otorgado al equipo con la última posesión (Regla 7-2-2-b). Tocar el balón no necesariamente significa que un jugador tenga control de este.
3. De ser necesario "excavar", y eres el árbitro más cercano, cavar para encontrar el balón. Si eres el siguiente árbitro, hacer señal de timeout [S3] para detener el reloj, y esto debe ser repetido por el resto de la cuadrilla. Como árbitro cavador, al determinar la posesión, transmitir esa información verbalmente al árbitro de pie más cercano, normalmente el Referee, quien entonces indicará la dirección apropiada. Solo el Referee, de no ser el árbitro que señala, puede repetir la señal de dirección. ([Ver también la sección 21](#) para las mecánicas de bean bags en fumbles).

4. Una técnica para animar a los jugadores de salir de la pila es gritar "ya lo tiene", dejándole en claro a los jugadores que no tienen la posesión, que ya es demasiado tarde para hacer alguna diferencia en la posesión.
5. Asegurarse de que ningún jugador de ambos equipos infrinjan la Regla 9-2-1-a-1-k de empujar o sacar a los oponentes de la pila después que el balón esté muerto.
6. No apresurar ninguna decisión. Antes de señalar una dirección, tomarse un momento para comprobar que tiene la dirección correcta. Es por eso que decir el color es una mejor práctica.

### 5.12 – Registros escritos

1. Todos los árbitros deberán registrar, por escrito:
  - resultado lanzamiento de la moneda
  - anotaciones
  - timeouts de equipo cargados
  - advertencias de sideline <sup>x</sup>
  - todas las faltas que cobraste (ya sea aceptada, declinada, cancelada u offset)
  - todos los jugadores descalificados
  - todos los jugadores penalizados por conducta antideportiva
2. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] [LINE JUDGE] [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] [FIELD JUDGE] deberá escribir todas las faltas (cuarto, tiempo, equipo, jugador, código de falta, árbitro(s) que la cobró <sup>§</sup> ya si fue aceptada, declinada, cancelada u offset) cobrada por cualquier miembro de la cuadrilla.
3. Al final del primer y del tercer período, y antes de ir a la otra mitad del campo, todos los árbitros deberán escribir la yarda donde está el balón, el down y distancia. El Referee, Umpire y [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Line Judge o [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Centre Judge deberá escribir adicionalmente la posición lateral del balón. El Linesman y Side Judge deberán escribir además la posición del clip de cadena.

### 5.13 – Responsabilidades de toma de tiempo

1. Dependiendo de la cantidad de árbitros, los siguientes son los responsables de los relojes:

Responsabilidad	3	4	5	6C	6D	7	8
Reloj de juego (cronometrador en campo)	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Reloj de jugada	R	R	B	B	S	B	B
Duración de timeouts cargados	R	U	U	U	U	U	U
Duración del intervalo entre cuartos	R	U	U	U	U	U	U
Duración del intervalo tras anotación	R	U	U	U	U	U	U
Duración del intervalo entre mitades	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Duración del juego	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F

2. Opciones de operación del reloj de juego:
  - (a) [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] La cuadrilla deberá decidir si el Line Judge o el Field Judge será responsable del reloj de juego y las funciones asociadas. Si el dispositivo que controla el reloj de estadio es portable y puede ser utilizado en/cerca del campo de juego, está permitido que el cronometrador en campo supervise a un asistente que lo opere cerca del sideline.
  - (b) Si el dispositivo de control es tipo reloj de pulsera, está permitido que el cronometrador en campo opere el reloj de estadio como el reloj de juego oficial.
  - (c) [USANDO RADIO] Está permitido que un asistente fuera del campo lleve el reloj de juego (Regla 3-2-4-a). Esta es una opción que puede mejorar la precisión en la operación del reloj, pero solo debe usarse cuando exista un árbitro adicional disponible (experimentado en cronometrar) y tenga un lugar donde haya buena visibilidad del campo. De no haber reloj de estadio, el asistente vía radio tendrá que

transmitir a la cuadrilla el tiempo restante cuando sea requerido por regla, cuando sea solicitado o en intervalos periódicos.

- (d) El Video Judge no debe ser usado como operador/asistente de reloj ya que debe estar concentrado en otros deberes.
  - (e) De haber un reloj de juego visible, debe considerarse como el reloj de juego oficial. Si no, deberá apagarse. No ser tan detallista con el reloj de juego. Si el reloj de juego dice que el período finalizó, no contradecirlo a menos que tengas una razón buena y sólida. (Mecánica 20.1).
3. La duración del juego es definida por el tiempo que transcurre entre el kickoff y el silbatazo final, incluido el intervalo del medio tiempo y cualquier otro tiempo por detenciones o suspensiones.

#### 5.14 – Responsabilidades de conteo

1. Dependiendo de la cantidad de árbitros, los siguientes conjuntos son responsables de contar jugadores:

<b>Responsabilidad</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6C</b>	<b>6D</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
Equipo A en downs de scrimmage	R,L	R,U	R,U	R,U/C	R,U	R,U	R,U/C
Equipo B en downs de scrimmage	H,L	L,H	B,L,H	B,L,H	S,F	B,F,S	B,F,S
Equipo A en downs de free kick	L,H	U,H	U,L,H	U,B,C	U,F,S	U,F,S,B	U,F,S,B,C
Equipo B en downs de free kick	R,H	R,L	B,R	L,R,H	L,R,H	L,R,H	L,R,H

- 2. Es especialmente importante el contar jugadores en goles de campo, punts, try y después de cada cambio de posesión.
- 3. El tener más de 11 jugadores en el campo y no haberlo notado es uno de los peores errores que una cuadrilla arbitral puede cometer.
- 4. Los árbitros que tienen responsabilidades de contar jugadores también tienen la responsabilidad de aplicar la restricción de la cantidad de jugadores permitidos en el huddle.

#### 5.15 – Conducta de los árbitros

- 1. Recordar que tu conducta antes, durante y después de cada juego está sujeta al escrutinio público. Siempre comportarse de una manera digna de un árbitro.
- 2. Los árbitros tienen una gran responsabilidad en generar la confianza del público y los participantes. Se te juzgará por todo lo que haces, dentro y fuera del campo, antes, durante y después del juego. Saludar y tratar al personal de cada equipo de la misma manera. No bromear con los espectadores. No fraternizar con nadie.
- 3. Realiza los ejercicios de calentamiento antes del juego
  - (a) preferiblemente en la privacidad del camarín, sino
  - (b) fuera de la vista de espectadores, sino
  - (c) bien lejos de los jugadores.
- 4. No pruebes tu silbato en el campo de juego o desde donde se pueda escuchar. No lanzar balones alrededor ni entretenerse en ninguna otra actividad recreativa a la vista o sonido de espectadores, jugadores u otro personal.
- 5. No consumir alcohol o cualquier tipo de droga prohibida, o estar bajo la influencia de éstas, ni antes, durante o inmediatamente después del juego.
- 6. No proporcionar a ningún equipo, entrenador o jugador cualquier información perteneciente a otro equipo, entrenador o jugador. No llevar chismes de un equipo a otro, ni hacer comentarios sobre otra cuadrilla arbitral u otro árbitro.
- 7. No entrar en discusiones con nadie después del juego con respecto a las decisiones tomadas. Si desean quejarse, remitirlos a tu supervisor. Las preguntas sobre criterio de cualquier árbitro no están abiertas a ser discutidas ni en el campo ni después del juego.

8. Sé leal a tus colegas, organización de árbitros y al football.
9. Informar de inmediato a tu supervisor sobre cualquier acercamiento de cualquier persona con respecto a la posibilidad de un intento de soborno o cualquier otro acto no ético.

### 5.16 – Tratar con los medios de comunicación

1. Siempre ser cortés cuando se trata con los medios de comunicación, pero recordar que tu trabajo es arbitrar y que no eres portavoz de ningún equipo, liga u organización arbitral.
2. Puedes en cualquier momento, excepto bajo un ambiente cargado de emociones de un juego o inmediatamente después, explicar y discutir una regla. Sin embargo, evita comentar sobre una jugada, decisión o interpretación en particular, excepto después del juego para responder a preguntas específicas de los periodistas que asisten al juego. El mejor lugar para hacer esto es en el camarín arbitral o inmediatamente fuera de este. Asegurarse de que la cuadrilla comente la jugada en privado, y que todos los hechos estén claros, antes que el Referee hable con los periodistas.

### 5.17 – Filosofías de equipos de 6, 7 y 8 árbitros

1. Los principios básicos de las mecánicas de 6, 7 y 8 árbitros siguen siendo los mismos que el de 4 y 5, sin embargo, la adición de uno o dos árbitros puede ser una ventaja o una desventaja. Es obviamente una ventaja tener otro par de ojos adicionales en el campo, manteniendo el orden en las “zonas periféricas” (fringe areas) [sectores con importancia secundaria] y dando perspectivas adicionales en jugadas importantes. Las desventajas ocurren si los árbitros adicionales simplemente duplican las responsabilidades de los existentes, lo que lleva a que dos árbitros dicten la misma jugada pero potencialmente en forma contradictoria. Alternativamente, puede haber una situación en la que dos árbitros dejan un cobro complejo al otro y la indecisión hace que el correcto no se haga. Por lo tanto, es aún más crucial que en una cuadrilla arbitral más grande la comunicación sea eficaz y que las áreas de responsabilidad estén bien definidas.
2. Tener árbitros adicionales hace que sea más fácil para una cuadrilla arbitral detectar infracciones de reglas. Esto protege mejor la seguridad de los jugadores y disminuye las probabilidades que un equipo obtenga una ventaja injusta. No debería ser el objetivo de un equipo más grande el cobrar más faltas, sino que los árbitros adicionales deberían proporcionar más oportunidades para el arbitraje preventivo, además de tener un mayor efecto disuasivo. Esto debería reducir a largo plazo el número de faltas.
3. Entre más árbitros haya, más fácil será detectar acciones ilegales lejos del balón. Es menos probable que actividades extracurriculares ocurran sin ser detectadas.
4. Es probable que haya un número significativo de jugadas en las que algunos árbitros, en particular los profundos, no estén directamente involucrados. Como uno de esos árbitros, debes estar preparado para concentrarte en el rol de limpieza, y mantenerte alerta para el momento en que la jugada vaya en tu dirección, porque cuando lo hace probablemente sea una jugada grande como un pase largo o una patada crucial. También puedes contribuir a una mejor administración del juego al mantenerte involucrado en funciones tales como relevo de balón, control de los sidelines, la cobertura de los pañuelos y chequeando la aplicación de penalidad.
5. Con un mayor número de árbitros, como árbitro de línea o profundo de línea, es posible que puedas concentrarte por más tiempo en la acción de los receptores elegibles y en contra de ellos. En mecánica de 7 u 8, solo tendrás de clave a un receptor, lo cual debería hacer imposible que cualquier falta que lo involucre pase sin ser observada. Similarmente, a medida que la jugada se desarrolla, tendrás zonas más pequeñas con las que lidiar y por lo tanto ser capaz de proporcionar una mejor cobertura.
6. Como árbitro profundo de línea (o Back Judge en mecánica de 7 u 8), siempre debes intentar mantenerte más profundo que el jugador más profundo de tu área (excepto F/S cuando tienes responsabilidad de goal line). Al mantener a los jugadores encajonados entre tú y los árbitros de línea, la jugada se puede cubrir por el frente y por atrás, proporcionando así una cobertura óptima.

7. A medida que aumenta el tamaño de la cuadrilla, hay más chances que tu posición inicial esté más cerca del lugar donde necesitas estar para hacer un cobro, reduciendo así la necesidad que hagas el cobro mientras te desplazas a máxima velocidad. Una cuadrilla más grande sin embargo no es una excusa para que permanezcas estacionario.
8. Cuando eres uno de los dos árbitros cubriendo el mismo sideline (o end line), es crucial que establezcas contacto visual con tu colega para comunicarse entre ambos la decisión antes de hacer señales evidentes.
9. Cuando eres uno de los dos árbitros cubriendo la misma intersección de dos líneas (p. ej. en los pylons de goal line o end line), debes concentrarte en la línea transversal (es decir, end line o goal line) si estás en esa línea, y dejar la responsabilidad principal del sideline a tu colega.
10. Ocasionalmente, tres árbitros se encontrarán cubriendo la misma línea transversal. En este caso, si tienes a otro árbitro (muy probablemente con su espalda a ti) entre tú y el balón, no pararse detrás de él y no repetir sus señales (excepto la de timeout, [S3]).
11. Mientras que solo una minoría de árbitros trabajarán con mecánicas de 6, 7 u 8 de forma regular, es responsabilidad de cada árbitro el estar familiarizado con éstas para poder hacerlo efectivo en un juego de playoff u otra asignación con una cuadrilla más grande.

### 5.18 – Árbitros suplente

1. Cuando los árbitros suplentes son asignados a un juego, pueden ser utilizados para realizar mecánicas específicas O simplemente para ayudar en los sidelines.
2. Deberes previos al juego de los árbitros suplente:
  - (a) Deben asistir a la conferencia previa al juego.
  - (b) Antes del juego en el campo, ayudar con la revisión de la cadena y de los balones, dar instrucciones a los cadeneros, recogepelotas y operador(es) de reloj(es) del estadio, verificar el equipamiento de los jugadores y cualquier otra tarea solicitada por la cuadrilla del juego.
  - (c) Presentarse al Head Coach del lado del campo en donde te desempeñarás. Si no hay árbitro suplente al otro lado del campo, pedirle a un árbitro de banda que le informe a su Head Coach que hay un árbitro suplente y tu ubicación.
3. Cuando se necesitan mecánicas específicas
  - (a) Como noveno árbitro, estar a la altura de la línea de scrimmage en el lado de la cabina de prensa y discretamente ayudar a la cuadrilla con las decisiones relativas al cruce de la zona neutral de balones y portabalones.
  - (b) Como décimo árbitro, permanecer con los cadeneros y notar el número, distancia y línea de yarda antes de cada jugada.
4. En los casos en que no se necesitan coberturas de mecánicas específicas, o además de lo descrito arriba, permanecer cerca del área de equipo (al menos un árbitro suplente a cada lado del campo) y:
  - (a) Ayudar a los árbitros del juego a comunicarse con el entrenador en jefe (y viceversa)
  - (b) Observar cualquier potencial transgresión de la zona restringida entre el sideline y la caja de entrenadores, y trabajar con el "coach de control de banca" (*get-back coach*) para alentar a substitutes, entrenadores y otros a permanecer en sus áreas correspondientes.
  - (c) Observar potenciales transgresiones de las reglas de equipamiento obligatorio e ilegal, y advertir a los entrenadores cuando puede haber violaciones a éstas.
  - (d) Observar la conducta de todas las personas en el área de equipo e informar a los árbitros del juego sobre cualquier abuso o taunting que provengan de allí.
  - (e) Observar si los jugadores lesionados abandonan el juego y permanecen fuera por al menos una jugada.
  - (f) Confirmar si una petición de timeout proviene de un Head Coach.
  - (g) Establecer contacto con el personal de televisión cuando sea necesario.
  - (h) Tener en cuenta el tiempo del kickoff, y del progreso del intervalo de medio tiempo.
  - (i) Observar el juego y ayudar a los árbitros del juego a corregir cualquier error grave, particularmente en:

- (i) puntos de aplicación de penalidades y distancias
  - (ii) errores en la toma de tiempo
  - (iii) número de timeouts restantes de cada equipo.
  - (j) Llevar equipamiento de repuesto (p. ej. silbatos, lápices, pañuelos, bean bags) en caso de que un miembro de la cuadrilla pierda el suyo.
  - (k) En todo momento velar por su propia seguridad.
5. Los árbitros suplentes deben usar uniforme completo, pero cubrir su camiseta con una chaqueta sin rayas o tabardo para distinguirse de los miembros de la cuadrilla principal.
  6. Los árbitros deben decidir en la conferencia previa al juego cuáles posiciones ocuparán los suplentes en caso de que uno, dos o más de la cuadrilla no puedan continuar. Si el Referee está incapacitado, lo mejor es que otro miembro de la cuadrilla pase a Referee y el suplente reemplace a ese árbitro, a menos que el árbitro suplente es un Referee experimentado al nivel de ese juego.

### 5.19 – Consistencia

Los árbitros a menudo son criticados por falta de "consistencia", pero usualmente lo que quieren decir las críticas no es lo que realmente estamos buscando en términos de consistencia.

1. Aspectos de consistencia que sí buscamos, incluyen:
  - (a) Las decisiones hechas en el 1er cuarto deben ser las mismas que las tomadas en el último (con excepción de juegos con mucha diferencia de puntos).
  - (b) Las decisiones hechas para/en contra el equipo local deben ser las mismas que las decisiones tomadas para/en contra el equipo visitante.
  - (c) Las decisiones hechas en un lado del campo deben ser las mismas que las decisiones tomadas en el otro lado.
  - (d) Las decisiones hechas para/en contra de jugadores de alta habilidad deben ser las mismas que las decisiones tomadas para/en contra de jugadores de menor habilidad en el mismo juego.
  - (e) Todos los árbitros de la misma cuadrilla deben interpretar las reglas de la misma manera (pero esto puede variar en la práctica según la experiencia).
  - (f) Todos los árbitros participantes en el mismo torneo deben interpretar las reglas de la misma manera.
  - (g) La aplicación estándar de mecánicas.
2. Aspectos en los que no necesitamos consistencia, incluyen:
  - (a) Decisiones tomadas cuando los hechos del caso son diferentes.
  - (b) Los cobros en juegos de alto nivel (por ejemplo, internacional o liga nacional primera división) no tienen por qué ser los mismos que los cobros en juegos de un nivel inferior.
  - (c) De manera similar, no se requiere consistencia en interpretaciones entre juegos adultos con juveniles/infantiles.
  - (d) Los cobros hechos mientras la actitud y la conducta de los jugadores es positiva no necesitan mantenerse cuando los mismos jugadores cambian a una actitud menos deseable.
  - (e) Mecánicas en situaciones únicas o inusuales.
3. Aspectos en los que nos gustaría lograr consistencia, pero aceptar que no podemos esperarlos razonablemente con nuestros recursos actuales, incluyen:
  - (a) Decisiones hechas por árbitros con diferentes niveles de experiencia.
  - (b) Todos los árbitros trabajando en diferentes países o en diferentes partes del mismo país interpretando las reglas exactamente de la misma manera.

### 5.20 – Preparación mental

Reconocimiento: Esta sección se basa en el material producido por *The Football Association* para sus árbitros.



1. Los árbitros top son aquellos que (entre otras habilidades) pueden superar las presiones mentales de un juego difícil. Pueden ignorar a la multitud o la importancia de la ocasión, o incluso alimentarse de ello para mejorar su rendimiento. Para la mayoría de la gente, la presión mental viene desde adentro: es su propia lectura de la situación lo que provoca presión, y porque es desde adentro es que puede ser controlada. Los ganadores no necesariamente nacieron de esta manera, pero se han entrenado tanto mentalmente como físicamente.
2. La consistencia viene de la capacidad de enfocarse en el juego e ignorar las distracciones internas y externas, y aplicar las reglas correctamente en cada situación.
3. El árbitro ideal es:
  - (a) calmo bajo presión
  - (b) emocionalmente controlado
  - (c) seguro de sí
  - (d) mentalmente alerta
  - (e) positivo
4. El buen árbitro no intenta evitar la presión, sino que acepta que es parte del juego en todos los niveles. Tener confianza que tienes las habilidades para hacer frente a la situación. La presión no es una amenaza, sino un reto bienvenido.
  - (a) No enojarse por el desafío de los jugadores a tus decisiones; no están dirigiendo su enojo hacia ti, ¡no te conocen! Su frustración la dirigen al uniforme – al rol autoritario que representas.
  - (b) No te enojas por los errores o el bajo rendimiento de tus colegas. Recuerda que también fuiste inexperto e incluso ahora sigues cometiendo errores. Con calma corrige los errores que pueden ser corregidos por regla. Informa gentilmente a los colegas que utilizan mecánicas incorrectas.
  - (c) No demuestres ira, ni miedo, ni otras emociones negativas. La única emoción permitida para mostrarse es el disfrute, y recuerda, ¡para eso estamos!
  - (d) Ser fuerte en la toma de decisiones, toma responsabilidad y maneja las consecuencias ya sean tus decisiones correctas o incorrectas.
  - (e) Ser seguro de ti mismo, asertivo pero no arrogante, creer determinadamente en tu capacidad de arbitrar bien. Esto significa que no te sentirás intimidado por las presiones del momento o por las actitudes de los jugadores.
  - (f) Tener la capacidad de mantener la concentración en las cosas importantes del juego, y tener la habilidad de "apagar" sin importar la presión.
5. ¿Cómo aprendes a officiar bajo presión? La respuesta es: no puedes. Nadie actúa bien "bajo presión" – la razón por la cual nuestros árbitros top en todos los niveles del juego "brillan" cuando las apuestas están altas, la competencia más intensa y el juego más difícil no es porque pueden hacerlo bajo presión, es debido a que eliminan la presión y arbitran en un "estado mental ideal".
6. Cuando estás en un estado mental ideal:
  - (a) te sientes relajado a pesar de los altos niveles de adrenalina;
  - (b) te sientes un poco nervioso pero con la sensación de calma y confianza;
  - (c) tus decisiones las tomarás espontáneamente sin proceso de pensamiento consciente, ya que tendrás una fuerte creencia en tu capacidad;
  - (d) siempre te sentirás como si estuvieras en el lugar correcto y en el momento adecuado;
  - (e) mantendrás la concentración y tendrás conciencia de lo que está sucediendo a tu alrededor;
  - (f) mantendrás el control sobre tus emociones y no te volverás tenso, por lo tanto, permaneciendo en total control de ti mismo.

Si puedes controlar lo descrito anteriormente, eliminarás el exceso de "presión" que de otro modo evitaría que arbitres a tu mejor nivel.
7. Preparándose mentalmente para un juego:
  - (a) No cambies tu preparación física, es decir, continuar con cualquier entrenamiento físico a tu nivel habitual, y no cambiar tu forma de relajación, ya que esto es igualmente importante, así como su preparación física.
  - (b) Prepararse mentalmente para cualquier cosa que pueda suceder.

- (c) No trates de hacer cambios en tu técnica de arbitraje. Lo que has hecho hasta ahora ha sido lo suficientemente bueno para darte las oportunidades que estás recibiendo. Solo realizar cambios en las áreas identificadas como en desarrollo.
- (d) Hacer un pequeño ensayo mental todos los días; Verse a uno mismo arbitrando en un estado mental ideal.
- (e) No te preocupes por tus nervios, necesitarás un flujo de adrenalina para el juego, así que prepárate para esa sensación.
- (f) Anticipar que disfrutarás del juego. Que te desempeñarás bien; estarás bajo control; vas a manejar cualquier situación que surja.

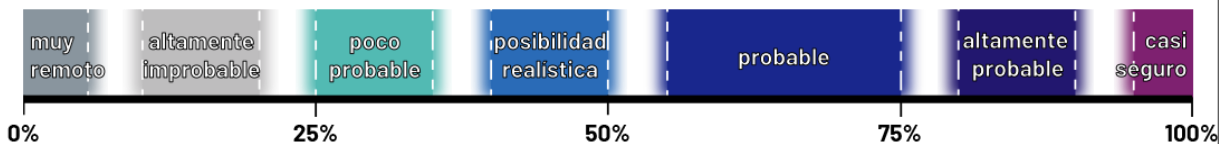
### 5.21 – Jugadas claves

1. En cualquier juego, comúnmente habrá un número de jugadas que son clave – es decir, son importantes porque pueden hacer un cambio significativo en el juego, tal vez dando ventaja a un equipo. Debes aprender a reconocer las jugadas claves para que puedas reaccionar apropiadamente. Muchas jugadas son “rutinarias”, con ganancias y pérdidas pequeñas, pero incluso una jugada rutinaria puede ser clave en el desarrollo del juego si estalla una confrontación entre jugadores, involucra una lesión o es en un momento crítico.
2. Jugadas que comúnmente son claves incluye:
  - (a) todo tipo de jugadas de anotación de puntos
  - (b) cambios de posesión
  - (c) jugadas de cuarto down cuando el Equipo A “se la juega” (jugada ofensiva)
  - (d) jugadas de tercer down que terminan cerca de la línea por ganar (line to gain)
  - (e) todas las jugadas en un juego de marcador apretado cuando resta poco tiempo
  - (f) jugadas de engaño (trick plays).
3. Reconocer una jugada clave puede ocurrir antes del snap, por ejemplo:
  - (a) Substituciones del Equipo A o formación que indique que algo inusual probablemente ocurra
  - (b) Substituciones del Equipo B o confusión que indique que puede que no reaccionen normalmente a la jugada
  - (c) El Equipo A está inusualmente tomando más tiempo en llamar la jugada y/o el entrenador está más involucrado que lo usual.
4. Reconocer una jugada clave puede ocurrir durante la jugada, por ejemplo:
  - (a) la jugada termina cerca de la goal line
  - (b) la jugada termina cerca de la línea por ganar
  - (c) ocurre un fumble durante la jugada o el balón se convierte en suelto por un pase hacia atrás
  - (d) es difícil establecer si el pase fue completo o incompleto
  - (e) es difícil establecer quién tocó primero una patada
  - (f) uno o más jugadores se exaltan mucho durante la jugada.
5. Una jugada puede convertirse en jugada clave debido a una falta cobrada durante ésta. Especialmente cuando una penalidad niega una anotación, un cambio de posesión, una gran ganancia o pérdida.
6. Debes reaccionar de forma diferente a una jugada clave. Esto puede incluir:
  - (a) acercarte a la acción
  - (b) “vender” el cobro de forma notoria y decisiva
  - (c) tomarse tiempo para enfriar ánimos caldeados.
  - (d) comunicarse más claramente tanto verbalmente como mediante señales
  - (e) repetir comunicaciones
7. Por el contrario, se debe tratar de no “sobre vender” las jugadas de rutina. Si haces eso, perderás la capacidad de “vender” jugadas claves.
8. Una jugada clave que gira el juego hacia un equipo puede resultar que realmente gire hacia el otro, una vez que se tiene en cuenta una penalización. Es probable que esto genere emociones especialmente fuertes.

## 6. AXIOMAS DEL ARBITRAJE

### 6.1 – Lidiar con

1. Incertidumbre (o duda) es una parte común y normal del arbitraje. Puede que solo hayas tenido un vistazo de alguna acción, porque otros jugadores la ocultaron, debido a que la acción pasa muy rápido o porque había comenzado a suceder antes de que tu mirada se centrara en ella. Normalmente no es algo de lo que preocuparse, porque tenemos herramientas que podemos usar para resolver la incertidumbre, siendo las principales la comunicación y los principios. †
2. La incertidumbre debe desencadenar un intento de obtener más información, ya sea ajustando tu posición y vista, o comunicándote con otro árbitro. A veces, las acciones de los jugadores transmiten información sobre lo que ellos creen que sucedió durante la jugada, entregando evidencia adicional para ayudarte a tomar la decisión.
3. Ayuda a poder cuantificar la incertidumbre. La siguiente escala (utilizada por el gobierno del Reino Unido durante la pandemia de COVID) define las palabras a usar de acuerdo con qué tan seguro/inseguro estás cuando te comunicas con colegas: †



### 6.2 – Los principios de “en la duda”

Si estás razonablemente seguro de algo, entonces ir con eso – es más probable que sea correcto que recurrir al principio pertinente de "en la duda". Sin embargo, los principios de "en la duda" reflejan experiencia que, en ciertas situaciones, un desenlace es más común que el otro. Por lo tanto, al optar por el resultado más común, es más probable que aciertes, pero eso no está garantizado. Los principios no están para excusarse de no aplicar la mecánica correcta. ◊

1 Tener en cuenta que los principios a continuación *no* cambian cuando hay revisión de vídeo disponible. A pesar de la calidad del video, veremos con más frecuencia, que es probable que muchas revisiones "mantengan" el cobro en el campo, por lo que es importante hacer que el **cobro en el campo** ◊ sea lo más justo posible.

#### En la duda:

##### Antes del Snap

1. jugadores de la ofensiva están legalmente en línea;
2. jugadores de la ofensiva están legalmente en el backfield;
3. las señales defensivas son legales;
4. un jugador saliendo ha abandonado el campo antes del snap;
5. un timeout de equipo cargado precede a una falta que previene el snap;
6. la pausa de un segundo después de un shift ha sido violada;
7. los jugadores se mueven legalmente en vez de hacer un motion ilegal;

##### Bloqueos

8. el back al snap no está posicionado por fuera de un tackle normal;
9. sobre la desintegración de la zona de bloqueo libre (Regla 2-3-6) o **caja de tackles** (Regla 2-34), ellas están § intactas.
10. un bloqueo bajo la cintura ocurrió antes (no después) que el balón abandonara la caja de tackles
11. Es un bloqueo legal en vez de clipping;
12. El contacto es debajo de la cintura en vez de por sobre ella (Regla 2-3-2); ®
13. Un bloqueo por el lado ciego es legal en vez de ilegal; §

14. en cuanto a bloqueos en la espalda, el contacto es en o bajo la cintura en vez de arriba; (Regla 2-3-4-a);
15. es uso legal de las manos en vez de holding o uso ilegal de las manos;

**Pases**

16. el pase hacia delante es incompleto en vez de fumble;
17. el pase hacia delante es atrapable; (Regla 2-19-4)
18. Es un fumble en vez de un pase hacia delante si el pasador fue golpeado por su lado ciego, o si vez una mano vacía yendo hacia delante, † de lo contrario el pasador ha lanzado el balón en vez de haber fumble (Regla 2-19-2-c);
19. el pasador no ha lanzado intencionalmente el balón al suelo;
20. el pase, detrás de la zona neutral, es hacia delante en vez de hacia atrás; (Regla 2-19-2-a)
21. El pase es hacia atrás en vez de hacia adelante pasada la zona neutral o cuando no hay zona neutral.
22. el pase hacia delante o entrega por delante §, fue hecho por detrás o en la zona neutral en vez de pasada la zona neutral;

**Posesión y Tocar**

23. una recepción, recuperación o intercepción no es completa (Regla 2-4-3-h);
24. en cuanto a si el balón tocó el suelo durante una recepción, no tocó el suelo;
25. en una recepción o recuperación simultánea, lo obtiene quienquiera que termine con el balón;
26. es un fumble en vez que la jugada de corrida ◊ ha terminado;
27. en cuanto a si el balón fue tocado, el jugador no lo ha tocado; (Regla 2-11-4)
28. el balón ha sido tocado accidentalmente en vez de intencionalmente bateado o pateado ◊ (Reglas 2-11-3, 2-16-1-a and 2-16-1-d);

**Patadas (kicks)**

29. un miembro del equipo pateador ha (a) entrado al área enfrente del receptor; (b) contactado al potencial receptor antes (o simultáneamente a) que toque por primera vez el balón; (c) interferido con un receptor en posición de atrapar la patada y con quien no lo ha hecho;
30. si ocurre cerca del momento de la patada, una falta de un jugador del Equipo B que intenta llegar al pateador tendrá una aplicación desde el spot previo; una falta cometida por un jugador del Equipo B que intenta ayudar en la devolución tendrá aplicación de pospatada de scrimmage; ◊
31. una falta del Equipo B en una patada de scrimmage ocurrió después (no antes) que el balón fuera pateado;

**Balón vivo/muerto**

32. el balón está muerto (Regla 4-1-3-a);
33. el jugador está inbounds (dentro) en vez de out of bounds (fuera del campo de juego);
34. si el portabalón está siendo sujetado por solo un jugador, el balón sigue vivo; si está siendo sujetado por dos o más, el máximo avance está detenido;
35. una falta de actitud antideportiva ocurrió mientras el balón estaba muerto en vez de vivo;

**Contacto y faltas**

36. un jugador está indefenso (Regla 2-27-14);
37. el back defensivo ha iniciado contacto legalmente en situaciones de pase;
38. el facemask, chin strap o abertura del casco ha sido agarrada y luego torcida, girada o tirada (Regla 9-1-8-b);
39. la falta es por rudeza en vez de contacto contra el pateador; (Regla 9-1-16-a-8)

**Cerca de la zona de anotación**

40. es un touchback en vez de un safety; (Regla 8-5-1-a)
41. es un touchback en vez de una excepción de momentum;
42. el balón está muerto en el campo de juego en vez de ser touchdown;
43. en cuanto a si un bloqueo ilegal ocurre en la zona de anotación o en el campo de juego, se produce en el campo de juego;
44. en cambios de posesión dentro o cerca de la zona de anotación, la devolución NO salió de la zona de anotación;

**Misceláneos**

45. llamar un timeout por jugadores lesionados;
46. el Referee deberá invocar la Regla 3-4-3 (tácticas desleales con el reloj) cuando el reloj de juego esté bajo los 5 minutos de cada mitad;
47. no hay falta;
48. no lanzar el pañuelo;
49. no hacer sonar el silbato.

### 6.3 – Puntos a considerar

Siempre recordar:

1. la seguridad de los jugadores es tu principal preocupación luego de la tuya;
2. hacer el cobro difícil;
3. no involucrarse emocionalmente;
4. la conferencia previa al juego es imprescindible;
5. si te ves como un árbitro, lo harás como tal;
6. contar a los jugadores;
7. corregir los errores obvios;
8. ver cuero [en referencia al balón];
9. conocer el down y la distancia;
10. “vender” tu cobro, pero no sobreactúes;
11. Cobrar lo que ves, pero ve lo que cobras;
12. no suponer – saber;
13. si dos árbitros están marcando un spot, uno podría estar haciendo otra cosa;
14. dejar que la mente procese lo que los ojos han visto;
15. ¿en qué afecta esto a la jugada?;
16. lo que cuenta es aquello que aprendes luego de saberlo todo;
17. en las bandas, no quedarse atrapado dentro;
18. en el backfield defensivo no pueden ganarte en profundidad;
19. después de lanzar tu pañuelo continúa arbitrando;
20. 4to down, se detendrá el reloj;
21. tomar un segundo para echar un vistazo;
22. las tres virtudes de un buen árbitro son actitud, consistencia y competencia;
23. lo única parte enfática al arbitrar son tus señales;
24. ser decisivo – la indecisión (¿o se escribe indecivimiento? [N. del T. *Sí, es un chiste*]) da la sensación de incertidumbre (y desconocimiento);
25. nunca permanecer quieto durante toda una jugada – creerán que eres perezoso;
26. si hay árbitros que están lo suficientemente cerca como para llegar a tocarse, generalmente algo está incorrecto;
27. no enojarse y no quedar a mano;
28. si los aficionados y entrenadores no saben tu nombre o no recuerdan quién arbitró un juego, es que tuviste un muy buen juego;
29. es más importante hacerlo bien que hacerte lucir bien;
30. no titubear – si harás algo errado es mejor hacerlo en forma rápida que lenta, pero aún así siempre será mejor hacer lo correcto;
31. el falso orgullo no tiene cabida en el arbitraje;
32. hay probablemente 5 “grandes” cobros por juego – asegurarse de tenerlos correctos;
33. los árbitros pueden **influir** en las personas (afectar su comportamiento) debido a que tienen el **poder** (la capacidad de influir en alguien) y la **autoridad** (el derecho a ejercer poder), pero no puede haber autoridad sin existir el respeto a esa autoridad, y el respeto se debe ganar – este no llega automáticamente al vestirse de árbitro;
34. si no estás *seguro* que es una falta, no lo es, excepto contra el QB;
35. cuando los jugadores se ven superados, ¡hacen trampa!
36. no hay pañuelos *tardíos*, solo pañuelos con *reflexión*;
37. la ignorancia puede ser corregida, pero la terquedad y la estupidez pueden ser permanentes;
38. **hacer el trabajo es mejor que hacerlo perfectamente;** §

39. no arbitres a 100 km/h; verás más si tu cabeza está estable; §
40. no importa qué tan rápido te muevas, la luz seguirá llegando a tus ojos a la misma velocidad; §
41. eres tan bueno como tu siguiente cobro.

#### 6.4 – Principios del arbitraje efectivo

Todos los árbitros deben:

1. ser útiles (arbitraje preventivo);
2. tener una minuciosa conferencia previa al juego;
3. estar preparados a comprometerse;
4. estar disponibles para ayudar a otros árbitros;
5. ayudar a los compañeros tanto como sea posible;
6. alentar a los árbitros menos experimentados a hacer preguntas;
7. dar consejos cuando sean necesarios;
8. ser puntuales;
9. conocer tu posición;
10. saber que la uniformidad es importante;
11. actuar de forma profesional en todo momento;
12. estar atentos a las responsabilidades primarias y secundarias;
13. ser observadores de personas, no de balones;
14. ser conscientes del reloj;
15. nunca perder un down;
16. hacer señales correctas;
17. no permitir que linieros se hablen;
18. estar en posición para hacer el cobro;
19. no darle la espalda al balón;
20. hacer sonar el silbato como si quisieras hacerlo;
21. mantenerse en silencio cerca de la goal line;
22. mantenerse al día con las mecánicas de cuadrillas más pequeñas de las que trabajas normalmente, nunca se sabe cuándo una lesión o retraso obligará a trabajar de esa manera.
23. ser capaces de controlar su sideline;
24. ser capaces de cubrir situaciones lejanas en el downfield;
25. ser conscientes del ritmo del juego;
26. conocer las aplicaciones de penalidades;
27. nunca ignorar a un miembro de su cuadrilla;
28. “hacer que esté allí” – no cobros fantasmas;
29. “hacer que la jugada esté correcta” – si hay una duda, discutirla.

#### 6.5 – Diez consejos de los árbitros deportivos del Reino Unido

1. Conoce las reglas y sus aplicaciones, y aplícalas en forma precisa. De esta manera conseguirás la consistencia que los competidores necesitan.
2. Sé decisivo y firme en tu toma de decisiones. Los competidores confiarán en las decisiones tomadas con confianza y asertividad, pero no las con agresividad.
3. Asegurarse que los jugadores comprenden tus decisiones. De esta manera reducirás las razones para que puedan desafiarlas.
4. No tomar los desafíos personalmente. El que cuestionen tus decisiones no es un ataque a tu integridad.
5. Ver si hay “chispas” (conflictos). Si puedes ver algo que pueda crear una “explosión” (problema), puedes prevenirlo.
6. Si te has equivocado en una decisión, reconocerlo. Los jugadores aceptan que eres humano, no confían en la perfección.
7. No trates de compensar injusticias. Aplica las reglas y deja que la justicia haga su trabajo.

8. Sé amistoso y accesible. Los jugadores se relacionarán con una persona más que con un árbitro.
9. Dar tu mayor esfuerzo a cada evento. Para algunos competidores este será el punto máximo de su temporada.
10. Disfruta arbitrar. Si no te gusta estar ahí, los competidores lo notarán.

## 7. CONFERENCIA PREVIA AL JUEGO

La conferencia previa al juego (pre-game conference) es una oportunidad para la cuadrilla de entrar en el estado anímico que significa el arbitrar un juego. Por esta razón siempre se debe realizar esta conferencia.

Aunque normalmente es el Referee quien conduce la conferencia, él debe asegurar que todos los miembros del equipo se involucren activamente en las conversaciones, y que ésta no se convierta en un monólogo. Cuando se trabaja regularmente con la misma cuadrilla arbitral, es esencial que la conferencia varíe para evitar así que éstas se conviertan en un ritual aburrido en el que todos ya lo han oído antes. Comparte las responsabilidades en la conferencia asignando a diferentes miembros del equipo a que hablen de distintos puntos en cada juego. Todos los aspectos del juego deben ser cubiertos durante la conferencia. Esto incluye tanto reglas como mecánicas. Discutir las situaciones de juego raras o inusuales, y decide cómo cubririrlas. Explica tus experiencias en juegos anteriores, y cómo lo manejaron.

La siguiente lista de verificación se proporciona como una guía.

### 7.1 – Deberes previos al juego

1. Certificación de los entrenadores
2. *Spot-check* (revisión por muestreo, azar, aleatoria) al equipamiento de los jugadores
3. Verificar y marcar los balones
4. Identificar las instalaciones médicas
5. Instrucciones a los cadeneros y a los cadeneros alternativos
6. Instrucciones a los recogepelotas.
7. Instrucciones a comentarista/operador(es) de reloj(es) del estadio
8. Inspección del campo
9. [Revisar radios](#)
10. [Enlazar con el Video Judge \(de haberlo\)](#)

### 7.2 – Procedimientos del lanzamiento de la moneda (coin toss)

1. Procedimientos para la primera mitad
2. Opciones para la segunda mitad

### 7.3 – Free kicks

1. Posiciones
2. Instrucciones a los equipos
3. Líneas de restricción
4. Conteo de jugadores
5. Inicio del reloj
6. Moméntum a la zona de anotación
7. Touchback
8. Patada no tocada fuera de límites
9. Bloqueos bajo la cintura
10. Interferencia de recepción de patada
11. Recepción libre
12. Entregando el balón por delante
13. Onside-kick – toque ilegal
14. Free kick después de un safety



**7.4 – Jugadas de scrimmage – generales**

1. Posiciones
2. Conteo de jugadores
3. Legalidad de la formación ofensiva – señales de los árbitros de línea
4. Jugador en motion
5. Legalidad del snap

**7.5 – Jugadas de scrimmage – corridas**

1. Cobertura al portabalón – en el backfield, entre tackles, sweeps, picheos
2. Acción por delante del portabalón
3. Cobertura de limpieza (clean-up)
4. Máximo avance – fuera de límites
5. Situaciones de goal line/corta distancia
6. Cobertura de fumbles, su avance y devoluciones

**7.6 – Jugadas de scrimmage – pases**

1. Cobertura al pasador – rudeza contra el pasador
2. Pasador/pase, detrás/pasada de la línea de scrimmage: aclarar jurisdicciones
3. Pase/fumble, hacia delante/atrás: aclarar jurisdicciones
4. Pase intencional al suelo: aclarar jurisdicciones
5. Inelegibles downfield
6. Claves y zonas
7. Cobertura de receptores
8. Completo/incompleto
9. Interferencia de pase – ofensivo, defensivo
10. Primer toque (first touching)
11. Cobertura de intercepciones – moméntum hacia la zona de anotación, bloqueo por debajo de la cintura

**7.7 – Devoluciones**

1. Mecánicas invertidas (reverse mechanics)
2. Cerrando la jugada en la caja (boxing the play in)
3. Responsabilidades de la goal line

**7.8 – Punts**

1. Posiciones
2. Cobertura al pateador – rudeza/contacto
3. Cobertura al snapper
4. Bloqueado/tocado en la línea de scrimmage – balón adelante/atrás de la zona neutral
5. Interferencia de recepción de patada
6. Recepción libre
7. No tocado en la zona de anotación
8. Fuera de límites – marcar el spot
9. Toque ilegal
10. Cobertura de la devolución – portabalón, otras acciones, bloqueo bajo la cintura
11. Engaños

**7.9 – Intentos de goles de campo y try**

1. Posiciones
2. Cobertura de postes

3. Cobertura al pateador/holder – rudeza/contacto
4. Cobertura al snapper
5. Bloqueado/tocado en la línea de scrimmage – balón adelante/atrás de la zona neutral
6. Engaños
7. Cobertura cuando la defensiva gana la posesión

#### **7.10 – Deberes generales**

1. Apilamiento de jugadores en fumble
2. Relevo del balón

#### **7.11 – Deberes al final de los cuartos**

1. 1er y 3er
2. Mitad
3. Fin del juego
4. Decisión del fin del período [de haber reloj(es) de estadio]
5. Períodos extras

#### **7.12 – Timeouts**

1. Registrarlos
2. Posiciones

#### **7.13 – Mediciones**

1. Deberes de cada árbitro

#### **7.14 – Faltas y aplicaciones (enforcement)**

1. Informar – quién, qué, dónde, cuándo
2. Registrar faltas
3. Opciones
4. Señales
5. Aplicación (enforcement)

#### **7.15 – Posiciones de reserva en caso de lesión**

1. Si se lesiona un árbitro
2. Si se lesionan dos árbitros

## 8. ANTES DEL KICKOFF

### 8.1 – Antes del juego – fuera del campo

1. Reunirse con los otros árbitros en el estadio a la hora acordada. Esto debiese ser normalmente al menos 1 hora y media antes del kickoff para un juego de temporada regular, y 2-3 horas para un juego de posttemporada, internacional u otro juego importante. A menos que la conferencia previa al juego se haga en otro lugar.
2. Tan pronto como sea posible después de llegar al estadio, inspeccionar las instalaciones y la superficie de juego, especialmente peligros y obstrucciones. Buscar la cooperación del personal de gestión del juego para rectificar cualquier defecto.
3. [REFEREE] Guiar la conferencia previa al juego para preparar a la cuadrilla arbitral mentalmente para el juego. Asegurarse de que todos los miembros del equipo contribuyan a ésta. En la sección 7 hay una guía de conferencias previas al juego. [OTRO] Participar en la conferencia previa al juego. Si el Referee se retrasa por cualquier motivo, la conferencia debe ser dirigida por el Linesman o el árbitro más experimentado.
4. [REFEREE] [UMPIRE] Antes del juego visitar a cada equipo (normalmente en el camarín o en el campo) al menos una hora antes del kickoff. <sup>◊</sup>
  - (a) Identificarse y presentarse al Head Coach.
  - (b) Verificar que cada Head Coach provea el plantel (roster) y firme la Certificación de Entrenadores para confirmar que todos los jugadores han sido comunicados sobre el equipamiento obligatorio y que han sido instruidos en su uso, etc. Confirmar el horario del kickoff y cualquier otro detalle relacionado al tiempo de llegada de los equipos al campo de juego.
  - (c) Revisar con el Coach los ítems enumerados en la sección 4.3.
  - (d) Revisar cualquier procedimiento o situaciones inusuales con el Coach. Tomar en cuenta cualquier jugada de engaño que puedan usar.
  - (e) [UMPIRE] En el lugar comprobar equipamiento y vendajes. Registrar los números de los jugadores con equipamiento ilegal o sin equipamiento obligatorio para así ser re chequeados cuando salgan al campo de juego.
5. [DE LO CONTRARIO] Mientras el Referee y Umpire están visitando a los Head Coaches:
  - (a) Si uno o ambos equipos están haciendo drills en el campo, puede ser aprovechado para colocarse en posición y (sin usar silbatos, pañuelos o señales evidentes, y sin hacer demasiada obvia tu presencia) practicar tus claves, movimientos y reacción a la jugada.
  - (b) Los árbitros responsables de instruir a los cadeneros y recogepelotas pueden salir al campo para hacer esto.
  - (c) Regresar al camarín cuando hayas completado tus tareas o los equipos han finalizado sus drills (ejercicios).
6. Examinar los balones de juego proporcionados. Si son aceptables, marcar cada balón y entregarlos a los árbitros responsables de asegurar que lleguen al campo de juego.
7. Completar cualquier papeleo previo al juego que sea requerido por la competición o tu organización arbitral.
8. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Antes de abandonar el camarín:
  - (a) Asegurarse que tienes la hora correcta. Tener un reloj con cuenta regresiva y estar familiarizado con su uso. Comprobar que otro miembro de la cuadrilla lleve uno de reserva en caso de que el principal deje de funcionar.
  - (b) Confirmar la hora del kickoff y comunicárselo a los otros árbitros. Es tu responsabilidad asegurarse de que todos los árbitros lleguen al campo en el tiempo correcto.
  - (c) Asegurar que los otros árbitros tengan también sus relojes sincronizados con la hora correcta.
9. Verificar que tú y tus colegas estén usando el uniforme correcto y que están llevando su equipamiento necesario. Normalmente es el Umpire quien lidera esto.
10. Hacer el chequeo de las radios estipulado en la sección 25.2.

11. Abandonar el camarín con los demás árbitros a tiempo para llegar al campo 10-20 minutos antes del inicio programado (antes si cadeneros y/o recogepelotas todavía necesitan ser instruidos, o si el campo está alejado; más tarde sino). Llegar incluso antes al campo es apropiado y necesario si crees que hay un importante riesgo de mala conducta allí o si la cuadrilla desea hacer los preparativos allí.
12. Ayudar de ser necesario en llevar los balones al campo de juego. Un árbitro es responsable de asegurar que los balones de juego sean llevados al campo (buscando la ayuda de otros árbitros de ser necesario).  
[EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Es el Line Judge.  
[EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] Es el Back Judge.  
[EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Es el Side Judge. <sup>^</sup>

### 8.2 – Antes del juego – en el campo

1. Todos los árbitros deben llegar al campo no más tarde que 10 minutos antes de la hora programada del kickoff. Llegar antes si estimas cualquier problema con los equipos, cadenas, cadeneros, balones, recogepelotas, marcadores o equipamiento de campo, o si la programación de actividades previas al juego lo requiere.
2. Notar la ubicación de la cabina de prensa. Si no hay un press box, el lado a considerar como si lo tuviese está determinado únicamente por (en el orden usual de prioridad) la cámara de televisión principal, el anunciador/comentarista o la mayoría de los espectadores, *no* por el lado del campo que el equipo local ha elegido usar.
3. Notar la ubicación de las instalaciones médicas.
4. Comprobar que el personal de gestión del juego ha corregido los defectos en las instalaciones o en el área de juego.
5. Sumario de responsabilidades antes del juego:

Responsabilidad	3	4	5	6C	6D	7	8
Re inspeccionar el campo (primaria)	R	R	B	B	S	B	B
Re inspeccionar el campo (secundaria)	-	-	R	R	R	S	S
Spot-check equipamiento jugadores (primaria)	R	U	U	U	U	U	U
Spot-check equipamiento jugadores (secundaria)	-	R	R	C	R	R	C
Chequear que equipos y árbitros estén en el campo	R	R	R	R	R	R	R
Chequear cadena e instruir a cadeneros	H	H	H	H	H	H	H
Asegurar que balones de juegos están disponibles	L	L	B	B	S	B	B
Instruir a recogepelotas (y cadeneros alternativos)	L	L	L	L	F/L	F/L	F/L
* Instruir al operador de reloj de juego del estadio y anunciador	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
* Instruir al operador de reloj de jugada del estadio	L	L	B	B	S	B	B
Reunirse con el personal médico	L	L	B	B	S	B	B

6. [REFEREE]
  - (a) [EN FORMACIÓN xx0/xx1/2x2/3x1 (MECÁNICA DE 4/5/6C/6D)] Ayudar al Back Judge o Side Judge con la re-inspección de toda el área de juego y los alrededores inmediatos. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] tendrás que hacer esta inspección solo.
  - (b) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Ayudar al Umpire con el chequeo en el lugar del equipamiento de los jugadores.
  - (c) Comprobar que ambos equipos están en el campo y listos para jugar.
  - (d) Si una competencia exige que un número mínimo de jugadores y/o entrenadores deben estar presentes antes del kickoff, revisarlo. No hay necesidad de contar cabezas si obviamente hay más o menos que el número mínimo. Si no se alcanza el número mínimo, informar al Head Coach. <sup>®</sup>

- (e) Verificar que todos los demás árbitros hayan completado sus tareas.
7. [UMPIRE] [CENTRE JUDGE] Revisar en el lugar el equipamiento de los jugadores. Buscar a otros árbitros para que ayuden una vez que hayan terminado sus tareas.
8. [LINESMAN]
- (a) Localizar y comprobar el largo de la cadena, si tiene torceduras o nudos. Debes tener un implemento para medir la cadena (entre los bordes internos de los palos de las estacas).
- (b) Marcar el punto medio de la cadena (5 yardas desde cada borde) con un pedazo de cinta o un clip suplementario para ayudar a determinar si una penalidad defensiva resulta en que se consiga llegar a la línea por ganar o no.
- (c) Presentarse a los cadeneros y explicar los procedimientos detallados en la sección 22.1.
9. [LINE JUDGE]
- (a) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)]
- (i) Asegurar que los balones de juego están disponibles.
- (ii) Discutir con el personal médico disponible sobre las señales a usar para solicitar su ingreso al campo. Informar a los demás árbitros de las señales acordadas.
- (iii) Si hay disponibles relojes de jugada del estadio, instruir a su operador.
- (b) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] O §  
[SI EL FIELD JUDGE ES EL CRONOMETRADOR EN CAMPO]
- (i) Presentarse a los recogepeletas y explicar los procedimientos detallados en la sección 22.3. Retener la posesión de los balones hasta que los recogepeletas hayan sido instruidos – no dejar que los jugadores practiquen con ellos.
- (ii) Organizar e instruir a los operadores de indicador alternativo de down y línea-por-ganar (de ser proporcionado) en los procedimientos detallados en la sección 22.2.
- (c) [CRONOMETRADOR EN CAMPO]
- (i) Si hay disponible un reloj de estadio, instruir a su operador.
- (ii) Si hay un anunciador, instruirlo sobre señales y procedimientos e informarle sobre nombres y posiciones de los árbitros. Comprobar y confirmar con él los detalles de lo siguiente:
- (1) Horario del Kickoff
- (2) Ceremonias previas al juego (himnos, presentación de equipos, etc.)
- (3) Actividades de medio tiempo (momento para despejar el campo)
10. [BACK JUDGE]
- (a) Asegurar que los balones de juego están disponibles.
- (b) Si hay disponibles relojes de jugada de estadio, instruir a su operador.
- (c) Discutir con el personal médico disponible sobre las señales a usar para solicitar su ingreso al campo. Informar a los demás árbitros de las señales acordadas.
- (d) Re inspeccionar toda el área de juego y sus alrededores inmediatos. Notar cualquier marca inusual y notificar a los demás árbitros. Asegurarse que el personal de gestión del juego haya corregido cualquier defecto.
11. [FIELD JUDGE]
- (a) [CRONOMETRADOR EN CAMPO]
- (i) Si hay disponible un reloj de estadio, instruir a su operador.
- (ii) Si hay un anunciador, instruirlo sobre señales y procedimientos e informarle sobre nombres y posiciones de los árbitros. Comprobar y confirmar con él los detalles de lo siguiente:
- (1) Horario del Kickoff
- (2) Ceremonias previas al juego (himnos, presentación de equipos, etc.)
- (3) Actividades de medio tiempo (momento para despejar el campo).
- (b) [NO SIENDO CRONOMETRADOR EN CAMPO]

- (i) Presentarse e instruir a los recogepelotas sobre los procedimientos detallados en la sección 22.3. Retener la posesión de los balones hasta que los recogepelotas hayan sido instruidos – no dejar que los jugadores practiquen con ellos.
  - (ii) Organizar e instruir a los operadores de indicador alternativo de down y línea-por-ganar (de ser proporcionado) en los procedimientos detallados en la sección 22.2.
12. [SIDE JUDGE]
- (a) [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)]
    - (i) Asegurar que los balones de juego están disponibles.
    - (ii) Si hay disponibles relojes de jugada del estadio, instruir a su operador.
    - (iii) Discutir con el personal médico disponible sobre las señales a usar para solicitar su ingreso al campo. Informar a los demás árbitros de las señales acordadas.
  - (b) Re inspeccionar toda el área de juego y sus alrededores inmediatos. Notar cualquier marca inusual y notificar a los demás árbitros. Asegurarse que el personal de gestión del juego haya corregido cualquier defecto.
13. Si aún no lo has hecho, identifícate y preséntate a los capitanes y entrenadores del equipo a tu lado del campo.
14. [LINESMAN] [LINE JUDGE] Preguntarle al Head Coach que designe o identifique un “coach de control de banca” (*get-back coach*) para que ayude a mantener al personal bien alejado del sideline durante el juego.
15. [LINESMAN] [LINE JUDGE] [FIELD JUDGE] [SIDE JUDGE] Asegurar que los marcadores de distancia y otros equipamientos de sideline están fuera de tu camino, especialmente cerca de las goal line y end line. §

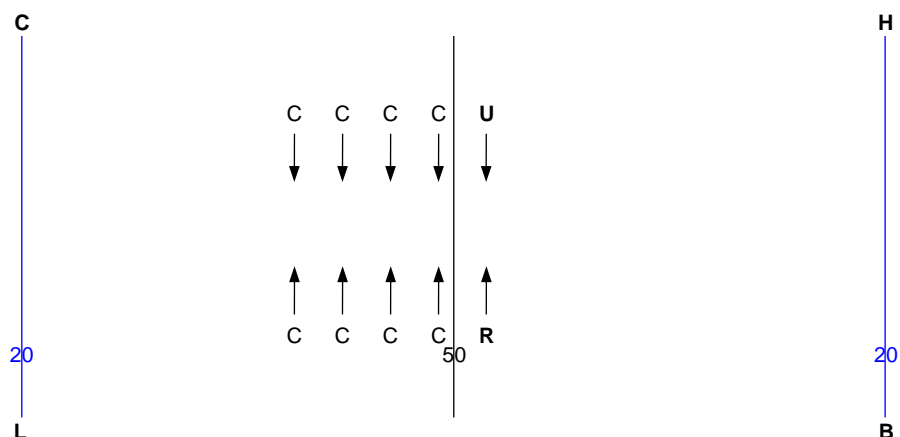
### 8.3 – Ceremonias

1. Existen diferentes formatos de ceremonias antes del kickoff. Esta sección intenta abordar los roles y responsabilidades de los árbitros en éstas. El personal de gestión del juego puede variar el procedimiento, pero igualmente puede buscar consejo en los árbitros en cómo organizar la ceremonia.
2. En un torneo o cuando una serie de juegos se lleven a cabo en el mismo recinto, intentar conseguir consistencia en la forma en que se conducirán las ceremonias en cada juego.
3. Las ceremonias son usadas a menudo para los siguientes propósitos:
  - (a) para presentar a los equipos.
  - (b) para entonación de himno(s) nacional(es).
  - (c) para efectuar un minuto de silencio en respeto por alguien que ha fallecido o para conmemorar un día nacional de luto o memoria.
  - (d) para involucrar alguna persona importante (p. ej. políticos o celebridades).
 El lanzamiento de la moneda puede llevarse a cabo antes, después o durante éstas, mientras no se infrinja la Regla 3-1-1.
4. Principios a lograr:
  - (a) Si banderas nacionales están formalmente en exhibición (es decir, no solo agitadas por aficionados), es una buena idea estar de frente a ésta durante la entonación del himno nacional.
  - (b) Se debe evitar tener algún equipo, o a ambos, en la espalda o fuera de vista. Intentar adoptar una posición o ángulo donde puedan ver a ambos equipos en todo momento durante la ceremonia.
    - (i) Es preferible que ambos equipos permanezcan en sus áreas de equipo durante la ceremonia, pero el personal de gestión del juego puede desear que ambos equipos estén en el campo.
    - (ii) Si ambos equipos están en/cerca de su sideline mirando hacia el medio del campo, estar cerca del centro de la yarda 20 en uno de los extremos del campo y mirando hacia la otra end line, así ambos equipos entrarán en el campo visual. Si las banderas están formalmente en exhibición en un extremo

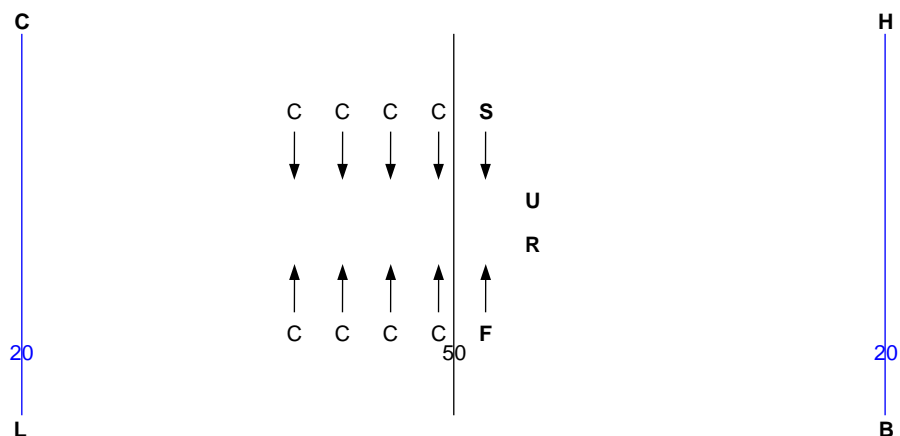
- del campo, usar el extremo que permita estar de frente a ellas. De lo contrario, usar el extremo que los ubica a la derecha de la cabina de prensa.
- (iii) Si ambos equipos están alineados juntos, mirar en la misma dirección, con ustedes entre los equipos y manteniéndoles la vista al menos en forma periférica.
  - (iv) No estar tan alejado de los jugadores que no puedas intervenir (p. ej. verbalmente) si se están comportando inapropiadamente.
- (c) Los árbitros deberán alinearse en una sola fila uno al lado del otro. El Referee deberá ir al centro de la fila.
  - (d) Todos los árbitros deberán remover su gorra durante la entonación de un himno nacional o durante un minuto de silencio. Es una cuestión de gusto personal el sostenerlo a la altura del pecho, al costado o abajo.
  - (e) De no haber un maestro de ceremonia o el personal de gestión del juego le solicita al Referee que él inicie el himno o minuto de silencio, el Referee señalará el inicio al retirarse la gorra. Bajo estas circunstancias el Referee deberá tomar el tiempo del minuto de silencio, y señalar el final de este colocándose nuevamente su gorra en la cabeza.
  - (f) Si la ceremonia está bajo completo control de los árbitros, es mejor hacer primero el lanzamiento de la moneda, luego la entonación de himno(s) o efectuar el minuto de silencio una vez que los capitanes hayan regresado con sus equipos en sus sidelines. En este caso los árbitros deberán alinearse como en el punto (b) de arriba.
  - (g) Si ambos se efectuarán, minuto de silencio e himno(s) nacional(es), el protocolo es que el minuto de silencio va antes que cualquier himno. Esto asegura que la ceremonia termine en un tono “alegre” en vez de uno “triste”.

#### 8.4 – Lanzamiento de la moneda (coin toss)

1. Luego de completar los deberes previos al juego, el Referee, Line Judge, Back Judge y Field Judge se dirigen al sideline de la cabina de prensa, y el Centre Judge, Umpire, Linesman y Side Judge al sideline opuesto.
2. Reunir a los capitanes del equipo de tu lado y tenerlos listos en el sideline 5 minutos antes del horario del kickoff programado.
  - (a) Asegurar que no sean más de cuatro capitanes (excluyendo mascotas que no jueguen) y que lleven su casco en la mano en lugar de usándolo.
  - (b) Los capitanes deben estar alineados en el sideline. En el sideline de la cabina de prensa deberán alinearse al costado del hombro izquierdo del Referee o Field Judge. En el sideline opuesto a la cabina de prensa, deberán alinearse al costado derecho del Umpire o Side Judge.
3. Posiciones y tareas durante la ceremonia del lanzamiento de la moneda:
  - (a) [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] A la señal del Referee, Referee y Umpire deberán escoltar a sus respectivos capitanes al centro del campo de juego (ver diagrama abajo). El Umpire presentará sus capitanes al Referee y luego retrocederá a una posición en donde pueda presenciar el lanzamiento (toss).

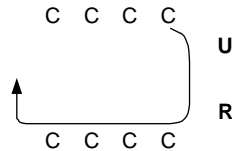


- (b) [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] El Referee y Umpire deberán tomar posición en el centro del campo. El Field Judge y Side Judge deberán escoltar a sus respectivos capitanes al centro del campo de juego (ver diagrama abajo). Una vez hecho esto, deben retirarse hacia el sideline.



- (c) Los árbitros restantes deberán monitorear a los jugadores en el área de equipo de su sideline.
- (i) Al menos un árbitro debe posicionarse en/cerca de la yarda 20<sup>®</sup> para poder monitorear al equipo completo.
  - (ii) Si uno o más de los árbitros restantes continúan con sus deberes previos al juego (como instruir a los cadeneros), aquello tiene prioridad por sobre su tarea en esta ceremonia.
  - (iii) Un árbitro sostendrá el balón para el kickoff. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] Es el Back Judge. [EN FORMACIÓN xx0/xx2 (MECÁNICA DE 4/6D)] Es el Line Judge.
- (d) Durante la ceremonia del lanzamiento de la moneda, solo los participantes en la ceremonia podrán estar en el campo. Todos los demás jugadores, entrenadores, etc. Deberán estar en su área de equipo (Regla 3-1-1). Los árbitros no involucrados en la ceremonia deben aplicar esto (discretamente cuando sea posible).
4. No es necesario que el Referee presente los árbitros a los capitanes, ni que cualquiera de los árbitros dé la mano a alguno de los capitanes.
  5. [Referee] Pedirles a los capitanes que se presenten los unos a los otros. Hacer que el equipo local permanezca en su lugar y que el equipo visitante camine al frente de ellos y les dé la mano (ver diagrama abajo).





## 6. [REFEREE]

- (a) [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] encender la radio y dejarla encendida hasta que hayas anunciado y señalado el resultado del sorteo. Si algo sale mal, apagarla temporalmente mientras resuelves el problema, pero si es posible, volver a encenderla una vez que puedas continuar. @
- (b) mostrar ambos lados de la moneda a los capitanes y aclarar si existen dudas de cuál lado es cara (heads) y cual es sello/cruz (tails);
- (c) pedir al capitán del equipo visitante que diga claramente su elección para el lanzamiento (preguntarle nuevamente si no fue claro);
- (d) anunciar claramente lo pedido por el capitán;
- (e) lanzar la moneda y atraparla o dejarla caer al suelo a la vista de los capitanes;
- (f) indicar al capitán ganador colocándole la mano en o cerca de su hombro;
- (g) explicar las opciones al capitán ganador.

## 7. [UMPIRE]

- (a) Ser testigo de todas las partes importantes de la ceremonia del lanzamiento de la moneda, incluyendo lo llamado por el capitán visitante y las opciones de ambos capitanes.
- (b) Pedirle al Referee que aclare o corrija cualquier parte que pienses que no ha sido comunicada clara y correctamente.

## 8. El capitán ganador puede elegir:

- (a) diferir sus opciones a la segunda mitad;
- (b) kick off (patear);
- (c) recibir el balón;
- (d) defender cualquier lado.

Si la decisión del capitán es inusual, confirmar que escuchaste su elección correctamente.

## 9. Si el capitán ganador eligió que difiere sus opciones a la segunda mitad, el Referee deberá, luego de colocar su mano en o cerca del hombro del capitán, alejarse para no verse obstruido y hacer la señal de opción diferida [S10] hacia la cabina de prensa. Luego deberán darse las opciones restantes al capitán perdedor.

## 10. [REFEREE]

- (a) Instruir a los capitanes a que se coloquen frente a frente y con sus espaldas hacia la goal line que defenderán.
- (b) Retroceder para situarse al frente de los capitanes del equipo que tuvo las opciones para la primera mitad, asegurándote que su posición sea visible desde la cabina de prensa.
- (c) Señalar la elección haciendo una patada [S30] o una acción de atrapada [Sup13] mientras mira en la misma dirección que los capitanes. No es necesario realizar la señal opuesta para el otro equipo.
- (d) Si el capitán elige defender una goal line, apuntar con ambos brazos hacia la goal line y luego realizar la señal apropiada a la elección del otro capitán.

## 11. A petición del personal de gestión del juego, el lanzamiento de la moneda puede ser realizado por un VIP o ser presenciado por un pequeño grupo de personas. Los puntos a continuación representan las mejores prácticas cuando sea este el caso. §

- (a) Antes de la ceremonia de lanzamiento de la moneda, el VIP debe estar ubicado unos pies fuera de límites del lado de la cabina de prensa, cerca de la línea de mitad de campo.
- (b) [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] Hacer que acompañen al Referee hacia el campo (normalmente desde su hombro derecho). [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] Llevarlos a que se unan al Referee y Umpire en el centro del campo.

- (c) Durante la ceremonia de lanzamiento de la moneda, el VIP debe posicionarse entre el Referee y el Umpire.
- (d) [REFEREE] Si el anunciador del estadio no ha presentado al VIP, intentar presentarlo (p. ej., "Aquí para lanzar la moneda está el Honorable Archibald Zebra, alcalde de Lorem Ipsum").
- (e) [REFEREE] Obtener la elección del capitán de cara o sello/cruz antes de pedirle al VIP que lance la moneda. Si tú tienes la moneda, no entregársela al VIP hasta que estés listo para que la lance. Pídeles que la lancen unos metros en el aire y con dirección a que caiga entre los capitanes que eligen.
- (f) [UMPIRE] Una vez que se hayan determinado las opciones de los capitanes y el Referee las esté anunciando, indicarle amablemente al VIP que abandone el campo (normalmente hacia el sideline de la cabina de prensa).

12. **Resumen:**

- (a) Indicar el equipo que ha ganado el sorteo y si han diferido sus opciones;
  - (b) Determinar quién recibirá, y en qué mitad del campo;
  - (c) Situar a los capitanes (esto les indicará a todos qué goal line defiende cada equipo);
  - (d) Indicar quién recibirá o quién pateará, pero *no* ambos;
  - (e) No es necesario que a los espectadores se les diga las opciones elegidas por cada capitán, salvo que se haya diferido la elección.
13. A menos que haya entonación de himno nacional/minuto de silencio, los árbitros deberán ir directamente a sus posiciones de kickoff una vez completada la ceremonia del lanzamiento de la moneda.
14. Antes de dirigirse a su posición, [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] el Back Judge, [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] el Line Judge, [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] el Field Judge <sup>§</sup> llevará el balón al campo y se lo entregará al Umpire.

## 9. REFEREE Y CENTRE JUDGE

### 9.1 – Free kicks

#### 9.1.a – Prioridades

##### Antes de la patada:

1. [REFEREE] Determinar si, en función del estado del juego, es probable que haya un onside-kick. (Es probable que un onside-kick se haga cuando el equipo que pateará está detrás en el marcador llegando al final del juego.) Si es así, [indicarle a la cuadrilla que cambie a posiciones de onside-kick \[USANDO RADIO\] o discretamente](#) § señalando primero al árbitro que necesita cambiar su posición y luego al lugar al que deben moverse.
2. [REFEREE] Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. [CENTRE JUDGE] Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
4. Recordarles a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
5. Comprobar si están las condiciones para jugar:
  - (a) Revisar las áreas laterales y de zona de anotación para asegurar que todos los jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del campo de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del área de equipo.
  - (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea-por-ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus implementos, bien lejos del camino y que los implementos hayan sido colocados en el suelo fuera del área de equipo y detrás de las líneas delimitadoras [en la mitad del campo del equipo que recibirá](#). § Comprobar que los recogepelotas están en posición.
  - (c) [CENTRE JUDGE] Asegurarse de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de nueve yardas antes de la patada (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el pateador esté a más de cinco yardas detrás del balón.
  - (d) [REFEREE] Chequear que el equipo pateador tiene al menos 4 jugadores a cada lado del pateador.
  - (e) [REFEREE] [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Monitorear el reloj de 25 segundos y penalizar al equipo pateador si este se agota.
  - (f) [\[REFEREE\] Comprobar que todos los árbitros están preparados y de frente al campo de juego](#). §

##### Durante la jugada de patada:

6. Observar si la free kick sale de los límites cerca de ti sin ser tocada por el equipo receptor. Cobrar si un jugador del Equipo B cerca del sideline toca el balón mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de recepción libre, y estar preparado para cobrar cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar la patada.
8. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si el balón es primero tocado legalmente en el campo de juego en tu área de responsabilidad.
9. [REFEREE] Cobrar si el balón está muerto en la zona de anotación o no.
10. [REFEREE] [EN FORMACIÓN F5 (MECÁNICA DE 5)] Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A.
11. Marcar el spot con un bean bag en cualquier pase hacia atrás, entrega o fumble en tu área.
12. Observar [faltas/violaciones](#) § de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (b) bloqueos bajo la cintura \*

- (c) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
- (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos ilegales por lado ciego
- (e) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
- (f) cualquier jugador del equipo pateador que entre al campo de juego luego de la patada o que sale voluntariamente durante la patada [y vuelve a entrar](#) §

### 9.1.b – Posicionamiento inicial

#### Patadas normales:

1. [REFEREE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F6-8 (MECÁNICA DE 6/7/8)] Estar en la posición A ([ver 26.1](#)) en la goal line del Equipo B cerca del centro (lateral) del campo, manteniéndote alejado de cualquier jugador en las cercanías. Si esperas que la patada entre a la zona de anotación, adoptar una posición inicial más profunda.
  - (b) [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4-5)] Estar en la posición C ([ver 26.1](#)) en la goal line del Equipo B por fuera del sideline del lado opuesto a la cabina de prensa. [Párate donde puedas ver en línea recta por sobre el pylon hacia donde vendrá la patada.](#) †
2. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Estar en la posición G ([ver 26.1](#)) en la línea de restricción del Equipo A por fuera del sideline del lado opuesto a la cabina de prensa.
  - (b) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Estar en la posición E ([ver 26.1](#)) en la línea de restricción del Equipo B por fuera del sideline del lado opuesto a la cabina de prensa.

#### Onside-kicks:

3. [REFEREE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] Ir a la posición A ([ver 26.1](#)) cerca del centro (lateral) del campo en la goal line del Equipo B o más profundo que el devolvedor más profundo.
  - (b) [EN FORMACIÓN F6/F8 (MECÁNICA DE 6/8)] Mantenerse en la posición normal.
  - (c) [EN FORMACIÓN F7 (MECÁNICA DE 7)] Ir a la posición C ([ver 26.1](#)) en la goal line del Equipo B por fuera del sideline del lado opuesto a la cabina de prensa.
4. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Mantenerse en la posición normal.
  - (b) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Ir a la posición G ([ver 26.1](#)) en la línea de restricción del Equipo A por fuera del sideline del lado opuesto a la cabina de prensa.

#### Free kicks luego de una penalidad o safety:

5. Cuando una free kick se efectúa después de una penalidad o safety, deben tomarse las mismas posiciones relativas, avanzando o retrocediendo según sea apropiado.

### 9.1.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

#### Antes de la patada:

1. [REFEREE]
  - (a) Recordarles a los colegas de la goal line del Equipo B que vayan a su posición y que estén listos, si es que aún no lo han hecho.
  - (b) Cuando todos los jugadores estén en posición y listos para jugar, comprobar que todos los árbitros en la goal line del Equipo B están listos y el Umpire tiene su brazo levantado.
  - (c) Hacer la señal de balón listo para jugar [S1] y hacer sonar tu silbato para el inicio de la jugada.
2. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer la patada (por ejemplo, [alguien que no es jugador](#) ° entra o se acerca al campo de juego), repica tu silbato, hacer la señal de timeout [S3] y trata el problema.

#### Durante cualquier jugada de patada:

3. Si ves que cualquier jugador del equipo pateador sale de los límites voluntariamente durante la patada, suelta tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu bandera si regresa.
4. Si el reloj comienza cuando el balón es primero tocado legalmente dentro del campo de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

**Durante una jugada de patada que va profunda:**

5. Después que el balón sea pateado, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad ([ver 26.1](#)). Después de comprobar su trayectoria inicial, no ver el vuelo del balón.
6. [REFEREE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] Si la patada amenaza con entrar en la zona de anotación, mantente en la goal line (fuera del camino de todos los jugadores) para decidir sobre un touchback. Si el balón amenaza el pylon, estar allí para poder decidir si el balón sale de los límites por el campo de juego o por la zona de anotación.
  - (b) Si el balón [vivo](#) § y al menos un jugador van profundamente dentro de la zona de anotación, desplazarse para cubrir la end line.
  - (c) Si ocurre un touchback:
    - (i) hacer sonar fuerte tu silbato para evitar más acciones.
    - (ii) adentrarse en el campo y posicionarse por delante de cualquier receptor que tenga el balón. [Hasta que te pongas frente a ellos, continúa observándolos en caso de que cometan una falta.](#) ^
    - (iii) hacer la señal de touchback [S7]
  - (d) En un kickoff profundo, seguir al portabalón y mantenerlo “encerrado” entre tú y los árbitros de más adelante.
7. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Ir downfield por el sideline mientras la patada está en el aire. Durante la devolución, seguir estando por delante del portabalón y mantenerlo “encerrado” entre tú y el árbitro downfield. En una corrida larga, llegar en la goal line del Equipo A antes que el portabalón. [Marcar el punto de balón muerto si fuiste el árbitro más cercano cuando el portabalón fue tackleado o está fuera de límites.](#) †
  - (b) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Mientras avanzas por el campo lentamente desplázate en ángulo hacia dentro. Observar la acción delante del portabalón. Mantén a todos los jugadores al frente de ti y deja un colchón de seguridad entre tú y la devolución, pero no tan lejos para así poder lanzar el pañuelo al spot de una falta que hayas observado. En una corrida larga, mantenerse por delante de los jugadores y llegar al goal line antes que el portabalón. Tienes la responsabilidad de la end line si se encuentra amenazada (por ejemplo, después de un fumble cerca de la goal line del Equipo A). [Cuando compartes la responsabilidad de una línea \(o un par de líneas\) con otros árbitros, ajustar para obtener una visión complementaria de la jugada.](#) †
8. [SI ESTANDO EN UN SIDELINE] Si el balón sale de los límites en tu área, ir y quedarse en el spot, dejando tu pañuelo si es apropiado. \*

**Durante una jugada de patada en donde la patada en sí es corta:**

9. [REFEREE] Mantente profundo para tener una vista amplia de la acción. Puedes ser el único árbitro que observe:
  - (a) que el Equipo A no tiene al menos 4 jugadores en cada costado del pateador al momento de la patada.
  - (b) una señal de recepción libre
  - (c) interferencia de recepción de patada
  - (d) rudeza innecesaria o golpe tardío
10. [CENTRE JUDGE]

- (a) Mantener una posición donde puedas ver el balón y los bloqueos por los jugadores del Equipo A.
- (b) [SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A] Observar en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes que sean elegibles para tocar el balón (Regla 6-1-12).
- (c) [SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO B] Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón. Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag (Regla 6-1-3).
- (d) Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, señalar timeout [S3] y marcar el punto de balón muerto.

### 9.1.d – Técnicas avanzadas

1. [REFEREE] **x** Puedes ajustar tu posición <sup>§</sup> de acuerdo a factores tales como el spot del free kick, <sup>§</sup> el viento y el conocimiento de la fuerza de las patadas del kicker. Sin embargo, es importante estar en la goal line (y particularmente, en el pylon) antes que el balón llegue allí en situaciones cruciales.
2. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Prestar especial atención a los bloqueos hechos por los dos jugadores más cercanos a ti de la primera línea del Equipo B.
  - (b) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Prestar especial atención a los bloqueos hechos por jugador(es) del medio en la primera línea del Equipo B.
  - (c) Si un onside-kick estaba previsto y es pateado profundo, **desplázate hacia dentro del campo. Tú, el Umpire y el otro árbitro en la línea de restricción del Equipo A asumen cada uno la responsabilidad de un tercio del medio del campo (Figuras 26.1.G y 26.1.J). Dejar <sup>§</sup> la responsabilidad del sideline al Side Judge o Linesman.**

## 9.2 – Jugadas de scrimmage básicas

### 9.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus colegas. Notar la señal de down de tus colegas. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada comience si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Observar false starts en general y de los backs y mariscal en particular.
4. [REFEREE] Advertir verbalmente al Equipo A ("10 segundos" o "apurarse") cuando hay 10 segundos restantes en el reloj de jugada, y [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] penalizarlos si este se agota.
5. Observar shifts ilegales (Equipo A nunca estuvo set, o no hubo pausa de 1 segundo después de movimientos simultáneos por más de un jugador del Equipo A).
6. Observar la legalidad del snap.
7. Si hay una falta antes del snap, detener toda acción repicando tu silbato y hacer la señal de timeout [S3].
8. Anticipar si una jugada es de corrida o pase leyendo la acción inicial de los jugadores de línea internos. Si se mueven hacia atrás probablemente se desarrolle una jugada de pase. Si empujan hacia el frente o salen en trampa (pull), es probable que sea una jugada de corrida.
9. Estar atento de dónde está la línea por ganar en relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de balón muerto está cerca de la línea por ganar. **x**
10. **Estar consciente de los límites del tackle box.** <sup>§</sup>
11. Observar infracciones de substituciones del Equipo A, por ejemplo:
  - (a) Jugadores reemplazados no abandonan el huddle dentro de 3 segundos desde que un substituto entra.

- (b) Rompen huddle con más de 11 jugadores
  - (c) Mantienen a más de 11 jugadores en el huddle/formación por más de 3 segundos
  - (d) Jugadores reemplazados no están fuera del campo antes del snap.
  - (e) Substitutos que ingresan al campo, se comunican, y luego abandonan el campo.
12. Notar cualquier receptor inelegible en el backfield dentro de los tackles, por la posibilidad de faltas por toque ilegal y receptor inelegible downfield.
  13. Observar la legalidad de la formación, en particular el requerimiento de 5 jugadores numerados 50-79.

### 9.2.b – Posicionamiento inicial

1. Estar donde puedes ver el balón al momento del snap.
2. Posición normal de un down de scrimmage es 5-7 yardas detrás del back ofensivo más profundo (o 13-15 yardas detrás de la línea de scrimmage), normalmente al menos tan abierto como el tackle.

#### Lado de la formación:

3. [REFEREE] Estar en el brazo de lanzamiento del mariscal para que así puedas ver más probablemente cuando su brazo inicie su movimiento de lanzamiento.
4. [CENTRE JUDGE] Estar en el lado del mariscal opuesto al Referee.
5. Sin embargo, si hay un sorpresivo cambio de mariscal (por ejemplo, en formación wildcat), el Referee y el Centre Judge deberán mantenerse en su posición existente, normalmente hasta el final de esa serie de posesión.

### 9.2.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si un jugador del Equipo A ajusta su posición, asegurarse que todavía puedas ver el balón al momento del snap.
2. Mantenerse fuera del camino de los jugadores en shift o en motion.

### 9.2.d – Técnicas avanzadas

#### Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. Generalmente, cuanto más alto el nivel de juego y más rápidos sean los jugadores, más profundo y abierto necesitas pararte. (Comparar con la posición que adoptan los Referees de la NFL).
2. Estar más profundo y abierto si tu movilidad está reducida ya sea por tu condición o por las condiciones del terreno (p. ej. barro o superficie irregular).
3. No hay necesidad de coordinar tu posición con la del Umpire.

#### Señalización del conteo de jugadores:

4. El último momento para hacer la señal de conteo es cuando el equipo ofensivo rompe el huddle (pero puede y debe hacerse antes si es posible). [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] [CENTRE JUDGE] No necesitas contar y señalar de no tener el tiempo para hacerlo debido a que colocaste el balón.

## 9.3 – Jugadas de corrida

### 9.3.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él hasta que el balón cruce la zona neutral.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
3. Estar preparado para ayudar o decidir si el pase es hacia atrás o delante, y señalar pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase fue claramente hacia atrás. Normalmente dejarle al árbitro de línea la dirección de un pase rápido. Notar cualquier señal de pase hacia atrás de los árbitros de línea.
4. [EN xx0/xx1 FORMACIÓN (MECÁNICA DE 4/5/6C)] Marcar el punto de balón muerto (con la posible ayuda de los árbitros de línea) si el mariscal es tackleado o sale de los límites detrás de la zona neutral.

5. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings alrededor o levemente al frente del punto de ataque, especialmente aquellos hechos por un back, o tackle/guardia de tu lado de la formación
  - (b) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, [bloqueos ilegales bajo la cintura](#) <sup>®</sup>, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (c) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (d) rudeza innecesaria en contra del mariscal después que haya entregado el balón

### 9.3.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si la acción viene hacia ti, retrocede (backpedal) para mantenerte alejado, pero mantén a los jugadores a tu vista en todo momento. No darle la espalda a la jugada.
2. Si la jugada avanza por el medio, seguirla de manera segura desde atrás mientras observas jugadores haciendo bloqueos lead y a aquellos que quedan retrasados y que pueden estar en peligro.
3. Si la jugada va de un lado al otro, moverse lateralmente para poder observar bloqueos críticos y su legalidad. [EN 3xx FORMACIÓN (MECÁNICA DE 6C/8)] Si la jugada viene hacia tu lado, ver los lead blocks. Si la jugada va al lado contrario, ver la acción detrás e interna de la jugada.
4. Normalmente, al final de la jugada, acercarse a la acción para detectar faltas a balón muerto. Esto en particular es el caso de corridas cortas hacia una zona lateral fuera de límites donde puedes ser el segundo árbitro más cercano. Sin embargo, en corridas largas, quédate retrasado para observar a los jugadores que quedaron retrasados por si hay rudeza innecesaria.

### 9.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portabalón te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – él podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ver cuero (balón)! Cerciérate que el balón esté muerto.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de timeout [S3], converge en la pila y determina quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) e incentivar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, observar golpes tardíos u otros actos ilegales. Es particularmente tu responsabilidad observar la acción cerca de los árbitros de línea ya que ellos están concentrados en el spot del máximo avance.

#### Tipos particulares de jugadas de corrida:

4. Handoffs rápidos que resultan en un corto avance serán responsabilidad del Umpire o de los árbitros de línea con el Referee y Centre Judge concentrándose en la acción detrás del balón.
5. En jugadas adentradas en la línea, si el portabalón es llevado hacia atrás después de detenido su máximo avance, toma el balón del portabalón y relevarlo al Posicionador.
6. En jugadas con picheo de option,
  - (a) [Si el mariscal se queda con el balón, no hay necesidad de hacerle cobertura a él más allá de la zona neutral, cuando el mariscal corta hacia delante, pasa a observar las amenazas de faltas contra el back que va más atrás.](#)
  - (b) [Si el mariscal pichea el balón, continuar observándolo mientras haya amenaza de que le cometan falta.](#)

## 9.4 – Jugadas de pase

### 9.4.a – Prioridades

1. Decidir si el pasador ha lanzado el balón o tuvo fumble. Si es un fumble, marcar el spot con un bean bag. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Tomarse el tiempo para asegurarse que tú y tu colega no tienen cobros puestos.



2. Decidir (con la ayuda de los árbitros de línea en un pase rápido) si el pase es hacia atrás o delante, y señalar pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase fue claramente hacia atrás. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Tomarse el tiempo para asegurarse que tú y tu colega no tienen cobros contradictorios.
3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) pase intencional al suelo o cualquier otro pase ilegal por el pasador
  - (b) rudeza contra el pasador
  - (c) bloqueo ilegal en la espalda y holdings por jugadores de línea y backs protegiendo al mariscal, especialmente aquellos hechos por un tackle o guardia del mismo lado tuyo de la formación
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, [bloqueos ilegales bajo la cintura](#)®, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto

#### 9.4.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Cuando un potencial pasador retroceda, también retroceder para mantenerse más profundo y abierto que él. [REFEREE] Si él rola a cualquiera de los dos lados, ir hacia el mismo lado, mantenerse cuanto sea posible en el lado de su brazo de lanzamiento. Mantenerse detrás de la línea de scrimmage para observar la legalidad del lanzamiento, los bloqueos de protección de pase, cualquier acción contra el pasador, en particular después de haber lanzado el balón y hasta que no haya riesgos de una falta.
2. [REFEREE] [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Avisar verbalmente a los defensores cuando el balón ha sido lanzado (p. ej. "ya lanzó").
3. Mantener una posición para observar la acción de la ofensiva y defensiva detrás de la línea después que el balón haya salido al downfield.
4. En un sack o tackle detrás de la línea de scrimmage, acciona tu silbato para detener la jugada. Mantente mirando al portabalón hasta que cualquier riesgo de faltas a él en la acción continua haya cesado. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] Posicionarse al nivel del portabalón para marcar el máximo avance. Usar tu bean bag para marcar el spot si debes ir con el portabalón mientras lo hacen retroceder.

#### 9.4.c – Técnicas avanzadas

1. Si crees que el pasador lanzó intencionalmente el pase al suelo, desplázate al spot del pase y consulta con los otros árbitros sobre la posición de los receptores elegibles y/o si el pase cruzó la zona neutral mientras estaba en vuelo. Es permisible lanzar tu pañuelo en el spot del pase si no puedes ir inmediatamente a él. Un árbitro puede informar que un receptor elegible estaba en el área del pase, o que el pase (desde afuera de la caja de tackles) ha cruzado la zona neutral. Es apropiado descartar un pañuelo si esto sucede, pero asegurarse de que jugadores y Head Coaches (y espectadores de ser posible) sean informados de la razón.
2. Si observas que un pase fue rozado (tipped), hacer la señal de pase tocado [S11]. La señal normalmente debería ser usada cuando el pase fue tocado en el backfield ofensivo, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un liniero defensivo lo batea hacia el suelo).
3. [Cuando el posible pasador esté a punto de ser golpeado, concentrarse en el balón y en los defensores, no en el pasador. Esto hará que sea más fácil para descartar pase/fumble o rudeza contra el pasador.](#)
4. [REFEREE] [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C) O EN COBERTURA DE GOAL LINE] Si hay una posibilidad que el pase haya sido lanzado desde más allá de la zona neutral, moverse al spot del pase y dejar el bean bag ahí. Mantente arbitrando hasta que la jugada finalice, luego regresa y revisa la posición del bean bag en relación a la zona neutral. Consulta con tus colegas que también pueden haber tenido vista de la locación del pase. Si el pase fue ilegal, lanza el pañuelo en la posición del bean bag. Si estás seguro que el pase fue ilegal, es permisible hacerlo con el pañuelo en vez del bean

- bag. [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (EN MECÁNICA DE 6D/7/8)] Esta es responsabilidad es primaria del Line Judge (excepto cuando se ha desplazado para cubrir la goal line).
5. No mirar el balón después que el pase ha sido lanzado. Concentrarse en el pasador hasta que no haya riesgo de acciones contra él.
    - (a) [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Está permitido que el Referee o el Centre Judge *dejen* su atención del pasador una vez lanzado el balón y se ha ido cualquier amenaza inmediata para ellos. El árbitro *alejado* del lado del campo al que se lanza el pase debe permanecer con el pasador. Si el pase se lanza hacia el medio del campo, ambos árbitros deben quedarse con el pasador. §

## 9.5 – Jugada en goal line

### 9.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage.

### 9.5.b – Posicionamiento inicial

1. [SNAP SERÁ MÁS ADELANTE QUE LA YARDA 10 DEL EQUIPO A] Si tu posición normal está CERCA de la goal line del Equipo A, ponte en posición EN la goal line, más abierto de lo normal de ser necesario. También tienes la responsabilidad de cubrir la end line del Equipo A.
2. [SNAP SERÁ ENTRE LA YARDA 5 Y 10 DEL EQUIPO A] Toma una posición más abierta que de lo normal y estar preparado para desplazarte a la goal line y así cobrar un posible safety. También tienes la responsabilidad de cubrir la end line del Equipo A.
3. [SNAP SERÁ EN O DENTRO DE LAS 5 YARDAS DEL EQUIPO A] <sup>◇</sup> Toma una posición en la end line (los árbitros de línea tienen responsabilidad sobre la goal line.)
4. [DE OTRA MANERA] Adopta la misma posición y cobertura como en cualquier otra jugada de scrimmage.

### 9.5.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Responder a la jugada como lo harías normalmente en una de corrida o pase.
2. **No hacer una señal de anotación si has lanzado un pañuelo de penalidad por una falta del equipo anotador. No hacer sonar el silbato ni hacer ninguna señal si no estás seguro del resultado de la jugada.**
3. [REFEREE] Cuando un árbitro hace la señal de touchdown [S5] o de safety [S6], revisa que no haya habido penalidades, ir a un lugar despejado de jugadores, y señalar la anotación a la cabina de prensa. **Mantener la señal por aproximadamente 5 segundos.** <sup>^</sup> **No hay necesidad de hacer sonar el silbato.** <sup>§</sup>

### 9.5.d – Técnicas avanzadas

1. [REFEREE] Cuando hay una anotación:
  - (a) De haber cualquier duda existente sobre la anotación, consultar a todos los árbitros involucrados antes de señalar tu decisión. **x**
  - (b) Solo ser el primer árbitro en señalar un touchdown o safety si tú tienes la cobertura principal de la goal line. Hacer una señal preliminar mientras continúas monitoreando a los jugadores en tu área de responsabilidad, luego baja la señal mientras revisas por posibles pañuelos. Una vez cerciorado que la anotación es válida, hacer una segunda señal y final a la cabina de prensa y mantenerla por aproximadamente 5 segundos.

## 9.6 – Devoluciones

### 9.6.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.

2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag. x
3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portabalón, particularmente:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (b) bloqueo ilegal bajo la cintura en cualquier lugar
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) asistir al portabalón §
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
4. Observar cualquier hand-off o pase cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
5. Observar cualquier pase o entrega ilegal hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel, o cerca de ello, con el portabalón. ◊
6. [REFEREE] Observar cualquier falta sobre el pasador o pateador.

#### 9.6.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Retroceder en backpedal hacia la goal line del Equipo A por delante de la jugada. Si ya no puedes mantener el backpedal, entonces gira y mira la jugada por sobre tu hombro. [REFEREE] Mantén al pasador o pateador en tu campo visual.
3. Si la jugada avanza lo suficiente para amenazar con llegar a la goal line del Equipo A, estar ahí antes que el portabalón. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] El Centre Judge debe priorizar llegar a la goal line del Equipo A mientras que el Referee priorizar el observar al pasador o pateador.
4. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, mantente observándolo antes de mirar al portabalón u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, mantente viendo el bloqueo hasta que estés seguro que es legal.
5. Si el balón muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], y luego la señal de primer down [S8] para mostrar cuál equipo está con posesión.
6. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, de igual manera desplázate hacia ahí y observa la acción continua después que el balón muera. En jugadas donde el portabalón avanza cerca del sideline o bien fuera de límites, desplazarte lateralmente para cubrir el área alrededor de él por si hay actividad extracurricular. Si eres el segundo árbitro en el área, anda fuera de límites después del portabalón y mira por si hay faltas contra él o prevenirlas. (Mecánica 5.9).

#### 9.6.c – Técnicas avanzadas

1. No acercarse mucho a la jugada – aléjate de ésta de ser necesario para mantenerte en una posición a salvo, especialmente en la goal line.

### 9.7 – Punts

#### 9.7.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Si el punter está en la zona de anotación, observar si pisa fuera de límites antes del snap o entre el snap y la patada.
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) Cualquier acción en contra del pateador que pueda ser rudeza o contacto
  - (b) bloqueo bajo la cintura, especialmente por los backs

- (c) antes de la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings por jugadores de línea y backs protegiendo al pateador, especialmente el [tight end y/o wing back en el mismo costado que tú.](#)<sup>†</sup>
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (g) formación ilegal
  - (h) Jugadores del Equipo A yendo fuera de límites durante el down
3. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas observando primero el balón o al pateador (quienquiera que esté más profundo) y la acción alrededor de ellos, y luego adoptar prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda. **x**

Durante una devolución de punt, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

### 9.7.b – Posicionamiento inicial

1. Toma una posición al menos 2 yardas más atrás que el pateador y al menos tan abierto como la posición del tight end. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Acordar cuál lado de la formación tomarás, pero normalmente quedarse en el mismo lado que en las jugadas anteriores.
2. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Favorecer el lado del Line Judge, y mantente alerta por movimiento ilegal de los jugadores de línea internos en el lado del Line Judge. [DE LO CONTRARIO] Favorecer el lado del campo del pie pateador del kicker.
3. Estar en posición de ver el balón desde el snap hasta la patada, y poder ver los bloqueadores y al pateador al mismo tiempo.

### 9.7.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. [REFEREE] Avisar verbalmente a los defensores cuando el balón ha sido pateado (p. ej. "ya pateó").
2. Solo si el pateador no está en riesgo, y la trayectoria de la patada es en dirección al sideline, colocarse rápidamente detrás del pateador y en línea con el vuelo del balón, estar preparado para dirigir al árbitro cubriendo el sideline para el spot fuera de límites usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19]. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Solo el árbitro del lado desde donde fue pateado el balón debe hacer esto, y no requiere desplazarse mucho para hacer esto.
3. Después de la patada:
  - (a) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Moverse a cubrir la jugada en el área lateral dejada por el Line Judge.
  - (b) [DE LO CONTRARIO] Moverse al medio del campo (entre las hashes) para así observar mejor una devolución a cualquiera de los dos lados de campo. Mantenerse atrás después que los jugadores avancen al downfield.
  - (c) En cualquier caso, sé el árbitro más profundo cubriendo la devolución.
  - (d) [REFEREE] Mantenerse viendo al pateador en el caso de que un oponente le haga targeting.
4. Durante una devolución de punt, responder como en cualquier otra jugada de devolución.
5. Si la jugada se torna en una corrida o pase, responder como lo harías normalmente en ese tipo de jugadas.

### 9.7.d – Técnicas avanzadas

1. Revisar en particular el correcto número de jugadores en el Equipo A. Los equipos tienden a mezclarse más seguido en jugadas de punt que en cualquier otra.
2. [REFEREE] Avisar al pateador si está cerca, en o fuera de la end line antes del snap.
3. Idealmente, cuando el balón es pateado, estar en un ángulo de 45 grados con el pateador y capacitado de observarlo a él, el balón y a los jugadores intentando bloquear la patada.
4. [REFEREE] Ver el snap en las manos del punter, luego mira a los jugadores del Equipo B y enfócate en los más amenazantes de contactar al punter.

5. Si hay un snap malo o la patada ha sido bloqueada, aléjate del balón y de los jugadores tratando de recuperarlo. Desplázate a una posición para cubrir parte o toda la goal line del Equipo A y la end line, y [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] al sideline del Line Judge.
6. Estar alerta a una patada bloqueada, de su recuperación y avance. En engaños de patadas cambiarse a cobertura normal de corrida o pase.
  - (a) Mientras una patada está suelta en el backfield:
    - (i) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Continuar viendo el balón y a los jugadores intentando recuperarlo – otros árbitros verán al pateador.
    - (ii) [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] El árbitro más cercano al balón deberá continuar viendo el balón y a los jugadores intentando recuperarlo. El otro árbitro deberá ver al pateador y a los jugadores que puedan amenazarlo.
  - (b) Si el balón es bloqueado y el pateador es agredido/contactado, el Umpire puede ayudar a determinar si el jugador que bloqueó la patada es quien contactó al kicker.
  - (c) Si el snap pasa por arriba de la cabeza del punter, sé particularmente observador de jugadores pateando ilegalmente un balón libre, y de holding por jugadores de ambos equipos tratando de evitar que el oponente recupere el balón.

## 9.8 – Intentos de gol de campo y try

### 9.8.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) Cualquier acción contra el pateador o holder que pueda ser rudeza o contacto
  - (b) bloqueo ilegal en la espalda y holdings de jugadores de línea y backs protegiendo al pateador y holder, especialmente el **tight end y/o wing back en el mismo costado que tú.** †
  - (c) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (f) formación ilegal
  - (g) [EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (EN MECÁNICA DE 4/5)] † false starts de jugadores de línea internos, ends y backs en el lado de la formación del Line Judge.
2. [CENTRE JUDGE] [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] Decidir la conversión o fallo del intento de gol de campo. Compartes esta responsabilidad con el Back Judge. †
3. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas observando primero el balón o el pateador (quienquiera que esté más profundo) y la acción alrededor de ellos, y luego adoptar prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

Durante una devolución de gol de campo, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

### 9.8.b – Posicionamiento inicial

1. [REFEREE] Estar a 5-10 yardas abierto y 3-7 yardas más profundo que el pateador y holder.
  - (a) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4) SI EL LINE JUDGE ESTÁ DETRÁS DE LOS POSTES] Estar en el costado del campo del Line Judge.
  - (b) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] O [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] † Estar normalmente en el costado del campo opuesto al pie pateador del kicker.
  - (c) [EN FORMACIÓN 3x3 (MECÁNICA DE 8)] Mantente normalmente en el mismo costado del campo que estabas en las jugadas anteriores.
2. [CENTRE JUDGE]

- (a) [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] Estar en posición aproximadamente a una yarda detrás del poste más cercano a la cabina de prensa. Eres responsable de decidir si el balón pasa dentro de tu poste vertical. El Back Judge tiene la responsabilidad del otro poste y del travesaño. †
- (b) [EN FORMACIÓN 3x3 (MECÁNICA DE 8)] Estar en la posición opuesta al Referee, 5-10 yardas más abierto y 3-7 yardas más profundo que el pateador y holder. † Acordar con el Referee cuál lado de la formación tomarás, pero normalmente quedarse en el mismo lado que en las jugadas anteriores.

3. x Asegúrate de estar mirando hacia el pateador y holder, y que estás en condiciones de ver tanto el snap como al holder.

### 9.8.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantener la posición donde puedas ver al pateador, holder y los jugadores que los pueden amenazar.
2. [REFEREE] Tienes responsabilidad principal por el pateador y holder. [CENTRE JUDGE] [EN FORMACIÓN 3x3 (MECÁNICA DE 8)] † Observar la acción del wing back y tight end de tu lado y ayudar en los bloqueos enfrente y cercanos al pateador y holder.
3. [REFEREE] Esperar hasta que el balón esté muerto y no hay amenaza a los jugadores en tu área antes de mirar a los árbitros en los postes para saber el resultado de la patada.
4. [REFEREE] Una vez que los jugadores estén completamente separados, aléjate de los jugadores y señala el resultado de la jugada a la cabina de prensa. Si la patada es buena mantén la señal [S5] por aproximadamente 5 segundos.

### 5. [CENTRE JUDGE] [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)]

- (a) Observar el balón desde la patada hasta cuando se hace evidente si el intento será convertido o no.
- (b) Si consideras que fue convertida, comunícale (“bueno”, asiente con la cabeza) con tu colega detrás de los postes y juntos salen entre los verticales (aproximadamente una yarda dentro de la zona de anotación) a hacer la señal de anotación [S5] mientras se detienen.
- (c) Si consideras que la patada fue errada, hacer la señal de no hay anotación [S10]. Si la patada salió por tu costado, también puedes hacer la señal de patada ancha [Sup15]. No hacer señal de touchback.
- (d) Mantener cualquiera de las señales por al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
- (e) Si la patada es corta o bloqueada y el balón es posesionado por el Equipo B, desplázate a una posición para arbitrar la jugada de patada como un punt.

### 9.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta a una patada bloqueada, de su recuperación y avance. En engaños de patadas cambiarse a cobertura normal de corrida o pase.
  - (a) Si hay un snap malo o la patada ha sido bloqueada, aléjate del balón y de los jugadores tratando de recuperarlo. Si hay una devolución sustancial, desplázate a una posición para cubrir parte o toda la goal line del Equipo A y end line, y [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4)] al sideline del Line Judge.
  - (b) Mientras una patada está suelta en el backfield:
    - (i) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Continuar viendo el balón y a los jugadores intentando recuperarlo – otros árbitros verán al pateador.
    - (ii) [EN FORMACIÓN 3x3 (MECÁNICA DE 8)] El árbitro más cercano al balón deberá continuar viendo el balón y a los jugadores intentando recuperarlo. El otro árbitro deberá ver al pateador y a los jugadores que puedan amenazarlo.
  - (c) [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4)] En una jugada que se desarrolla hacia el lado del campo del Line Judge, intenta, si puedes, llegar al goal line antes que lo haga el portabálón.
2. [REFEREE] Si el Equipo A intenta un sorpresivo drop kick (es decir, no hay árbitros en los postes), tu prioridad es decidir si fue convertido o fallado en vez de quedarte con el pateador (rudeza contra el pateador no puede ser aplicado si no es obvio que una patada

será efectuada). Correr hacia el balón en dirección a los postes y colócate donde tengas mejor vista de si la patada fue convertida o no. Antes de señalar el resultado de la patada consultar con los árbitros (p. ej. el Back Judge) que pueden haber estado en posición para ayudar.

3. [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] En intentos de largos de gol de campo (es decir, si el snap es desde afuera de la yarda 20 del Equipo B), está permitido que solo el Back Judge vaya detrás de los postes y así permitirle al Centre Judge comenzar en su posición normal en el backfield ofensivo. Esto se le conoce como mecánica "One Judge" (un juez). El Centre Judge debe comunicarle, claramente, a los demás miembros de la cuadrilla su intención en esta situación.

## 9.9 – Después de cada down

### 9.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a balón muerto de jugadores de ambos equipos.
2. Fomentar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan el balón a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de balón muerto, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea por ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalidad ha sido lanzado, y de ser así:
  - (a) Hacer señal de timeout [S3].
  - (b) [REFEREE] Averiguar qué faltas han sido cobradas y administrarlas de acuerdo con los procedimientos del capítulo 19.
  - (c) [REFEREE] Mantener al Umpire informado.
  - (d) [CENTRE JUDGE] Reportar al Referee cualquier falta que hayas cobrado.
  - (e) Asegurar que todas las penalidades han sido aplicadas correctamente.
  - (f) [CENTRE JUDGE] Mantener a los árbitros de línea informados de las penalidades y sus aplicaciones.
5. [REFEREE] Determinar si una nueva serie se debe otorgar, basado en una señal de un colega que indica que el balón definitivamente alcanzó la línea por ganar, o por tu propia inspección visual del balón en comparación a la línea por ganar, o luego de una medición que ordenaste.
6. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el juego.
7. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, dar una advertencia a los 10 segundos, y lanzar un pañuelo por retraso de juego si el reloj llega a 0 antes que el balón sea puesto en juego.
8. Permitir pedidos legítimos de timeouts. Revisar si la petición que viene desde la caja de entrenadores o área de equipo fue hecha por el Head Coach.
9. Replicar todas las señales de timeout [S3] de tus colegas.
10. Asistir en el relevo del balón muerto o nuevo al spot siguiente.
11. Colocar el balón en el spot siguiente si estás más cerca que el Umpire.
12. Asegurar que todos los árbitros están en posición (o cerca) para el siguiente down antes de permitir que el balón esté listo para jugar.
13. [CENTRE JUDGE]
  - (a) Marcar la colocación lateral del balón usando cinta elástica u otro dispositivo similar. El sistema para indicar la posición lateral está descrito en el párrafo 5.7.9.
  - (b) Posicionarse sobre el balón si [aplica cualquiera de las condiciones de la Mecánica 10.9.c.14.](#) <sup>◊</sup>

### 9.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después del término del down anterior, deberás estar en posición en las inmediaciones del spot siguiente. La posición exacta dependerá de lo ocurrido en la jugada anterior.

**9.9.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. **x** Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de timeout [S3], touchdown/gol de campo [S5], safety [S6], corre reloj [S2] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
2. Si un pañuelo de penalidad ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si un timeout de equipo o lesión ha sido llamado, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un período ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
3. **[CENTRE JUDGE]** Al finalizar la jugada, observar la acción de balón muerto mientras te desplazas al punto de balón muerto, o el spot dentro de los límites si el balón está por fuera de las hash marks.
4. **[OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO]** Si el reloj de 40 segundos debe iniciar por regla:
  - (a) Si hay un reloj de jugada en el estadio, revisar que inicie poco después que comience la jugada.
  - (b) Si no hay un reloj de jugada en el estadio, iniciar los 40 segundos poco después de terminada la jugada.

**Colocando el balón para el siguiente down:**

5. Ayudar en el relevo al Umpire o Centre Judge o colocar el balón que alguien te relevó (Mecánica 5.8). **[REFEREE] [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)]** Por lo general, no debes manejar el balón a menos que muera muy cerca de ti. Normalmente, dejar las responsabilidades de posicionar el balón al Umpire o Centre Judge. <sup>◊</sup>
6. Si tú estás colocando el balón:
  - (a) **Mirar hacia el Árbitro de Cobertura, no hacia la línea de goal, cuando coloques el balón. Tomar el máximo avance del Árbitro de Cobertura y colocar el balón en el spot siguiente. Después de un pase adelantado incompleto, penalidad, etc., verificar con el Umpire que la ubicación lateral del balón esté correcta.** <sup>◊</sup>
  - (b) **Colocar los cordones del balón hacia abajo si existe algún riesgo de que ruede fuera de su posición.** <sup>◊</sup>
7. **[CENTRE JUDGE]**
  - (a) **En situaciones de ofensiva rápida (hurry-up offense), cuando el reloj está en marcha, ir a buscar el balón donde quiera que esté (a menos que el Referee o Umpire estén claramente más cerca)** (Mecánica 5.3.10).
  - (b) No preocuparte de quién colocará el balón; debería hacerlo el árbitro más conveniente dependiendo el spot siguiente; otros árbitros deben ayudar en el relevo del balón para entregárselo si es necesario. (Ver también Mecánica 5.3.10). Sin embargo, en una ofensiva rápida, es mejor dejar al Referee monitorear las substituciones del Equipo A, y que el Centre Judge (y Umpire) maneje el balón.
  - (c) **Si el reloj de jugada de 40 segundos ya está corriendo, alejarse del balón para que esté listo para jugar. Si el reloj de jugada de 40 segundos no está corriendo, esperar sobre el balón hasta que el Referee indique que está listo para jugar, luego alejarse de él.** <sup>◊</sup>
  - (d) Después de colocar el balón, mirar al Referee para determinar si tienes que mantenerte cerca del balón para prevenir el snap o si puedes volver a tu posición normal
  - (e) Si tú colocaste el balón, desplázate a una posición detrás y al lado del snapper para evitar el snap. Esta posición te permitirá mantenerte alejado de los pies de los linieros cuando se colocan en set y así evitar pasar por encima de estos o a través del gap entre el snapper y el guardia. Esto hace que estés enfrente o al costado del mariscal así él también puede ver claramente que el snap está siendo prevenido
  - (f) Cuando te alejes del balón, vuelve a tu posición con tu frente hacia el Referee y mariscal.
  - (g) Si hay una substitución tardía y el Referee extiende sus brazos [Sup36] indicando que el snap no puede efectuarse, ir a/mantenerse al lado del snapper y alertarlo que no haga el snap



- (h) Ya sea que tú o el Umpire hayan colocado el balón, normalmente serías tú si alguien necesita regresar para posicionarse sobre el balón para evitar la jugada. §

**Preparándose para el siguiente down:**

8. [REFEREE]

- (a) Si tienes certeza que la línea por ganar ha sido alcanzada, hacer la señal de primer down [S8] y asegúrate que el Linesman la ha visto y que los cadeneros están respondiendo a ella.
- (b) Si no tienes certeza que la línea por ganar ha sido alcanzada, desplázate al punto de balón muerto y toma una decisión basada en tu vista del balón con respecto a la línea por ganar, u ordena una medición repitiendo la señal de timeout [S3] y dando golpecitos a tu pecho. Asegúrate que todos tus colegas están enterados de tu decisión.
- (c) Comprueba con el Linesman el número del siguiente down. Indicar y anunciar el nuevo down y (si es inusual o inesperado) la distancia aproximada a la línea por ganar. Es suficiente usar uno de los siguientes términos (en orden ascendente): "inches/pulgadas", "corto", "largo", "diez", "dos estacas".
- (d) Hacer la señal de down sin tiempo [S1\*] por cada down cuando se ha extendido el período (excepto en un try si un touchdown fue anotado durante un down sin tiempo). No hacer la señal de down sin tiempo en un try.
- (e) Revisar que los demás árbitros (particularmente el Umpire) están en, o cerca, su posición para el siguiente down y están listos para arbitrar.
- (f) De ser necesario, revisar el estado del reloj con el cronometrador en campo.

9. [CENTRE JUDGE] Tú y el Umpire deben realizar en conjunto las funciones especificadas en los párrafos 10.9.c.13 a 10.9.c.22.

10. Desplázate a tu posición para el siguiente down. Backpedal de ser necesario para mantener tus ojos en el balón. No quitarle la mirada en caso de que comience mientras no estás viendo.

11. Asegúrate de estar en posición para ver el balón, al Umpire y a ambos árbitros de línea.

**Listo para jugar (ready for play):**

12. [REFEREE]

- (a) Si el reloj de jugada de 40 segundos ya está corriendo:
  - (i) Si el balón aún no está listo para jugar y restan 20 segundos en el reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3):
    - (1) Señalar que el reloj de jugada se restablezca a 25 segundos [Sup29].
    - (2) Si el restablecimiento ocurre inmediatamente, entonces continúa normalmente, de lo contrario:
      - (a) Declarar timeout [S3].
      - (b) Señalar nuevamente que el reloj de jugada se restablezca a 25 segundos [Sup29] y continuar señalando hasta que el reloj responda.
      - (c) Cuando el balón esté listo, continuar como abajo.
  - (ii) Si el reloj de juego debe iniciar en la señal de "Listo", hacer la señal de inicio de reloj [S2]. Solo hacer sonar tu silbato si es necesario para llamar la atención del operador del reloj. A esto se le llama "viento silencioso".
  - (iii) De lo contrario, no hay necesidad de hacer la señal de balón listo para jugar.
- (b) Si el reloj de jugada de 40 segundos no está corriendo:
  - (i) Si el reloj fue detenido por una lesión de jugador, hacer la señal Sup29 o bien la Sup30 para indicar si el reloj de jugada debe iniciar desde 25 o 40 segundos.
  - (ii) **Hacer sonar tu silbato y hacer la señal de listo [S1].** ® Si el reloj debe iniciar en la señal de "Listo", **seguirlo con** ◊ la señal de inicio de reloj [S2].
  - (iii) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] A menos que haya un reloj de jugada en el estadio, inicia tu reloj de 25 segundos cuando declares el balón listo para jugar.
  - (iv) En substracciones de 10 segundos o en situaciones de tácticas desleales con el reloj, asegúrate que el cronometrador (o el operador de reloj del estadio) sabe que el reloj no iniciará en forma normal.
- (c) Si hay relojes de juego y/o jugada en el estadio, revisar si inician correctamente.

**Administración del reloj de jugada:**

## 13. [REFEREE]

- (a) [EN FORMACIÓN xx1/xx2/xx3 (EN MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Cuando veas al Back Judge o Side Judge elevar su mano, da una advertencia verbal al Equipo A ("10 segundos" o "apurarse" si no estás seguro cuántos segundos de los 10 ya han pasado).
- (b) [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4)] Cuando resten aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, da una advertencia verbal al Equipo A ("10 segundos" o "apurarse" si no estás seguro cuántos segundos de los 10 ya han pasado).
- (c) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira el snapper. Si el balón ya se está moviendo, no hay falta. De lo contrario, hacer sonar tu silbato y lanzar el pañuelo por retraso de juego. §

**9.9.d – Técnicas avanzadas**

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a la posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o el rompimiento de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
  - (a) **Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y detener una jugada que viole la regla de sustitución.** §
  - (b) [REFEREE]
    - (i) Hacer la señal de pareando sustituciones [Sup36] al [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Centre Judge [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Umpire de ir a colocarse sobre el balón y prevenir el snap. Baja la señal si el Equipo B no inicia sustituciones dentro de 3 segundos.
    - (ii) Mantén la señal hasta que el Equipo B ha completado sus sustituciones.
    - (iii) Si los árbitros no logran detener al Equipo A de hacer el snap antes que el Equipo B complete sus sustituciones, detener la jugada y advertir al Equipo A que siguientes intentos serán penalizados con una actitud antideportiva.
  - (c) [CENTRE JUDGE]
    - (i) Posicionarse sobre el balón para prevenir al Equipo A hacer el snap hasta que el Equipo B haya tenido la oportunidad de colocar a sus substitutos en posición y que sus jugadores reemplazados hayan salido del campo de juego.
    - (ii) Mientras estés sobre el balón, planear la ruta a tomar para alejarse de los jugadores antes que se haga snap.
    - (iii) Cuando el Equipo B haya completado sus sustituciones (o no haya hecho), informar al snapper/QB que no hagan el snap hasta que reciban aprobación verbal de ti. Si hacen el snap antes de dar la aprobación verbal, el Equipo A será penalizado con un Retraso de Juego después de una advertencia en la primera transgresión. (Mecánica 3.4.1.f).
3. [REFEREE] Si el Equipo A intenta hacer un inicio rápido de jugada, informa a ambos equipos que el snap no se puede hacer hasta que suene el silbato. Moverse rápidamente a tu posición, indicarle al Umpire (o Centre Judge) § que puede moverse a su posición, revisar que los otros árbitros estén listos, y de ahí hace sonar tu silbato.
4. **Si el Equipo A está ejecutando ofensiva rápida, no detenerlos solo porque tú u otro árbitro no está perfectamente en posición (Mecánica 5.3.16.a). Adaptarse y arbitrar lo mejor que puedas mientras te desplazas a la posición para cubrir la jugada** §
5. Si deseas hablarle a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Umpire o Back Judge (para un jugador del Equipo B). No retrasar el juego innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se está en un timeout. **Nunca intentar hablarle a un jugador durante una ofensiva rápida sin huddle.** §
6. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

## 10. UMPIRE

### 10.1 – Free kicks

#### 10.1.a – Prioridades

##### Antes de la patada:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido a la cuadrilla a cambiar a posiciones de onside-kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Cuando una free kick se efectúa después de una anotación, cronometrar el intervalo de un minuto, iniciando cuando el Referee señale la anotación a la cabina de prensa (Regla 3-3-7-f).
3. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recountar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
4. Recordarles a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
5. Entregar el balón al pateador (o dejarlo en el centro del campo en la línea de restricción del Equipo A si el pateador se demora en preparar la patada).
6. Instruir al pateador, incluyendo:
  - (a) Advertirle al kicker de no patear el balón si se cae del tee.
  - (b) Recordarle al pateador que los otros jugadores de su equipo no deben estar a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción.
  - (c) Estar seguro que entiende que no debe patear el balón hasta que el Referee haga sonar su silbato.
  - (d) Recordarle al pateador que tiene 25 segundos para poner el balón en juego luego que el Referee hizo sonar su silbato.
  - (e) Recordarle que él es el responsable de remover el kicking tee del campo al final de la jugada.

Puedes omitir la instruida si estás seguro que el pateador recuerda de las ocasiones previas todo lo mencionado anteriormente o que el pateador no está cerca para darle las instrucciones.

7. Comprobar si están las condiciones para jugar:
  - (a) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Revisar las áreas laterales para asegurar que todos los jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del campo de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del área de equipo.
  - (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores de los indicadores alternativos de down y línea-por-ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus implementos, bien lejos del camino y que los implementos hayan sido colocados en el suelo fuera del área de equipo y detrás de las líneas delimitadoras [en la mitad del campo del equipo que recibirá](#). § Comprobar que los recogepelotas están en posición.
  - (c) Revisar que el equipo pateador tiene al menos 4 jugadores a cada lado del pateador, y recordarles que los cuenten si no lo han hecho.
  - (d) Recordarles a los colegas en las líneas de restricción que vayan a su posición y que estén listos, si es que aún no lo han hecho.
  - (e) Notar (cuando todo esté listo) las señales de listo de los árbitros en las líneas de restricción, luego mantén tu brazo en alto hasta que el Referee haga la señal de listo.
  - (f) [Hacer que el balón esté listo para jugar lo más rápido posible. Recordarle al Referee que declare el balón listo inmediatamente cuando todos los árbitros estén en sus posiciones. Hacer esto incluso si el Equipo A no está listo.](#) §
  - (g) [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Mantenerse entre el pateador y el balón hasta que el Referee haga la señal de listo para jugar.

- (h) Siempre estar alerta a patadas cortas (ya sean diseñadas o mal ejecutadas).

**Durante la jugada de patada:**

8. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Observar si una free kick sale de los límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Cobrar si un jugador del Equipo B cerca del sideline toca el balón mientras está fuera de límites.
9. Observar a los jugadores por si hay una señal de recepción libre, y estar preparado para cobrar cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar la patada.
10. Si estás en la línea de restricción y la patada en sí es corta:
  - (a) Saber si el balón pateado tocó el suelo, y si fue directo al suelo o avanzó una distancia corta y luego tocó el suelo.
  - (b) Saber dónde y por quién fue tocado el balón por primera vez.
  - (c) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
  - (d) Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag.
  - (e) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Marcar el punto de balón muerto si tú eres el árbitro más cercano y si hubo poca o nula devolución.
11. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si el balón es primero tocado legalmente en el campo de juego en tu área de responsabilidad.
12. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Marcar el punto de balón muerto **si eres el árbitro más cercano al portabálón cuando fue tackleado o sale de los límites.** <sup>†</sup>
13. Decidir si hay touchdown en la goal line del Equipo A.
14. Observar **faltas/violaciones** <sup>§</sup> de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) todas las acciones contra el pateador hasta que una falta por rudeza contra el pateador ya no sea posible por regla
  - (b) toque ilegal en una patada en sí corta
  - (c) infracciones en tu línea de restricción
  - (d) jugadores del equipo pateador (otro que no sea el pateador) a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción luego de la señal de listo para jugar
  - (e) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] bloqueos hechos por los tres jugadores del Equipo B que estaban más cerca tuyo en la patada
  - (f) [DE LO CONTRARIO] bloqueos hechos por el jugador del medio en la primera línea del Equipo B en la patada
  - (g) bloqueos ilegales en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (h) bloqueos bajo la cintura <sup>\*</sup>
  - (i) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (j) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (k) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (l) cualquier jugador del equipo pateador que entre al campo de juego luego de la patada o que sale voluntariamente durante la patada **y vuelve a entrar.** <sup>§</sup>
15. [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Dirigir al árbitro más cercano hacia el spot fuera de límites si el balón pateado sale de los límites en vuelo.

**10.1.b – Posicionamiento inicial**

**Patadas normales:**

1. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Luego de instruir al pateador y entregarle el balón, desplázate a la posición F ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A.
2. [DE LO CONTRARIO] Hasta que el Referee declare el balón listo para jugar, mantente entre el pateador y el balón para prevenir que lo patee. Una vez que el balón esté listo para jugar, desplázate a la posición H ([ver 26.1](#)) levemente a un costado del pateador (en lo posible hacia el lado de su pierna pateadora), asegurándote de no impedir su acción y de estar en posición para ver jugadores del equipo pateador que están más allá de 5 yardas desde su línea de restricción.

**Onside-kicks:**

3. Hasta que el Referee declare el balón listo para jugar, mantente entre el pateador y el balón para prevenir que lo patee. Una vez que el balón esté listo para jugar, desplázate a la posición H ([ver 26.1](#)) levemente a un costado del pateador (en lo posible hacia el lado de su pierna pateadora), asegurándote de no impedir su acción.

**Free kicks luego de una penalidad o safety:**

4. Cuando una free kick se efectúa después de una penalidad o safety, deben tomarse las mismas posiciones relativas, avanzando o retrocediendo según sea apropiado.

**10.1.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

**Antes de la patada:**

1. Ver el balón antes de la patada y hacer sonar tu silbato si este comienza a caerse del tee antes de ser pateado. Después que el viento bote el balón o se haya caído del tee dos veces, insistir a que el equipo pateador use a un holder.
2. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer la patada (por ejemplo, [alguien que no es jugador](#) <sup>◊</sup> [entra](#) o se acerca al campo de juego), repica tu silbato, hacer la señal de timeout [S3] y trata el problema.

**Durante cualquier jugada de patada:**

3. Si ves que cualquier jugador del equipo pateador sale de los límites voluntariamente durante la patada, suelta tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu bandera si regresa.
4. Si el reloj comienza cuando el balón es primero tocado legalmente dentro del campo de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

**Durante una jugada de patada que va profunda:**

5. [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Si el balón sale de los límites en vuelo, luego que el balón sea pateado ir al lugar donde se efectuó la patada y asiste a los otros árbitros a localizar el spot fuera de límites usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19].
6. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Desplázate downfield por el sideline mientras el balón esté en el aire. Durante la devolución, mantente por el frente del portabálón, manteniéndolo entre tú y el árbitro downfield. En una corrida larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portabálón. Marcar el punto de balón muerto [si eres el árbitro más cercano al portabálón cuando fue tackleado o sale de los límites](#). <sup>†</sup>
7. [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Desplázate downfield lentamente después que los jugadores. Mantener a todos los jugadores enfrente de ti (con excepción del pateador sin amenaza).
  - (a) [EN FORMACIÓN F7-8 (MECÁNICA DE 7/8)] En una corrida larga, mantente fuera del camino de los jugadores, deja que el portabálón te sobrepase y continúa arbitrando desde adentro hacia afuera.
  - (b) [EN FORMACIÓN F5-6 (MECÁNICA DE 5/6)] En una corrida larga, mantenerse por delante de los jugadores y llegar al goal line antes que el portabálón. Tienes la responsabilidad de la end line si se encuentra amenazada (por ejemplo, después de un fumble cerca de la goal line del Equipo A). [Cuando compartes la responsabilidad de una línea \(o un par de líneas\) con otros árbitros, ajustar para obtener una visión complementaria de la jugada](#). <sup>◊</sup>
8. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Si el balón sale de los límites en tu área, ir y quedarse en el spot, dejando tu pañuelo si es apropiado. Colocar un balón o pañuelo en el spot y asegurarse que otro árbitro releve un balón al Posicionador. <sup>\*</sup>

**Durante una jugada de patada en donde la patada en sí es corta:**

9. Mantener una posición donde puedas ver el balón y los bloqueos por los jugadores del Equipo A.
10. [Si el balón es dirigido directo al suelo y luego se eleva, cuando el balón muera, informar a tus colegas de ese hecho, especialmente si la interferencia de recepción de patada puede ser un problema](#). <sup>§</sup>
11. Observar en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes que sean elegibles para tocar el balón (Regla 6-1-12).

12. Saber dónde y por quién fue tocado el balón por primera vez. **Estar particularmente atento a un segundo toque del pateador.** § Marcar cualquier spot de toque ilegal con tu bean bag (Regla 6-1-3).
13. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, señalar timeout [S3] y marca el punto de balón muerto.

#### 10.1.d – Técnicas avanzadas

1. Si la patada va profunda:
  - (a) [EN FORMACIÓN F7 (MECÁNICA DE 7)] cruza en ángulo para favorecer el lado del campo del Side Judge/Linesman mientras avanzas por el campo. Tú y el Back Judge cada uno tomará responsabilidad de un medio de la mitad del campo.
  - (b) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Mantenerse en el medio del campo mientras avanzas downfield. Tú, el Back Judge y Centre Judge cada uno tomará responsabilidad de un tercio de la mitad del campo. Tú debes ser el más profundo de los tres.
2. [EN POSICIONES DE ONSIDE-KICK] Si una patada esperada que fuese onside-kick es pateada profunda:
  - (a) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Mantenerse en el centro del campo. Tú, el Linesman y el Line Judge cada uno tomará responsabilidad de un tercio del campo (Figura 26.1.C).
  - (b) [EN FORMACIÓN F5 (MECÁNICA DE 5)] cruza en ángulo hacia el lado del Linesman. Tú y el Back Judge cada uno tomará responsabilidad de un medio de una mitad del campo (Figura 26.1.E).
  - (c) [EN FORMACIÓN F6-8 (MECÁNICA DE 6/7/8)] Mantenerse en el centro del campo. **Tú y los otros dos árbitros en las líneas de restricción del Equipo A** cada uno tomará responsabilidad de un tercio del medio del campo (Figuras 26.1.G, 26.1.I y 26.1.J).
  - (d) En todos los casos, observar la acción por delante del portabazón en tu posición del campo.
3. Dejar el kicking tee solo, pero, luego que el balón esté muerto y toda la acción haya cesado, asegurarse de que ha sido removido del campo.

## 10.2 – Jugadas de scrimmage básicas

### 10.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus colegas. Notar la señal de down de tus colegas. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada comience si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Observar false starts en general y de los jugadores de línea internos en particular.
4. Observar las infracciones en la línea de scrimmage del Equipo B que involucren contacto con o una reacción de un jugador del Equipo A.
5. Observar la legalidad del snap.
6. Si hay una falta antes del snap, detener toda acción repicando tu silbato y hacer la señal de timeout [S3].
7. Anticipar si una jugada es de corrida o pase leyendo la acción inicial de los jugadores de línea internos. Si se mueven hacia atrás probablemente se desarrolle una jugada de pase. Si empujan hacia el frente o salen en trampa (pull), es probable que sea una jugada de corrida.
8. Estar atento de dónde está la línea por ganar en relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de balón muerto está cerca de la línea por ganar. ✕
9. Observar infracciones de sustituciones del Equipo A, por ejemplo:

- (a) Jugadores reemplazados no abandonan el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra.
  - (b) Rompen huddle con más de 11 jugadores
  - (c) Mantienen a más de 11 jugadores en el huddle/formación por más de 3 segundos
  - (d) Sustitutos que ingresan al campo, se comunican, y luego abandonan el campo.
10. Observar que los jugadores defensivos no usen palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando están intentando poner el balón en juego.
  11. Notar cualquier receptor inelegible en el backfield dentro de los tackles, por la posibilidad de faltas por toque ilegal y receptor inelegible downfield.
  12. Observar la legalidad de la formación, en particular el requerimiento de 5 jugadores numerados 50-79.
  13. Revisar (*spot-check*) equipamiento de los jugadores, y recordarles que revisen su chinstrap y protector bucal de ser necesario.

### 10.2.b – Posicionamiento inicial

1. Estar donde puedes ver el balón al momento del snap y a todos los jugadores de línea internos.
2. Posición normal de un down de scrimmage es en el backfield defensivo aproximadamente 5 a 7 yardas de profundidad desde la línea de scrimmage y entre los tackles ofensivos.
3. La posición debe ir variando para prevenir que los equipos tomen ventaja de ésta.
4. Estar en una posición en donde puedas arbitrar sin obstruir a los jugadores.

### 10.2.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si jugadores defensivos se desplazan a otra posición, asegurarse que todavía puedas ver el balón y a los jugadores de línea internos.
2. Mantenerse fuera del camino de los jugadores defensivos.
3. Si el Equipo A está en una formación de patada de scrimmage, verbalmente recordarles a los jugadores del Equipo B que no agredan al snapper.
4. Si hay una falta antes del snap, hacer sonar tu silbato, lanza tu pañuelo y señala timeout [S3]. Conferir con los árbitros de línea sobre el cobro (a menos que haya absoluta claridad de qué es) y luego informar al Referee.
5. Si un jugador de línea se mueve antes del snap, y puede haber sido amenazado por el movimiento de un jugador defensivo, conferir con el Linesman y Line Judge cerca del spot siguiente.

### 10.2.d – Técnicas avanzadas

#### Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. Generalmente, cuanto más alto el nivel de juego y más rápidos sean los jugadores, más profundo y abierto necesitas pararte. [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] Puedes estar a 10 yardas de la línea de scrimmage si te sientes cómodo ahí (excepto en situaciones de goal line, donde debes estar preparado para ir a la línea de scrimmage para decidir la legalidad de un pase).
2. Estar más profundo y abierto si tu movilidad está reducida ya sea por tu condición o por las condiciones del terreno (p. ej. barro o superficie irregular).
3. No hay necesidad de coordinar tu posición con la del Referee.

#### Señalización del conteo de jugadores:

4. El último momento para hacer la señal de conteo es cuando el equipo ofensivo rompe el huddle (pero puede y debe hacerse antes si es posible). [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] No necesitas contar y señalar de no tener el tiempo para hacerlo debido a que colocaste el balón.

### 10.3 – Jugadas de corrida

#### 10.3.a – Prioridades

1. Observar la acción alrededor y por el frente del portabalón.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular.
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por jugadores de línea internos
  - (b) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, [bloqueos ilegales bajo la cintura](#),<sup>@</sup> chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (c) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto.

#### 10.3.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si la acción viene hacia ti, desplázate lateralmente para salir del camino y dejar que los jugadores te pasen.
2. Cuando la jugada se desarrolla dentro de los tackles, tu principal responsabilidad es cubrir la acción de los jugadores en el punto de ataque, luego alrededor del portabalón y finalmente entre tú y el portabalón en corridas largas.
3. Cuando el portabalón se desplaza a una zona lateral, gira y desplázate para así mantenerte viendo al portabalón y sus lead blockers. No desplazarse hacia el balón tan lejos que estés en el camino del portabalón si el corta hacia adentro, pero tampoco tan lejos que quedes atrasado si la jugada llega al sideline.
4. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Probablemente seas el segundo árbitro más cercano al spot fuera de límites luego de una corrida larga. Desplázate lateralmente tan lejos que puedas llegar rápido al sideline si la acción lo demanda o que tu presencia ayude a apaciguar situaciones difíciles.
5. Solo haz sonar tu silbato si el máximo avance del portabalón termina directamente enfrente de ti y es probable que los árbitros de banda hayan sido obstruidos de verlo. Toma de los árbitros de banda el lugar exacto del máximo avance.

#### 10.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portabalón te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – él podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ver cuero (balón)! Cerciórate que el balón esté muerto.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de timeout [S3], converge en la pila y determina quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) e incentivar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, observar golpes tardíos u otros actos ilegales. Es particularmente tu responsabilidad observar la acción cerca de los árbitros de línea ya que ellos están concentrados en el spot del máximo avance.

#### Jugadas de corrida en particular:

4. En jugadas adentradas en la línea, si el portabalón es llevado hacia atrás después de detenido su máximo avance, desalentar a los jugadores de unirse a la pila.
5. Si la corrida termina cerca de la línea por ganar, asiste al árbitro de línea pasándole un balón para que así pueda marcar el spot exacto de balón muerto.

### 10.4 – Jugadas de pase

#### 10.4.a – Prioridades

1. Mantente fuera del camino de los jugadores, en particular los receptores elegibles cruzando el campo en tu cercanía.
2. Decidir si el pase es atrapado o incompleto cuando el receptor esté de frente a ti.
3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:



- (a) receptores inelegibles downfield
  - (b) [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C) O EN SITUACIÓN DE GOAL LINE] pases ilegales debido a que el portabalón ha cruzado la zona neutral
  - (c) bloqueo ilegal en la espalda y holdings de jugadores de línea y backs protegiendo al pasador, especialmente el Centro y Guardias, y [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] el tackle del lado opuesto de la formación del Referee
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, **bloqueos ilegales bajo la cintura**,<sup>@</sup> chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (f) faltas claras de interferencia de pase, pero solo si viste toda la acción
4. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C) O EN SITUACIÓN DE GOAL LINE] Saber si un pase hacia delante tocó primero algo en o detrás de la zona neutral, y hacer la señal de balón tocado [S11] si ocurre.
  5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible, o si el pase claramente no alcanzó la zona neutral.

Una vez que el pase es completado, aplicar las mismas prioridades que una jugada de corrida (arriba).

#### 10.4.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Desplázate hacia la línea de scrimmage.
  - (a) [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C) O EN SITUACIONES DE GOAL LINE] Desplázate rápidamente hasta la línea de scrimmage. Exceptuando en pases rápidos o cuando seas obstruido por jugadores, debes estar en la línea de scrimmage antes que el pase sea lanzado.
  - (b) [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8) Y NO EN SITUACIÓN DE GOAL LINE] Desplázate hacia algún lugar de la línea de scrimmage, pero no es esencial para ti el llegar a ella.
  - (c) Este desplazamiento te quita de ser un blanco al que apuntar, abre tu área para pases poco profundos (shallow) y te permite observar a linieros ilegalmente downfield.
2. Cuando el balón es lanzado, gira y observa el final del pase. Señala pase incompleto [S10] si viste que el balón tocó el suelo antes que el receptor tuviera control de él.
3. Si hay una corrida después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de corrida (arriba).

#### 10.4.c – Técnicas avanzadas

1. Una vez que el pase ha sido lanzado, tu prioridad número uno es ver el término del pase. No hay necesidad de seguir viendo la protección de pase: el Referee (o el Centre Judge) podrían ver cualquier falta personal ahí, y los holdings en el backfield normalmente no afectan la jugada luego que el pase ya ha sido lanzado.
2. Si el pase es incompleto en tu área:
  - (a) **Si no hay ningún receptor elegible en el área, y/o el pase claramente no llegó a la zona neutral, desplázate rápidamente hacia el Referee para informarle de esto. Si el balón cruza la zona neutral, haz la señal [Sup42] apuntando el suelo pasado la zona neutral. Si el balón no cruzó la zona neutral, desplázate hacia el Referee mientras apuntas el suelo detrás de la zona neutral.**
  - (b) **Si hay un receptor en el área, y crees que el Referee no sabe de esto, desplázate hacia él mientras apuntas al receptor elegible. También está permitido decirle "Número 34 estaba en el área del pase".**
  - (c) **[USANDO RADIO] Transmitir esta información también es una opción.**<sup>@</sup>
3. Si observas que un pase fue rozado (tipped), hacer la señal de pase tocado [S11]. La señal normalmente debería ser usada cuando el pase fue tocado en el backfield ofensivo, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un liniero defensivo lo batea hacia el suelo).

4. Si ves que el pase fue atrapado, desplázate hacia el receptor, pero no hagas señales. Si no estás seguro desplázate hacia el receptor pero mira a los otros árbitros que hayan tenido una mejor vista. Si ellos señalan pase incompleto [S10], repite la señal una vez para confirmar que la viste.
5. Si el pase termina cerca de la línea por ganar, asiste al árbitro de línea pasándole un balón en el spot exacto de balón muerto, para que así lo puedan marcar.

## 10.5 – Jugada en goal line

### 10.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Estar preparado para asistir al árbitro de línea con el máximo avance, fumbles o penetraciones de goal line si su vista está obstruida.
2. [Observar faltas como pases ilegales \(Mecánica 10.4.a.3.b\)](#) y [saber si un pase adelantado primero toca algo dentro o detrás de la zona neutral \(Mecánica 10.4.a.4\)](#).

### 10.5.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición levemente más cercana a la zona neutral de lo que normalmente estás, de manera que no estarás en el camino de los jugadores. Tener cuidado de no alinearse en la goal line u obstruir la vista de los árbitros de línea.

### 10.5.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. En una jugada de pase, desplázate rápidamente hasta la línea de scrimmage ([Mecánica 10.4.b.1.a](#)). Exceptuando en pases rápidos o cuando seas obstruido por jugadores, debes estar en la línea de scrimmage antes que el pase sea lanzado.
2. Si la vista del árbitro de línea está obstruida, y tú estás absolutamente seguro, podrías hacer una señal discreta para comunicarle qué viste. Antes de hacer cualquier señal, establecer contacto visual con el árbitro de línea para asegurarse de que no hará una señal contradictoria a la tuya. Hacer la señal de condiciones para touchdown [Sup25] al/los árbitro(s) de línea apropiado(s) solo si crees que todas las condiciones para un touchdown han sido cumplidas. No intentes de hacer el trabajo de los árbitros de línea por ellos.

### 10.5.d – Técnicas avanzadas

1. Es una convención que el Umpire nunca haga la señal de touchdown [S5]. Las posibles excepciones a esto pueden incluir:
  - (a) si un árbitro de línea se cae, o está bien alejado de su posición, y no está capacitado de hacer el cobro.
  - (b) En devolución de free kick
2. En el caso de que exista duda sobre una anotación, sé parte de la reunión entre los miembros del equipo. Es probable que tengas cierta información relevante para ofrecer.
3. En situaciones de 3er y 4to down de corta distancia, trata a la línea por ganar como si lo hicieras con la goal line.

## 10.6 – Devoluciones

### 10.6.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag. <sup>x</sup>
3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portabalón, particularmente:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque

- (b) bloqueo ilegal bajo la cintura en cualquier lugar
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) [ayudar al corredor](#) §
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
4. [Observar cualquier hand-off o pase cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.](#)
  5. [Observar cualquier pase o entrega \*ilegal\* hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel, o cerca de ello, con el portabalón.](#) ◊

#### 10.6.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Desplázate hacia la goal line del Equipo A manteniéndote fuera del camino de la jugada. Dejar que el portabalón te pase pero continúa observando la acción alrededor de él.
3. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, mantente observándolo antes de mirar al portabalón u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, mantente viendo el bloqueo hasta que estés seguro que es legal.
4. Si el balón muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], y luego la señal de primer down [S8] para mostrar cuál equipo está con posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

#### 10.6.c – Técnicas avanzadas

1. No acercarse mucho a la jugada – aléjate de ella de ser necesario para mantener una posición segura dentro del campo.

### 10.7 – Punts

#### 10.7.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Notar jugadores con excepción numérica y, durante el down, [revisar si ellos van](#) ◊ downfield si un pase legal hacia delante cruza la zona neutral.
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) cualquier acción en contra del snapper que pueda ser rudeza
  - (b) antes de la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings por jugadores de línea y backs protegiendo al pateador, especialmente el [tight end y/o wing back en el lado opuesto al Referee](#) †
  - (c) durante la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings en contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
  - (d) bloqueo bajo la cintura
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (g) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (h) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (i) formación ilegal
3. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.
4. Saber si una patada en sí corta toca el suelo, a un jugador o árbitro pasada la zona neutral. Durante una devolución de punt, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

**10.7.b – Posicionamiento inicial**

1. Tomar una posición normal de scrimmage, asegurarse de tener una vista despejada del snapper.

**10.7.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Mantener la posición donde puedas ver la carga inicial de ambos equipos, bloqueos de la ofensiva, y acción de los defensivos.
2. Presta atención en particular a las acciones del y en contra del snapper y también holding y tripping por los defensivos para prevenir a los jugadores ofensivos que avancen downfield.
3. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] En patadas en sí cortas o patadas que han sido parcialmente bloqueadas al frente tuyo, estar preparado para decidir cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar el balón, y ver si hay señales de recepción libre.
4. No girar para ver una patada larga. Mantente focalizado en los jugadores en tu área.
5. Cuando los jugadores comiencen a pasarte, gira y desplázate rápido en la misma dirección.
6. Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.

**10.7.d – Técnicas avanzadas**

1. Revisar en particular el correcto número de jugadores en el Equipo A. Los equipos tienden a mezclarse más seguido en jugadas de punt que en cualquier otra.
2. Si puedes, ayuda al Referee a determinar si el jugador que contactó al pateador fue el mismo que bloqueó la patada.

**10.8 – Intentos de gol de campo y try****10.8.a – Prioridades**

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. [Notar a los jugadores con excepciones de numeración y, durante el down, observar si van downfield si un pase legal hacia delante cruza la zona neutral.](#) <sup>§</sup>
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) cualquier acción en contra del snapper que pueda ser rudeza
  - (b) bloqueo ilegal en la espalda y holdings por jugadores de línea y backs protegiendo al pateador, especialmente el [tight end y/o wing back en el lado opuesto al Referee](#) <sup>†</sup> o [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] el lado de la formación del costado de la cabina de prensa
  - (c) jugadores defensivos intentando ilegalmente bloquear la patada (restricciones defensivas)
  - (d) bloqueo bajo la cintura
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (g) jugadores contactando a oponentes con la rodilla
  - (h) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (i) formación ilegal
3. Después de ser pateado el balón, continuar observando a los jugadores hasta que estén totalmente separados. Nunca girar para ver si la patada fue buena o no, nunca repetir las señales de convertido/fallido hechas por el/los árbitro(s) responsables de ello, nunca escribir la anotación, nunca conseguir un nuevo balón, nunca hacer otra cosa que no sea el de observar a los jugadores hasta que no haya amenaza de problemas.

4. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

Durante una devolución de gol de campo, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

#### 10.8.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición normal de scrimmage, asegurarse de tener una vista despejada del snapper.

#### 10.8.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantener la posición donde puedas ver la carga inicial de ambos equipos, bloqueos de la ofensiva, y acción de los defensivos.
2. Presta atención en particular a las acciones del y en contra del snapper.
3. Ser vocal para evitar golpes sucios (cheap shots).
4. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] Desplázate al goal line si una corrida o pase se desarrolla al costado del campo del Line Judge y él no está en esa posición.
5. Cuando el intento termine, iniciar el reloj del intervalo de un minuto para el kickoff (Regla 3-3-7-f).

#### 10.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta a una patada bloqueada, de su recuperación y avance. En engaños de patadas cambiarse a cobertura normal de corrida o pase.
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
  - (b) [EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (MECÁNICA DE 4/5)] † Llegar al goal line antes que el portabazón, especialmente en una jugada hacia el costado del campo del Line Judge.
  - (c) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.
2. Hacer la señal de pase tocado (tipped) [S11] SOLO si la patada fue tocada (pero no forzosamente tocada) por el Equipo B PASADA la zona neutral.

### 10.9 – Después de cada down

#### 10.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a balón muerto de jugadores de ambos equipos.
2. Fomentar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan el balón a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de balón muerto, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea por ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalidad ha sido lanzado, y de ser así:
  - (a) Hacer señal de timeout [S3].
  - (b) Reportar al Referee cualquier falta que hayas cobrado.
  - (c) Conocer qué faltas han sido cobradas por cualquiera de los colegas.
  - (d) Ayudar al Referee con la aplicación de penalidades, asegurando que dé opciones apropiadas (cuando sean necesarias) o que tome una decisión apropiada cuando la opción es “obvia”.
  - (e) Asegurar que todas las penalidades han sido aplicadas correctamente.
  - (f) Mantener a los árbitros de línea informados de las penalidades y sus aplicaciones.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el juego.
6. Permitir pedidos legítimos de timeouts. Revisar si la petición que viene desde la caja de entrenadores o área de equipo fue hecha por el Head Coach.
7. Cronometrar la duración de un timeout.
8. Replicar todas las señales de timeout [S3] de tus colegas.
9. Asistir en el relevo del balón muerto o nuevo al spot siguiente.

10. Colocar el balón en el spot siguiente, o relevarlo al Referee o Centre Judge para que lo coloquen allí.
11. Marcar la colocación lateral del balón usando cinta elástica u otro dispositivo similar. El sistema para indicar la posición lateral está descrito en el párrafo 5.7.10.
12. Posiciónate sobre el balón [si aplica cualquiera de las condiciones de la Mecánica 10.9.c.14.](#) <sup>◇</sup> [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Esto debe ser primordialmente responsabilidad del Centre Judge, pero debes hacerlo si él no lo hace.

### 10.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después del término del down anterior, deberás estar en posición donde puedas observar el punto de balón muerto y la acción alrededor de éste. La posición exacta dependerá de lo ocurrido en la jugada anterior.

### 10.9.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. **x** Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de timeout [S3], corre reloj [S2] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
2. Si un pañuelo de penalidad ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si un timeout de equipo o lesión ha sido llamado, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un período ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
3. Cuando una jugada termine, ponerse en posición para asistir a otros árbitros y observar a los jugadores en situaciones potencialmente explosivas.
4. Si la jugada termina dentro de los límites, desplazarse rápidamente (pero resguardando tu propia seguridad) hacia el punto de balón muerto para asistir al árbitro de Cobertura.
5. Si la jugada termina fuera de límites, desplazarse rápidamente hacia el sideline para asistir a otros árbitros ya sea para supervisar jugadores o para obtener un balón.
6. En un pase incompleto, asegurar que toda la acción alrededor del fin del pase termine (desplazarse rápidamente para cubrir de ser necesario), luego rápidamente busca recuperar, relevar o posicionar el balón según corresponda.

### Colocando el balón para el siguiente down:

7. Ayudar a separar a los jugadores congregados alrededor del punto de balón muerto.
8. Coordinar con los otros árbitros para llevar un balón al spot siguiente (Mecánica 5.8).
9. En situaciones de hurry-up, cuando el reloj esté corriendo, ir a buscar el balón dondequiera que esté (a menos que el Referee o Centre Judge están claramente más cerca). ([Ver también la Mecánica 5.3.10.](#))
10. Si hay una penalidad que requiere dar opciones a uno o ambos capitanes, consigue al/los capitán(es) y acercarse al Referee. Escuchar al Referee explicar las opciones.
11. Mientras una penalidad está siendo aplicada, mantener el balón en tus manos en vez de colocarlo en el punto de balón muerto.
12. Si tú estás posicionando el balón:
  - (a) [Estar de frente al árbitro de Cobertura, no al goal line, mientras colocas el balón. Tomar el máximo avance del árbitro de Cobertura y coloca el balón en el spot siguiente. Después de un pase incompleto hacia el frente, penalidad, etc., verificar que el posicionamiento lateral del balón es el correcto.](#)
  - (b) [Colocar el balón en el suelo con los lazos hacia abajo si hay algún riesgo de que ruede fuera de su posición.](#) **x**

### Preparándose para el siguiente down:

13. [Si fuiste tú quien colocó el balón, antes de alejarte de él:](#) <sup>◇</sup>
  - (a) [Fijar tu marcador de Posición Lateral del balón \(Mecánica 5.7.10\).](#)
  - (b) [Fijar tu marcador de Down.](#)
  - (c) [Verificar que el Line Judge esté en posición y mirando hacia el interior del campo.](#)
  - (d) [Verificar que el Linesman esté en posición y mirando hacia el interior del campo.](#)
  - (e) [Verificar que el down box, al menos se esté desplazando a su posición y mostrando el down correcto. \(También es un buen momento para verificar dónde está la línea por ganar y si necesitas hacer una señal \[Sup6\].\)](#)

- (f) Finalmente, mirar al Referee quien puede estar haciendo seña [Sup36] para que te mantengas sobre el balón.
14. Si fuiste tú quien colocó el balón, <sup>◊</sup> aléjate de él hacia tu posición pre snap, a menos que:
    - (a) El indicador de down no esté en o cerca del spot siguiente.
    - (b) Después de una detención (por ejemplo, cambio de posesión, timeout, cambio de cuarto), <sup>§</sup> la defensiva claramente no está lista (es decir, ni cerca de estar en formación).
    - (c) Las substituciones defensivas (en respuesta a las substituciones del Equipo A) aún están en progreso (esto termina cuando el último substituto llega a su lugar en la formación, o renuncia a hacerlo).
    - (d) Los otros árbitros no están en o cerca de su posición para el siguiente down ni mirando o claramente a punto de poder mirar hacia el balón.
    - (e) De ser una situación donde el Referee debe declarar el balón listo para jugar y no se ve listo para hacerlo. (Si no está, pero debiese estarlo, hacer contacto visual y/o dile “estamos listos”.)
  15. Si el reloj de jugada de 40 segundos ya está corriendo, alejarse del balón para que esté listo para jugar. Si el reloj de jugada de 40 segundos no está corriendo, esperar sobre el balón hasta que el Referee indique que está listo para jugar, luego alejarse de él. <sup>◊</sup>
  16. Si tú no posicionaste el balón, no hay necesidad de ir a pararse sobre él a menos que haya un problema. Sin embargo, de haberlo, ir a pararte sobre el balón hasta que esté resuelto.
  17. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Ya sea que tú o el Centre Judge hayan colocado el balón, normalmente será el Centre Judge si alguien necesita regresar para posicionarse sobre el balón para evitar la jugada. <sup>§</sup>
  18. Si hay una detención, pararse sobre el balón (mirando hacia la ofensiva) hasta que la razón por la detención haya terminado, p. ej.:
    - (a) el minuto del timeout ha terminado (o los equipos están obviamente listos);
    - (b) el Referee ha completado los anuncios de penalidades;
    - (c) el jugador lesionado está fuera del campo;
    - (d) la cadena está de vuelta en el sideline luego de una medición;
    - (e) cualquier otra detención que haya finalizado.
  19. Si el Equipo A está en o acercándose a su formación, no darle la espalda al balón en el caso de que la jugada comience mientras no estés mirando.
  20. Asegúrate de conocer el estado del reloj de juego y cerciorarse que el Referee también. Si la jugada anterior fue un pase incompleto, confirmar esto al Referee en caso de que no haya visto el resultado de la jugada.
  21. No hay necesidad de quedarte sosteniendo el balón para mantenerlo seco en condiciones mojadas o húmedas. Colocar <sup>†</sup> el balón con los lazos por debajo de la inclinación del campo y contra el viento, normalmente será suficiente para evitar que el viento lo lleve o ruede.
  22. Verificar que el equipamiento de los jugadores cumpla con las reglas. Revisar visualmente a los jugadores que entran al juego.

#### 10.9.d – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a la posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o el rompimiento de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Si el Equipo A hace una substitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
  - (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para poder intervenir y detener la jugada que viole la regla de substituciones.
  - (b) Posicionarse sobre el balón para prevenir al Equipo A hacer el snap hasta que el Equipo B haya tenido la oportunidad de colocar a sus substitutos en posición y que sus jugadores reemplazados hayan salido del campo de juego.
  - (c) Mientras estés sobre el balón, planear la ruta a tomar para alejarse de los jugadores antes que se haga snap.

- (d) Cuando el Equipo B haya completado sus substituciones (o no haya hecho), informar al snapper/QB que no hagan el snap hasta que reciban aprobación verbal de ti. Si hacen el snap antes de dar la aprobación verbal, el Equipo A será penalizado con un Retraso de Juego después de una advertencia en la primera transgresión. (Mecánica 3.4.1.f).
3. [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Si el Equipo A intenta una jugada rápida (hurry-up), dejar el balón tan pronto como lo hayas colocado, a menos que haya una situación de igualar una substitución (ver también la Mecánica 5.3.10). §
  4. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Mantenerse en tu posición normal a menos que el Centre Judge no reaccione, en ese caso hacerlo como lo harías en mecánica de menos árbitros.
  5. Si el Referee no señala el balón listo para jugar cuando debería hacerlo, recordarle inmediatamente.
  6. Si el Referee declara el balón listo para jugar mientras el Equipo A está en la línea de scrimmage y tú aún estás sobre ésta, recuérdale discretamente que te dé tiempo para volver a tu posición apropiada antes que lo haga.
  7. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] De haber reloj de juego y/o jugada en el estadio, revisar si han iniciado correctamente.
  8. Si deseas hablarle a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge § (para un jugador del Equipo A). No retrasar el juego innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se está en un timeout. Nunca intentar hablar con un jugador durante una ofensiva hurry-up sin huddle. §
  9. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.



## 11. LINESMAN Y LINE JUDGE (MECÁNICA DE 4/5/6C)

### 11.1 – Free kicks

#### 11.1.a – Prioridades

##### Antes de la patada:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido a la cuadrilla a cambiar a posiciones de onside-kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. [LINE JUDGE] y [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] [LINESMAN] Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINESMAN] Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
4. Recordarles a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
5. Comprobar si están las condiciones para jugar:
  - (a) Revisar las áreas laterales y zonas de anotación para asegurar que todos los jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del campo de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del área de equipo.
  - (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea-por-ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus implementos, bien lejos del camino y que los implementos hayan sido colocados en el suelo fuera del área de equipo y detrás de las líneas delimitadoras **en la mitad del equipo que recibirá**.<sup>§</sup> Comprobar que los recogepelotas están en posición.
  - (c) Si estás posicionado en la línea de restricción, asegurarse de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes de la patada (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el pateador esté a más de cinco yardas detrás del balón.
  - (d) Mirar hacia el campo de juego para señalar que estás listo. Dar la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un colega claramente no lo está. Hacer sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa luego de la señal de listo para jugar.
6. Siempre estar alerta a patadas cortas (ya sean diseñadas o mal ejecutadas).

##### Durante la jugada de patada:

7. Observar si la free kick sale de los límites cerca de ti sin ser tocada por el equipo receptor. Cobrar si un jugador del Equipo B cerca del sideline toca el balón mientras está fuera de límites.
8. Observar a los jugadores por si hay una señal de recepción libre, y estar preparado para cobrar cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar la patada.
9. Si estás en la línea de restricción y la patada es corta:
  - (a) Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón.
  - (b) Si estás posicionado en la línea de restricción del Equipo B, saber si la patada rompe el plano de esa línea.
  - (c) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
  - (d) Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag.
  - (e) Marcar el punto de balón muerto si tú eres el árbitro más cercano y si hubo poca o nula devolución.
10. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si el balón es primero tocado legalmente en el campo de juego en tu área de responsabilidad.
11. [LINE JUDGE] y [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] [LINESMAN]
  - (a) Cobrar si el balón está muerto en la zona de anotación o no.

- (b) Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A.
  - (c) Marcar el spot con un bean bag en cualquier pase hacia atrás, entrega o fumble en tu área.
12. [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINESMAN]
- (a) Marcar el punto de balón muerto **si eres el árbitro más cercano al portabálón cuando fue tackleado o sale de los límites.** †
  - (b) Decidir si hay touchdown en la goal line del Equipo A.
13. Observar **faltas/violaciones** § de todos los jugadores en tu área, pero en particular.
- (a) toque ilegal en una patada en sí corta
  - (b) infracciones en tu línea de restricción [LINE JUDGE] (solo en posiciones de onside-kick)
  - (c) bloqueos ilegales en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (d) bloqueos bajo la cintura x
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (g) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (h) cualquier jugador del equipo pateador que entre al campo de juego luego de la patada o que sale voluntariamente durante la patada **y vuelve a entrar.** §

### 11.1.b – Posicionamiento inicial

#### Patadas normales:

1. Si el free kick ocurre luego de una anotación, proceder por el sideline a tu posición de kickoff, asegurándote de que el equipo en tu lado del campo está consciente del progreso del intervalo de un minuto (Regla 3-3-7-f).
2. [LINE JUDGE] Estar en posición B ([ver 26.1](#)) en la goal line del Equipo B por fuera del sideline de la cabina de prensa. **Párate donde puedas ver en línea recta por sobre el pylon hacia donde vendrá la patada.** †
3. [LINESMAN]
  - (a) [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] Estar en posición E ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline opuesto a la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo B.
  - (b) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Estar en posición C ([ver 26.1](#)) en la goal line del Equipo B por fuera del sideline opuesto a la cabina de prensa. **Párate donde puedas ver en línea recta por sobre el pylon hacia donde vendrá la patada.** †

#### Onside-kicks:

4. [LINESMAN]
  - (a) [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] Permanecer en la posición normal
  - (b) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Ir a la posición E ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline opuesto a la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo B.
5. [LINE JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Ir a la posición F ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A.
  - (b) [EN FORMACIÓN F5-6 (MECÁNICA DE 5/6)] Ir a la posición D ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo B.

#### Free kicks luego de una penalidad o safety:

6. Cuando una free kick se efectúa después de una penalidad o safety, deben tomarse las mismas posiciones relativas, avanzando o retrocediendo según sea apropiado.

### 11.1.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

#### Antes de la patada:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer la patada (por ejemplo, **alguien que no es jugador** ° entra o se acerca al campo de juego), repica tu silbato, hacer la señal de timeout [S3] y trata el problema.

**Durante cualquier jugada de patada:**

2. Si ves que cualquier jugador del equipo pateador sale de los límites voluntariamente durante la patada, suelta tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu bandera si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando el balón es primero tocado legalmente dentro del campo de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

**Durante una jugada de patada que va profunda:**

4. Después que el balón sea pateado, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad ([ver 26.1](#)). Después de comprobar su trayectoria inicial, no ver el vuelo del balón.
5. [LINE JUDGE] y [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] [LINESMAN]
  - (a) Si la patada amenaza con entrar en la zona de anotación, mantente en la goal line (fuera del camino de todos los jugadores) para decidir sobre un touchback. Si el balón amenaza el pylon, estar allí para poder decidir si el balón sale de los límites por el campo de juego o por la zona de anotación.
  - (b) Si el balón [vivo](#) <sup>§</sup> y al menos un jugador van profundamente dentro de la zona de anotación, desplazarse para cubrir la end line.
  - (c) Si ocurre un touchback:
    - (i) hacer sonar fuerte tu silbato para evitar más acciones.
    - (ii) adentrarse en el campo y posicionarse por delante de cualquier receptor que tenga el balón. [Hasta que te pongas frente a ellos, continúa observándolos en caso de que cometan una falta.](#) <sup>^</sup>
    - (iii) hacer la señal de touchback [S7]
  - (d) En un kickoff profundo, seguir al portabalón y mantenerlo “encerrado” entre tú y los árbitros de más adelante.
6. [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINESMAN] Desplázate downfield por el sideline mientras el balón esté en el aire. Durante la devolución, mantente por el frente del portabalón, manteniéndolo entre tú y el árbitro downfield. En una corrida larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portabalón. [Marcar el punto de balón muerto si fuiste el árbitro más cercano cuando el portabalón fue tackleado o está fuera de límites.](#) <sup>†</sup>
7. Si el balón sale de los límites en tu área, ir y quedarse en el spot, dejando tu pañuelo si es apropiado. <sup>\*</sup>

**Durante una jugada de patada en donde la patada en sí es corta:**

8. Mantener una posición donde puedas ver el balón y los bloqueos por los jugadores del Equipo A.
9. [SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A] Observar en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes que sean elegibles para tocar el balón (Regla 6-1-12).
10. [SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO B] Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón. Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag (Regla 6-1-3).
11. Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, señalar timeout [S3] y marcar el punto de balón muerto.

**11.1.d – Técnicas avanzadas**

1. [SI ESTÁS EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B] <sup>\*</sup> [Puedes ajustar tu posición](#) <sup>^</sup> de acuerdo a factores tales como [el spot del free kick](#), <sup>§</sup> el viento y el conocimiento de la fuerza de las patadas del kicker. Sin embargo, es importante estar en la goal line (y particularmente, en el pylon) antes que el balón llegue allí en situaciones cruciales.

## 11.2 – Jugadas de scrimmage básicas

### 11.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus colegas. Notar la señal de down de tus colegas. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada comience si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Observar false starts en general y de los jugadores de línea y backs en tu lado de la formación en particular.
4. Observar offside (y otras infracciones en la línea de scrimmage) de jugadores del Equipo B (especialmente aquellos entre tú y el balón).
5. Observar motion ilegal de jugadores del Equipo A en tu lado de la formación.
6. Observar shifts ilegales (Equipo A nunca estuvo set, o no hubo pausa de 1 segundo después de movimientos simultáneos por más de un jugador del Equipo A).
7. Observar la legalidad del snap.
8. Si hay una falta antes del snap, detener toda acción repicando tu silbato y hacer la señal de timeout [S3].
9. Anticipar si una jugada es de corrida o pase leyendo la acción inicial de los jugadores de línea internos. Si se mueven hacia atrás probablemente se desarrolle una jugada de pase. Si empujan hacia el frente o salen en trampa (pull), es probable que sea una jugada de corrida.
10. Identificar a tu(s) jugador(es) clave ([ver secciones 16.3 y 16.4](#)). Si la formación es nueva o inusual, confirma esto verbalmente o visualmente con los otros árbitros.
11. Notar a receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por número. Además, notar jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por número pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage.
12. Estar atento de dónde está la línea por ganar en relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de balón muerto está cerca de la línea por ganar. ✕
13. Observar infracciones de sustituciones de ambos equipos (especialmente en tu lado del campo), por ejemplo:
  - (a) Jugadores reemplazados no abandonan el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra.
  - (b) Jugadores reemplazados no están fuera del campo antes del snap.
  - (c) Sustitutos que ingresan al campo, se comunican, y luego abandonan el campo.
14. Asegurar que entrenadores y sustitutos están detrás de la línea de la caja de entrenadores y que tu sideline está despejada de cualquier obstrucción.
15. [LINESMAN] Notar si la cadena y el indicador de down están en la posición apropiada, pero solo prevenir el inicio de la jugada si hay un problema serio.
16. Observar la legalidad de la formación, en particular que no haya más de 4 jugadores en el backfield.
17. Indicar la línea de scrimmage del Equipo A ([la cola del balón](#)) § con tu pie más cercano a su goal line.
18. Indicar, usando la señal de fuera de la línea [Sup1], cuando el jugador del Equipo A más cercano a ti esté fuera de la línea de scrimmage.
19. Observar si todos los jugadores del Equipo A han cumplido el requerimiento de estar dentro de las marcas de las nueve yardas.
20. [LINESMAN] Si la distancia a la línea por ganar es de aproximadamente 5 yardas, saber si una penalidad de 5 yardas daría un primer down o no. ®

### 11.2.b – Posicionamiento inicial

1. Estar donde puedas ver la zona neutral completa, y el balón al momento del snap.

2. Posición normal de un down de scrimmage es en la zona neutral, en o por fuera del sideline.
3. [LINESMAN] Estar en el lado del campo opuesto a la cabina de prensa.
4. [LINE JUDGE] Estar en el lado del campo de la cabina de prensa.
5. Nunca adoptar una posición que restrinja el posicionamiento o desplazamiento de los jugadores.
6. [Nunca hablarle a jugadores o entrenadores cuando el snap es inminente.](#) §

### 11.2.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. En el caso de un movimiento abrupto de un jugador del Equipo A, acercarse rápidamente para conferir con el Umpire para determinar cuál fue el equipo responsable.
2. Si uno o más de un jugador del Equipo B entra a la zona neutral, ver la reacción de los jugadores del Equipo A que podrían ser amenazados. Estar atento a cuando los jugadores del Equipo B regresen a su lado de la zona neutral.
3. Si hay una falta antes del snap, hacer sonar tu silbato, lanza tu pañuelo y señala timeout [S3]. Acercarse rápidamente al spot siguiente para prevenir el inicio de la jugada y para conferir con el Umpire y el otro árbitro de línea sobre el cobro. Sin embargo, si no hay posibilidad de dudas acerca de qué falta es, puedes hacer una miniatura de señal de penalidad [\[ej. S18 o S19\]](#) ^ al Referee sin tener que llegar hasta él.

### 11.2.d – Técnicas avanzadas

#### Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. Obtienes una mejor vista de todo desde una posición más abierta. Esto también previene quedar atrapado en una jugada sweep (barrida [corrida abierta]) o en un pase de ruta out [hacia afuera].
2. Es totalmente apropiado estar seis pies (dos metros) fuera de límites, particularmente si los jugadores están alineados cerca del sideline. En situaciones de goal line, es posible que desees estar aún más abierto.
3. Si un jugador del Equipo A te pregunta si está en o fuera de la línea del scrimmage, infórmale cómo él puede saberlo por él mismo usando tus señales. No le digas nada al jugador que pueda causar que él se mueva inmediatamente antes del snap. No contestarle preguntas como “¿estoy en/fuera de la línea?” con respuestas sí/no ya que puedes haber no comprendido la pregunta. El hecho de que estás indicando la línea con tu pie y no usando la señal de fuera de la línea al [\[Sup1\]](#) ^, es suficiente para indicarle a todos los interesados que el jugador más cercano a ti está *en* línea. Ninguna otra señal es necesaria o deseable.
4. [Si hay más de un receptor cerca tuyo fuera de la línea, opcionalmente puedes mostrar el número extendiendo los dedos al final de tu señal de fuera de la línea \[Sup1\].](#) §

#### Señalización del conteo de jugadores:

5. El último momento para hacer la señal de conteo es cuando el equipo ofensivo rompe el huddle (pero puede y debe hacerse antes si es posible).
6. Normalmente la señal de conteo es compartida entre el Linesman, Line Judge y [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] el Back Judge.

## 11.3 – Jugadas de corrida

### 11.3.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él.
2. Hacer sonar tu silbato y marca el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en el medio del campo o en tu lado de éste. Si el balón va hacia el otro costado, respalda a tu colega en el otro lado del campo con un punto de balón muerto, ya sea estimando o reflejando su spot.
3. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:

- (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por un wide receiver, tight end, back en lead o liniero en trampa
  - (b) bloqueo bajo la cintura por jugadores en tu lado de la formación
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (e) rudeza innecesaria en contra del mariscal luego que haya entregado o picheado el balón en una jugada lejos de ti.
5. Decidir (con la ayuda del Referee o Centre Judge en pases lanzados desde bien adentrado en el backfield) si el pase es hacia atrás o delante, y señala pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase claramente fue hacia atrás. Notar cualquier señal de pase hacia atrás del Referee (o Centre Judge). No intentar tomar una decisión sobre un pase/fumble si el pasador fue contactado – dejárselo al Referee.

### 11.3.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si la corrida viene a tu lado del campo:
  - (a) Retroceder en ángulo hacia fuera del campo y hacia la end line del Equipo A de ser necesario.
  - (b) Toma la cobertura del portabalón cuando se acerque a la zona neutral en tu área.
  - (c) Dejar que el portabalón te sobrepase, luego seguirlo downfield hasta que el balón muera, manteniéndote fuera del camino de otros jugadores.
  - (d) Una vez que el balón muera, hacer sonar tu silbato y desplázate a un punto a nivel con el spot del máximo avance.
  - (e) Si el balón muere dentro de los límites y cerca del sideline, estar preparado para tomar de tu colega **de banda** § el spot del máximo avance usando mecánicas cruzadas (cross-field) si el portabalón es llevado hacia atrás.
2. Si la corrida avanza por el medio:
  - (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portabalón.
  - (b) Entra cuando la jugada está muerta para marcar el máximo avance. Entra hasta que encuentres resistencia (no pasar por arriba de jugadores). Excepción: No entrar si el Equipo A está en una ofensiva rápida (hurry-up offense) (o debiese estarlo) y el reloj está corriendo.
  - (c) Solo haz sonar tu silbato si puedes ver claramente el balón y al jugador con posesión.
3. Si la corrida va hacia el lado opuesto del campo:
  - (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portabalón.
  - (b) Mantener tus ojos abiertos por golpes sucios (cheap shots) detrás de la jugada.
  - (c) Mantener la concentración – estar alerta a reversibles.
  - (d) Cuando el balón muere, ir a nivel con el punto de balón muerto. No hacer sonar tu silbato.
  - (e) Si tu colega del lado opuesto del campo no está posibilitado de ir rápidamente al punto de balón muerto (p. ej. porque el balón se convirtió en muerto cerca del sideline o el portabalón es llevado hacia atrás):
    - (i) Ayudarlo quedándose en posición a nivel del spot del máximo avance que a juicio tuyo es el mejor (mecánicas de “cross-field”), pero no ser entrometido en esto.
    - (ii) Mantener esta posición lo suficiente para permitirle la oportunidad de replicar tu spot si no tiene opción de juzgarlo por sí mismo, pero dejarlo cuando el árbitro de Cobertura indica de forma obvia el spot de máximo avance por su cuenta.
    - (iii) Si el árbitro de Cobertura marca un spot muy impreciso, discretamente llama su atención hacia tu spot.
4. En una corrida larga:
  - (a) Seguir la jugada, mantener cuando sea posible una buena vista del portabalón y los jugadores cerca de él. Estar preparado para entrar cuando el balón muera y marcar el spot del máximo avance.

5. Si la corrida termina detrás de la línea de scrimmage:
  - (a) Ayudar al Referee (o Centre Judge) a determinar el máximo avance.
6. Mantenerse fuera de límites hasta que estés seguro que el balón se está convirtiendo en muerto. Nunca darle la espalda al balón.

#### **Cubriendo el punto de balón muerto:**

7. Al marcar el máximo avance, converger al punto de balón muerto cuando la jugada en tu área lo permita. Cuadrarse, es decir, desplazarse paralelamente al sideline y luego hacia adentro, en vez de hacer diagonalmente. Esto es particularmente importante en jugadas clave que terminan alrededor de la línea por ganar o la goal line, donde *vender* el spot puede ser crucial (Mecánica 5.21).
8. Estar alerta para cubrir el spot del máximo avance cuando el portabalón ha sido llevado hacia atrás, pero mira al portabalón (y las acciones contra él), no el spot. No pasar por encima de jugadores o pasarlos para llegar al spot del máximo avance: mantenlos al frente tuyo. Deja caer tu bean bag *solo* si fuiste forzado a dejar tu spot.
9. Si el balón sale de los límites en tu lado del campo, señalar timeout [S3]. Desplazarse al punto de balón muerto una vez que los jugadores hayan despejado el área contigua. Detenerse en el sideline y ver cualquier acción continua en el área fuera de límites.
10. Si es absolutamente necesario, marca el punto de balón muerto con tu bean bag y salir de los límites para prevenir/detener acciones continuas.
11. Una vez que toda la acción haya cesado, ayudar (si es necesario) a recuperar/relevar otro balón al Posicionador (Mecánica 5.8).
12. Si el balón muere adentro a aproximadamente 10 pies (3 metros) del sideline y el reloj no debe detenerse por ninguna razón, hacer la señal de que corra el reloj [S2].

#### **11.3.c – Técnicas avanzadas**

1. No hacer sonar tu silbato si el portabalón te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – él podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ver cuero (balón)! Cerciórate que el balón esté muerto.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de timeout [S3], converger en la pila y determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) e incentivar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, observar golpes tardíos u otros actos ilegales.

#### **Tipos particulares de jugadas de corrida:**

4. En una jugada con picheo de option hacia tu lado del campo:
  - (a) Desplázate al backfield para observar la acción contra el back retrasado (cualquier jugador ofensivo en posición de recibir un pase hacia atrás), hasta que el balón es picheado o el mariscal corta hacia delante.
  - (b) Si el balón es picheado, tú eres responsable del balón libre y la acción del o en contra del back retrasado.
  - (c) Si el balón no es picheado, una vez que el mariscal corta hacia delante él es tu responsabilidad, así como en cualquier otra jugada de corrida, y el Referee (o Centre Judge) tomará la responsabilidad del back retrasado.

#### **Consejos generales:**

5. Es mejor tomar responsabilidad sobre el portabalón muy pronto que tardíamente. Puedes ser perdonado por perderte un holding, pero nunca serás perdonado por perderte un fumble.
6. Aún cuando el balón puede estar en el otro lado del campo, puede que tengas una mejor vista del fin de la jugada que el árbitro más cercano. Si el portabalón está en dirección hacia ti, o tiene el balón en la mano más cercana a ti, o si en el tackle gira hacia ti, puede que tengas que ayudar a tu colega.
7. Si eres el árbitro de Cobertura y la jugada termina cerca de la línea por ganar, debes ir al lugar y colocar el balón en el spot *exacto* de balón muerto.

## 11.4 – Jugadas de pase

## 11.4.a – Prioridades

1. Cobrar si un pase fue completo o incompleto. Si bien principalmente esto será para pases a tu lado del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tenga que diferir a otro árbitro con una mejor vista.
2. Decidir si hay touchdown en pases dentro de la zona de anotación.
3. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) interferencia de pase defensiva y ofensiva
  - (b) holding defensivo y uso ilegal de las manos en contra de receptores elegibles
  - (c) bloqueo bajo la cintura por jugadores en tu lado de la formación
  - (d) toque ilegal de un pase hacia delante por un jugador que salió de los límites voluntariamente
  - (e) receptores inelegibles downfield
  - (f) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (h) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto.
5. Cobrar si un pase *rápido* del mariscal fue hacia delante o atrás. Usar la señal pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase es hacia atrás. No intentar tomar una decisión sobre un pase/fumble si el pasador fue contactado – dejárselo al Referee.
6. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
7. Observar a los jugadores que salen de los límites cruzando el sideline o end line.

Una vez que el pase es completado, aplicar las mismas prioridades que una jugada de corrida (arriba).

## 11.4.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Tu progresión en una jugada de pase es: (fase A) tu jugador clave; (fase B) tu zona; (fase C) el destino del pase. Ver también el Capítulo 16. §
2. Permanecer en la línea de scrimmage para poder ver toda la acción en tu lado del campo y reducir la posibilidad de que una corrida o un pase te deje por delante del balón. Permanecer allí hasta que estés seguro de que se está lanzando un pase que definitivamente cruzará la zona neutral, luego desplazarse downfield (por lo general, avanzando con pasos laterales para un pase corto; si es necesario, girar para correr en un pase largo) para colocarse en posición para observar el destino probable del pase, pero sin adelantarse al receptor previsto. †
3. Solo observa a tu jugador clave durante la acción inicial luego del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir. x
4. Si un potencial receptor del Equipo A sale de los límites en tu área, suelta tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
5. Una vez que sabes que el balón ha sido lanzado, desplazarse a la mejor posición para cobrar si un pase es completo o incompleto, y si hay interferencia. Mientras el balón esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que disputan por el balón, no al balón en sí. **Estar atento a las interferencias de pase tanto ofensiva como defensiva.**
6. **Si el jugador que intenta atrapar el balón te da la espalda, antes de hacer el cobro buscar ayuda de cualquier árbitro en una mejor posición que tú.**
7. Si el receptor es llevado hacia atrás, estar preparado para darle su máximo avance. Esto especialmente en el caso de que el receptor esté cerca del sideline, y puedas necesitar usar mecánicas cruzadas (cross-field mechanics). Si el receptor está en tu lado del campo, el otro árbitro de línea puede tener el mejor máximo avance. Tomar tu spot a partir



del suyo. Si el receptor está en el otro lado del campo, puede que tengas el mejor spot. Ofrecer el spot a tu colega.

8. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ver en particular a los defensores levemente alejados del balón que llegan y golpean con la corona del casco o por sobre los hombros del receptor. Esto **regularmente no puede ser visto** <sup>◊</sup> por el árbitro más cercano.
9. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continuar viendo al jugador(es) por faltas personales (golpeando a receptores indefensos). No observar el balón.
10. Hacer sonar tu silbato si ves que el balón se convirtió en muerto en tu área.
11. Si el balón fue lanzado al lado opuesto del campo de ti, tu primera responsabilidad es cobertura de limpieza de acciones en tu lado del campo y en el medio del campo. Sin embargo, si estás 100% seguro de lo que viste, puedes ayudar con la decisión de completo/incompleto, interferencia de pase, contacto ilegal de casco y máximo avance.
12. Cuando decides en recepciones de pases involucrando el sideline, hacer solo una señal. Hacer la señal de pase incompleto [S10] si el pase es incompleto. Hacer la señal de timeout [S3] si el pase es completo y luego el portabalón sale de los límites (Mecánica 5.9) **o el balón está muerto en o más allá de la línea por ganar.** <sup>§</sup> Hacer la señal de inicio del reloj [S2] si el pase es completo y el portabalón es declarado “down” [que tocó el suelo] dentro de los límites **antes de la línea por ganar.** <sup>§</sup> Cualquiera de las señales usadas debe ser repetida dos o tres veces para elevar las posibilidades que otros árbitros las vean.
13. Cuando el contacto que hubiese sido interferencia de pase ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Luego de un pase incompleto, obtener un balón desde el recogepelotas y formar un relevo para llevar el balón hacia el Posicionador (Mecánica 5.8).
15. Si hay una corrida después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de corrida (arriba).
16. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las “zonas periféricas” (fringe areas), particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto (wide-open).

#### 11.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca del sideline o de la end line, mira primero sus pies por si baja dentro de los límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control sobre el balón. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8).
2. Siempre estar preparado para volver y cobrar en jugadas cerca de la zona neutral además de la acción en el sideline. Si el potencial pasador decide correr con el balón, debes cubrirlo (desde una posición downfield de ser necesario) una vez que haya cruzado la zona neutral.
3. Si el pase es incompleto **en tu área:**
  - (a) **Si no hay ningún receptor elegible en el área, y/o el pase claramente no llegó a la zona neutral, desplázate rápidamente hacia el Referee para informarle de esto. Si el balón cruza la zona neutral, haz la señal [Sup42] apuntando el suelo pasado la zona neutral. Si el balón no cruzó la zona neutral, desplázate hacia el Referee mientras apuntas el suelo detrás de la zona neutral.**
  - (b) **Si hay un receptor en el área, y crees que el Referee no sabe de esto, desplázate hacia él mientras apuntas al receptor elegible. También está permitido decirle “Número 34 estaba en el área del pase”.**
  - (c) **[USANDO RADIO] Transmitir esta información también es una opción.** <sup>®</sup>
4. Si observas que un pase fue rozado (tipped), hacer la señal de pase tocado [S11]. La señal normalmente debería ser usada cuando el pase fue tocado en el backfield ofensivo, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un liniero defensivo lo batea hacia el suelo). **x**
5. Si la jugada termina cerca de la línea por ganar, debes ir al lugar y colocar el balón en el spot **exacto** de balón muerto.

### 11.5 – Jugada en goal line

#### 11.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. [EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B] Cobrar si un touchdown fue anotado o no.
2. [EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO A] Cobrar si un safety fue anotado o no.
3. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.

#### 11.5.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición normal de un down de scrimmage, pero bien abierto para no quedar atrapado en una jugada abierta rápida. ([Ver también 11.2.d.2.](#))
2. Tienes responsabilidad primaria de la goal line del Equipo B si el snap es desde o dentro de las 7 yardas del Equipo B.
3. Tienes responsabilidad primaria de la goal line del Equipo A si el snap es desde o dentro de las 5 yardas del Equipo A.

#### 11.5.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si tienes responsabilidad de las goal lines de ambos equipos, *inmediatamente* después del snap, desplázate directamente hacia ésta para decidir sobre anotación o un máximo avance preciso.

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B]

2. En una jugada de corrida, debes estar en la goal line antes que el portabalón para poder cobrar si el balón penetró el plano. *No* ir hacia el backfield del Equipo A para dejar que los jugadores te pasen.
3. Si ves al portabalón detenido antes de la goal line, hacer sonar tu silbato, entra y “vende” el punto de balón muerto. De ser apropiado, vocifera “corto” para avisarle a tus colegas.
4. En una jugada de pase, desplázate inmediatamente al goal line y luego responde a la jugada. Si el pase fue lanzado antes de la goal line, mantente en la línea para cobrar sobre si hay penetración del plano. Si el pase es lanzado dentro de la zona de anotación, desplázate a la mejor posición para cobrar el fin del pase. Si el pase es lanzado al fondo de la zona de anotación, estar preparado también para cobrar sobre jugadas cerca de la end line.
5. Indicar una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal [S5] solo si ves claramente que el balón rompió el plano de la goal line en posesión de un jugador o si ves un pase completo en la zona de anotación.

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO A]

6. [SNAP EN O DESDE DENTRO DE LA LÍNEA DE 5 YARDAS DEL EQUIPO A] Estar preparado para ir hacia la goal line y decidir en un posible safety.
7. Indicar un safety haciendo sonar tu silbato y la señal [S6] solo cuando ves claramente que el portabalón detrás de la goal line está “down” [tocó el suelo] o salió de los límites.

[EN CUALQUIERA DE LAS GOAL LINE]

8. Si se forma una pila en la goal line, adentrarse en el campo hasta que veas el balón. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que “excavar”. Revisar con los otros árbitros de si no vieron al portabalón “down” [tocar el suelo] (o que hubo fumble) antes que alcanzara la goal line.
9. Si tienes responsabilidad de goal line y es necesario salirse del camino de los jugadores cuando se vienen hacia ti, retrocede sin dejar la goal line.
10. No hacer señal de anotación si has lanzado un pañuelo de penalidad por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
11. Si tienes responsabilidad de goal line, “montar” la línea de gol – no correr detrás del jugador dentro de la zona de anotación a menos que haya una amenaza de problemas provocada por él o en su contra, pero sí girar para mantener tus ojos en él y observar golpes tardíos o actitudes antideportivas.

12. Si otro árbitro tiene la responsabilidad del sideline, no señalar el touchdown hasta que hayas confirmado con él que el portabalón no estuvo fuera de límites. <sup>◊</sup>
13. Mantener la señal de touchdown o safety hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate viendo a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya cesado. No correr y hacer señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
14. Es especialmente importante en jugadas de goal line que todos los árbitros de Cobertura indiquen el mismo punto de máximo avance. Comunicarse si hay dudas. Señalar solo si estás seguro.

#### 11.5.d – Técnicas avanzadas

1. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] [LINE JUDGE] Informar al Back Judge el número de la línea de yarda en donde se encuentra la línea de scrimmage. Comunicar (preferentemente en forma verbal) quién tiene responsabilidad de la goal line. **En situaciones ruidosas, apuntar la línea de la que eres responsable.** <sup>§</sup>
2. En situaciones de 3er y 4to down de corta distancia, trata a la línea por ganar como si lo hicieses con la goal line.
3. Si la línea por ganar está cerca de la goal line, tu primera prioridad es la goal line. De ser necesario regresa desde la goal line a la línea por ganar una vez que es claro que el portabalón es poco probable que anote. **Por lo general, si el portabalón solo parece llegar hasta la línea por ganar, entonces ese es el lugar para estar. Si el portabalón corre libremente y parece capaz de acercarse a la goal line, ese es el lugar para estar.** <sup>◊</sup>
4. [SNAP DESDE AFUERA DE LA LÍNEA DE 5 YARDAS DEL EQUIPO A] Decidir si ir hacia la goal line del Equipo A o no basado en si la jugada es en tu lado del campo y que tan probable es que el balón muera cerca del goal line. (No tiene mucho sentido ir al goal line del Equipo A si hay poco riesgo que su jugador sea tackleado para un safety.)

### 11.6 – Devoluciones

#### 11.6.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en tu lado del campo. Si el balón va hacia el otro costado, respalda a tu colega en el otro lado del campo con un punto de balón muerto, ya sea estimando o reflejando su spot.
3. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag. **x**
4. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portabalón, particularmente:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (b) bloqueo ilegal bajo la cintura en cualquier lugar
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) **ayudar al corredor** <sup>§</sup>
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. **Observar cualquier hand-off o pase cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.**
6. **Observar cualquier pase o entrega *ilegal* hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel, o cerca de ello, con el portabalón.** <sup>◊</sup>

#### 11.6.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Desplázate hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.

3. Observar al portabalón mientras se mantiene en tu área de responsabilidad. Mantente lo suficientemente abierto para estar posibilitado a retroceder afuera del sideline por delante de los jugadores. Nunca darle la espalda al balón.
4. Ayudar al Referee en la goal line del Equipo A **y (de ser necesario) la end line.** § Tienes responsabilidad del sideline hasta la goal line **y end line.** §
5. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, mantente observándolo antes de mirar al portabalón u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, mantente viendo el bloqueo hasta que estés seguro que es legal.
6. Si el balón muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], y luego la señal de primer down [S8] para mostrar cuál equipo está con posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

## 11.7 – Punts

### 11.7.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. [LINESMAN] Cobrar si una patada cruzó la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro pasada la zona neutral.
2. Marcar el fin de la patada (de ser dentro de los límites) con un bean bag.
3. Marcar el punto de balón muerto para cualquier patada que salga de los límites en tu costado del campo, por profunda que sea.
4. Cobrar si un jugador tocó el balón o no.
5. Observar cualquier señal de recepción libre de los jugadores en tu área.
6. Observar interferencia de recepción de patada en contra de un jugador en posición de atrapar una patada, si es que la patada viene hacia tu área.
7. Si la patada no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron interferencia de recepción de patada debido a que fueron bloqueados hacia el devolvedor por un oponente.
8. Marcar todos los spots de toque ilegal con un bean bag.
9. Decide si la excepción de momentum aplica o no cerca de la goal line.
10. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo bajo la cintura, especialmente por los jugadores en tu lado del campo y [LINESMAN] el back erguido (up back)
  - (b) durante la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings en contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
  - (c) un jugador del Equipo A volviendo dentro de los límites después de salir de los límites voluntariamente durante un down (dejar caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando regrese)
  - (d) **interferencia en recepción de patada cuando el balón pateado caerá en tu área** §
  - (e) bloqueo ilegal hecho por jugadores que han hecho señal de recepción libre
  - (f) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (h) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (i) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
11. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu costado del campo, y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
12. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda. ×

Durante una devolución de punt, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

**11.7.b – Posicionamiento inicial**

1. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] Tomar una posición normal de scrimmage.
2. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINESMAN] Tomar una posición normal de scrimmage.
3. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINE JUDGE]
  - (a) **Adoptar la Mecánica “Judge off” (Formación 211).** <sup>◊</sup> Estar detrás y al costado del devolvedor más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver el balón ser pateado. Al costado para que así estés fuera de su camino, pero lo suficientemente cercano para observar si tocó o no el balón, o si cualquier oponente interfirió con su oportunidad de atrapar la patada. Permanece entre el devolvedor y tu lado del campo. Aproximadamente 10 yardas alejado del devolvedor es una posición lateral apropiada, a menos que estés en o cerca de la goal line, en ese caso estar en el pylon de tu goal line.
  - (b) Si hay más de un devolvedor profundo, tomar una posición entre tu sideline y el más cercano de ellos, manteniéndote bien alejado del devolvedor más cercano hasta que es claro que el devolvedor no entregará el balón.
  - (c) Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo a la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del pateador. Acercarse al sideline hacia donde el viento probablemente desplace el balón pateado.
  - (d) Tener un bean bag listo y disponible, y un segundo a mano.
4. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] El Line Judge es responsable de todos los devolvedores profundos.
5. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] El Back Judge tendrá la responsabilidad del fin de la patada, a menos que termine muy cerca de un sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.

**11.7.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Cuando el balón es pateado, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo del balón. Observar jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá el balón. Sin embargo, si el devolvedor se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá el balón.
2. [LINESMAN] Mantente en la línea de scrimmage hasta que el balón cruce la línea, luego desplázate downfield detrás de los jugadores hasta que estés a aproximadamente 15-20 yardas por delante de la devolución. Mantente abierto y gira para seguir al devolvedor mientras te sobrepasa.
3. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] [LINE JUDGE] Luego que el balón haya sido pateado, desplázate downfield detrás de los jugadores hasta que estés a aproximadamente 15-20 yardas por delante de la devolución. Mantente abierto y gira para seguir al devolvedor mientras te sobrepasa.
4. Estar preparado para ayudar con la cobertura de cualquier patada que es corta, particularmente en tu lado del campo. Marca el spot de cualquier patada que salga de los límites en tu lado sin importar su profundidad.
5. Si la patada va al costado opuesto del campo, desplazarse downfield observando toda la acción, especialmente la lejana del balón. Estar alerta por si el portabalón se devuelve hacia tu lado del campo y tomar responsabilidad de él si entra a tu área.
6. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *no* caerá en tu área:
  - (a) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción enfrente y alrededor del devolvedor. Si eres el árbitro más cercano *además* del árbitro que está cubriendo al devolvedor, desplázate donde puedas observar jugadores bloqueando en la cercanía de cualquier devolvedor en posición de atrapar la patada. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* hacia una interferencia y por ende inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
  - (b) Si un jugador en tu área hace señal de recepción libre, mirar que él no bloquee antes de tocar el balón (Regla 6-5-4).
  - (c) No dudar de cobrar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia

considerablemente lejana de la acción. Comunicarse con tus colegas para conocer sus puntos de vista sobre la acción.

7. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *sí* caerá en tu área:
  - (a) A menos que seas el responsable del devolvedor más profundo, hacer una señal de puño extendido [Sup28] a tus colegas para indicar que tú asumirás responsabilidad de la patada y el devolvedor más cercano.
  - (b) Desplazarte a una posición abierta (como mínimo 10 yardas a menos que el devolvedor esté cerca del sideline) y detrás del devolvedor intentando estar en un ángulo de 45 grados para cobrar sobre la validez de la atrapada.
  - (c) Si la patada primero es muffed (pero no posesionada) por un miembro del **Equipo B** <sup>◇</sup> pasada la zona neutral, puedes hacer la señal de toque legal [S11] para señalar **que el Equipo A ahora es elegible para tocarla.** <sup>◇</sup>
  - (d) Usar bean bags para marcar cualquier spot de toque ilegal y/o el spot donde la patada terminó. Solo un árbitro, el de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada spot y hacer cada señal. Si tienes más spots que bean bags, priorizar el spot más ventajoso para el Equipo B.
  - (e) Si el balón muere debido a que fue atrapado o recuperado por el Equipo B luego de una señal de recepción libre, o fue atrapado o recuperado por el **Equipo A luego de haber sido tocada por el Equipo B,** <sup>§</sup> hacer sonar tu silbato y la señal de timeout [S3]. **Hacer la señal de primer down [S8] y la dirección apropiada.** <sup>§</sup>
  - (f) Si el balón no es atrapado y va más profundo que el devolvedor, seguir al balón y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantenerse lo suficientemente lejos del balón para que no haya peligro de que te toque.
  - (g) Si el balón se aproxima al goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la zona de anotación. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.
  - (h) Si el balón entra a la zona de anotación (sin ser tocado por el Equipo B **pasada la zona neutral**) <sup>◇</sup> **y toca el suelo** o muere en posesión del Equipo B en la zona de anotación, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
  - (i) Si la patada es recuperada por el Equipo A, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente el balón por un jugador del equipo pateador no debe ser interpretado como control del balón.
  - (j) Si la patada sale de los límites en tu área, hacer sonar tu silbato y señala timeout [S3] inmediatamente.
    - (i) Si el balón toca cualquier cosa (p. ej. el suelo o un jugador) dentro del campo y luego sale del campo, desplazarse directamente al spot donde tú juzgas que el balón cruzó el sideline.
    - (ii) Si el balón sale de los límites en vuelo, el Referee o el Centre Judge *podrían* ayudarte dirigiéndote al spot. Mirar hacia atrás para ver si el Referee o bien el Centre Judge pueden ayudarte. Si ninguno puede, hacer señal [Sup16] y responde a las instrucciones que te den usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19] para dirigirte al punto de cruce. Si no pueden, desplazarse directamente al spot donde tú mejor juzgas que el balón cruzó el sideline.
    - (iii) Mantener el spot, pero no posiciones un balón a menos que tengas uno extra a mano.
  - (k) Si el balón rodando llega a detenerse en tu área, asegurarse que ningún jugador está intentando recuperarlo antes de hacer sonar tu silbato y señalar timeout [S3].

Durante **la devolución de punt,** <sup>◇</sup> responder como en la sección “Devoluciones” (arriba).

#### 11.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el Equipo B no se alinea en una formación de devolución de punt (es decir, sin devolvedor profundo), adoptar tu posición normal de un down de scrimmage. Esto se justifica ya que, si el Equipo A patea el balón profundo, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si el balón es pateado profundo, adopta tu posición acordemente, pero solo el

árbitro más cercano al balón tendrá que observarlo. El otro árbitro debe observar a los jugadores.

2. **Estar alerta a casos en donde una patada es bloqueada o cuando hay un mal snap. Esto también aplica si el Equipo A cambia a una formación de corrida o pase.** <sup>◊</sup>
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
  - (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
  - (c) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.
  - (d) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Mientras la patada esté suelta en el backfield, ayudar al Referee al observar las acciones contra el pateador, especialmente cuando el balón está al costado opuesto del campo.
  - (e) [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] Si el balón es bloqueado o el snap está libre en el backfield, mantener tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Si la jugada es por tu lado del campo, desplázate hacia el backfield del Equipo A para asistir al Referee y para llegar a un lugar para tu propia seguridad. Si la jugada no está en tu lado del campo, mantenerse en la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que la patada la cruce.

## 11.8 – Intentos de gol de campo y try

### 11.8.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. [EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINE JUDGE] Decidir la conversión o fallo del intento de gol de campo. [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] Compartes esta responsabilidad con el Back Judge.
2. [LINESMAN] Cobrar si una patada cruzó la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro pasada la zona neutral.
3. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings de jugadores de línea y backs protegiendo al pateador y holder, especialmente el end y/o wing back en tu lado
  - (b) bloqueo bajo la cintura
  - (c) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (g) formación ilegal
  - (h) [LINESMAN] false start u offside por jugadores en el lado de la formación del Line Judge además de los de tu lado
4. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu costado de la formación y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

Si la patada es devuelta, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

### 11.8.b – Posicionamiento inicial

[LINESMAN]

1. Estar en una posición normal de scrimmage.
2. En un down de try, establecer el indicador de down en la yarda 3 mostrando el down 1, e instruye a los cadeneros de acostar la cadena en el suelo por fuera de las líneas delimitadoras alrededor de la yarda 20, y que ellos se posicionen bien atrás.

## [LINE JUDGE]

3. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] **Adoptar la Mecánica “Judge off” (Formación 211).** <sup>◊</sup> Estar en posición 3-5 yardas detrás de los postes, en una posición en la cual puedas ver cómodamente ambos postes sin tener que torcer tu cuello. Tú eres responsable de decidir si el balón pasa por arriba del travesaño y entre ambos verticales.
4. [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] <sup>†</sup> Estar en posición una yarda atrás de tu poste (el del lado más cercano al de la cabina de prensa). Tú eres responsable de decidir si el balón pasa por dentro de tu vertical. El Back Judge tiene la responsabilidad del otro vertical y si el balón pasa por arriba del travesaño.
5. [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] **Estar en la posición normal de un down de scrimmage.** <sup>†</sup>

**11.8.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. [LINE JUDGE CUANDO ESTÁ DETRÁS DE LOS POSTES]
  - (a) Observar el balón desde la patada hasta cuando se hace evidente si el intento será convertido o no.
  - (b) Si consideras que fue convertida, comunícame (“bueno”, asiente con la cabeza) con tu colega (si tienes uno) detrás de los postes y juntos salen entre los verticales (aproximadamente una yarda dentro de la zona de anotación) a hacer la señal de anotación [S5] mientras se detienen.
  - (c) Si consideras que la patada fue errada, hacer la señal de no hay anotación [S10]. Si la patada salió por tu costado, también puedes hacer la señal de patada ancha [Sup15]. *No hacer señal de touchback.*
  - (d) Mantener cualquiera de las señales por al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
  - (e) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Hacer sonar tu silbato cuando el resultado de la patada es evidente. No hay necesidad de esperar a que el balón toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado de la patada
  - (f) Si la patada es corta o bloqueada y el balón es posesionado por el Equipo B, desplázate a una posición para arbitrar la jugada de patada como un punt.
2. [LINESMAN] y [LINE JUDGE CUANDO NO ESTÁN DETRÁS DE LOS] Después de la patada, correr hacia la pila de jugadores en el medio del campo. Esto te forzará a mantener tus ojos en los jugadores y evitando que mires si la patada fue buena o no. Si ocurre algún problema, estarás en mejor posición para ayudar al Umpire a resolverlo.

**11.8.d – Técnicas avanzadas**

1. [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] <sup>†</sup> En intentos de gol de campo largos (es decir, si el snap es desde afuera de la yarda 20 del Equipo B), está permitido que solo el Back Judge vaya detrás de los postes y así permitirle al Line Judge comenzar en su posición normal en la línea de scrimmage. Esto se conoce como mecánica “One Judge” (un juez). El Line Judge en esta situación debe comunicar claramente su intención a toda la cuadrilla. <sup>\*</sup>
2. Estar alerta a una patada bloqueada, de su recuperación y avance. En engaños de patadas cambiarse a cobertura normal de corrida o pase.
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo, **teniendo en cuenta que es posible que otros árbitros no respondan tan rápido como tú.** <sup>§</sup> Estar particularmente alerta para cubrir la goal line de ser necesario.
  - (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
  - (c) [LINE JUDGE CUANDO ESTÁ DETRÁS DE LOS POSTES] Primero, desplázate rápidamente por la end line hasta el pylon de la esquina para estar en posición para decidir sobre jugadas cerca del sideline. Continúa observando la acción mientras lo haces, especialmente lo hecho por el receptor de tu lado o en contra de él. Luego desplázate hacia la goal line para ayudar a decidir en jugadas allí. *No cortar*



- diagonalmente por dentro de la zona de anotación. Tienes responsabilidad primaria (con la ayuda del Referee) de tu sideline en la zona de anotación.
- (d) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.
  - (e) [LINESMAN]
    - (i) Mientras la patada está suelta en el backfield, ayudar al Referee observando las acciones contra el pateador y holder. El Referee habrá cambiado su responsabilidad a mirar el balón.
    - (ii) Si el balón es bloqueado o el balón está libre en el backfield, mantener tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Mantenerse en la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que la patada la cruce. Solo entonces deberás desplazarte hacia el backfield del Equipo A para asistir al Referee. Si la jugada es hacia tu lado del campo, estar preparado para desplazarte por tu propia seguridad.
3. [LINE JUDGE] En un down de try, instruye al operador del indicador alternativo de línea-por-ganar (de haber uno) de acostar su equipamiento en el suelo por fuera y que se posicione bien atrás.

### 11.9 – Después de cada down

#### 11.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a balón muerto de jugadores de ambos equipos.
2. Fomentar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan el balón a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de balón muerto, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea por ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalidad ha sido lanzado, y de ser así:
  - (a) Hacer señal de timeout [S3].
  - (b) Reportar al Referee y Umpire cualquier falta que hayas cobrado.
  - (c) Cubrir los pañuelos de penalidad (y bean bags, si corresponde) lanzados por los colegas.
  - (d) Asegurar que todas las penalidades han sido aplicadas correctamente.
  - (e) Mantener al Head Coach de tu lado del campo informado sobre las penalidades, particularmente en contra de su equipo.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el juego.
6. [LINE JUDGE] Detener e iniciar el reloj cuando sea necesario.
7. Permitir pedidos legítimos de timeouts. Revisar si la petición que viene desde la caja de entrenadores o área de equipo fue hecha por el Head Coach.
8. Replicar todas las señales de timeout [S3] de tus colegas.
9. Saber si la jugada finalizó dentro de los límites, e informar al Referee que el reloj (si está parado) debe iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
10. Asistir en el relevo del balón muerto o nuevo al spot siguiente.

#### 11.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después del término del down anterior, deberás estar en posición a nivel con el spot siguiente.

#### 11.9.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si eres el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea por ganar ha sido alcanzada. [LINE JUDGE] Debes estar normalmente en buena posición para poder decidir en esto. Si haces esto consistentemente, el Linesman no necesitará girarse a mirar la cadena para saber si la línea por ganar fue alcanzada.
  - (a) Si ha sido, hacer la señal de timeout [S3]. Luego que toda la acción haya cesado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que el Referee esté al tanto.

- (b) Si no estás seguro si la línea por ganar ha sido alcanzada o no, señala timeout [S3] y grita "cerca". Animar al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
  - (c) Solo coloca el balón en el suelo en el lugar *real* del punto de balón muerto – nunca en un spot a nivel de este.
  - (d) Si la jugada termina dentro de los límites, informar al Referee que el reloj deberá iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12]
2. **x** Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de timeout [S3], touchdown/gol de campo [S5], safety [S6], corre reloj [S2] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
  3. Si un pañuelo de penalidad ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si un timeout de equipo o lesión ha sido llamado, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un período ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.

#### Desplazando el indicador de down y cadena:

4. [LINESMAN]
  - (a) Cuando tienes la certeza que no hubo faltas en la jugada previa (y no hay razón alguna para esperar), instruye al operador del indicador de down que se desplace a la nueva posición, y revisa que se muestre el número correcto del down.
  - (b) Cuando un primer down es logrado, y una nueva línea por ganar debe ser establecida, primero instruye al operador de indicador de down que se desplace a la nueva posición en el sideline. Luego los cadeneros deberán ser instruidos de desplazarse rápido a sus nuevas posiciones.
  - (c) Anticipar cualquier llamado de medición y estar listo para llevar la cadena hacia dentro del campo cuando sea señalado por el Referee.
5. [LINE JUDGE]
  - (a) Anticipar cualquier llamado de medición y estar listo para ir a marcar el spot para el clip cuando sea señalado por el Referee.

#### Relevando el balón:

6. Si tienes el balón, pero otro árbitro tiene el punto de balón muerto y está cerca de la línea por ganar, pasa el balón al árbitro y deja que lo coloque en la ubicación precisa (línea de yarda y posición lateral) donde el balón murió.
7. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda en relevar el balón al árbitro que lo colocará en el spot siguiente (Mecánica 5.8).
8. Si el balón ha sido posicionado en el punto de balón muerto en una zona lateral, y otro balón está siendo relevado al spot siguiente, no llevar el balón al punto de balón muerto hasta que un balón de reemplazo haya sido posicionado en la ubicación correcta en la línea dentro de los límites.

#### Preparándose para el próximo down:

9. Revisar que no haya inconvenientes fuera de tu sideline o en tu área de equipo, pero no dejar que esta tarea te saque de tus responsabilidades primarias dentro del campo de juego.
10. Verbal o visualmente (usando las señales [Sup11] o [Sup12]) informa al Referee el down correcto y el estado del reloj (si eres el árbitro de Cobertura), y revisar que el Referee lo indique correctamente. Informarle inmediatamente si ha hecho una señal incorrecta. Estar en conocimiento de la nueva distancia a la línea por ganar.
11. [LINE JUDGE] Recordarle al Referee el estado del reloj y, de estar detenido, recordarle si debe iniciar al snap o en el Listo.
  - (a) Si el reloj se ha detenido por una falta, lesión o casco salido y hay menos de un minuto en la mitad, asegurarte que el Referee sabe que hay posibilidad de una substracción de 10 segundos.
  - (b) Estar preparado para una decisión del Referee sobre cuándo el reloj deberá iniciar en situaciones de tácticas desleales con el reloj.
  - (c) Iniciar el reloj cuando el Referee haga la señal de corre reloj [S2] (o cuando deba hacerla), a menos que estés seguro que por regla el reloj deba comenzar en el snap, **o el balón obviamente no está listo para jugar (p. ej., porque el balón, cadenas, down**

box o los árbitros no están en posición). § No replicar la señal del Referee, pero usa la señal [Sup12] de ser necesario para confirmar que el reloj ha iniciado.

- (d) Si el reloj de juego debe iniciar al snap, hacerlo correr cuando veas que el snap es ejecutado legalmente. No hay necesidad de hacer una señal para confirmar esto.
12. Si hay reloj de juego en el estadio, revisar si se detienen e inician correctamente.
13. Si se hacen substitutiones en tu lado del campo, revisar que los jugadores del Equipo A hayan cumplido los requerimientos de las marcas de las nueve yardas (Regla 7-1-3-b).
14. Desplázate hacia la posición para el siguiente down. Si el balón está listo para jugar (o será inminente) ^, retrocede (con backpedal) manteniendo tus ojos en el balón. No quitarle la vista por mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.

#### 11.9.d – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a la posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o el rompimiento de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una substitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
  - (a) Hacer la señal de pareando substituciones [Sup36] al Referee y gritar “subs” (o “substitución”).
  - (b) Mantén la señal hasta que el Referee se haga cargo del proceso.
  - (c) Cualquier árbitro debe estar preparado para poder intervenir y detener la jugada que viole la regla de substituciones.
3. Si deseas hablarle a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge § (para un jugador del Equipo A) o al Umpire o Back Judge (para un jugador del Equipo B). No retrasar el juego innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se está en un timeout. **Nunca intentar hablar con un jugador durante una ofensiva hurry-up sin huddle.** §
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.
5. [LINE JUDGE CUANDO HAY CADENEROS ALTERNATIVOS]
  - (a) Cuando el balón es declarado listo para jugarse para el siguiente down, instruye al operador de indicador de down alternativo que desplace el down box a la nueva posición.
  - (b) Cuando una nueva línea por ganar está establecida y la cadena ya colocada, instruye al operador del indicador alternativo de línea-por-ganar a que se desplace a la nueva posición.
6. [LINESMAN] No estar tanto tiempo interactuando con los cadeneros ya que te descuidas de tus otras tareas como mirar a los jugadores y comunicarse con tus colegas.

## 12. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 5/6C)

### 12.1 – Free kicks

#### 12.1.a – Prioridades

##### Antes de la patada:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido a la cuadrilla a cambiar a posiciones de onside-kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Recordarles a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar si están las condiciones para jugar:
  - (a) Revisar las áreas laterales para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del campo de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del área de equipo.
  - (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea-por-ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus implementos, bien lejos del camino y que los implementos hayan sido colocados en el suelo fuera del área de equipo y detrás de las líneas delimitadoras [en la mitad del equipo que recibirá](#). § Comprobar que los recogepelotas están en posición.
  - (c) Asegurarse de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes de la patada (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el pateador esté a más de cinco yardas detrás del balón.
  - (d) Mirar hacia el campo de juego para señalar que estás listo. Dar la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un colega claramente no lo está. Hacer sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa luego de la señal de listo para jugar.
5. Siempre estar alerta a patadas cortas (ya sean diseñadas o mal ejecutadas).

##### Durante la jugada de patada:

6. Observar si una free kick sale de los límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Cobrar si un jugador del Equipo B cerca del sideline toca el balón mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de recepción libre, y estar preparado para cobrar cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar la patada.
8. Si estás en la línea de restricción y la patada en sí es corta:
  - (a) Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón.
  - (b) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
  - (c) Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag.
  - (d) Marcar el punto de balón muerto si tú eres el árbitro más cercano y si hubo poca o nula devolución.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si el balón es primero tocado legalmente en el campo de juego en tu área de responsabilidad.
10. Observar [faltas/violaciones](#) § de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) toque ilegal en una patada en sí corta
  - (b) infracciones en tu línea de restricción
  - (c) jugadores del equipo pateador (otro que no sea el kicker) a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción luego de la señal de listo para jugar
  - (d) bloqueos ilegales en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (e) bloqueos bajo la cintura
  - (f) formación de cuña ilegal
  - (g) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros

- (h) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos ilegales por lado ciego
- (i) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
- (j) cualquier jugador del equipo pateador que entre al campo de juego luego de la patada o que sale voluntariamente durante la patada [y vuelve a entrar](#). §

### 12.1.b – Posicionamiento inicial

#### Patadas normales:

1. Estar en posición F ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A.

#### Onside-kicks:

2. Permanecer en la posición normal.

#### Free kicks después de una penalidad o safety:

3. Cuando una free kick se efectúa después de una penalidad o safety, deben tomarse las mismas posiciones relativas, avanzando o retrocediendo según sea apropiado.

### 12.1.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

#### Antes de la patada:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer la patada (por ejemplo, [alguien que no es jugador](#) ◊ entra o se acerca al campo de juego), repica tu silbato, hacer la señal de timeout [S3] y trata el problema.

#### Durante cualquier jugada de patada:

2. Si ves que cualquier jugador del equipo pateador sale de los límites voluntariamente durante la patada, suelta tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu bandera si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando el balón es primero tocado legalmente dentro del campo de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

#### Durante una jugada de patada que va profunda:

4. Después que el balón sea pateado, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad ([ver 26.1](#)). Después de comprobar su trayectoria inicial, no ver el vuelo del balón. Desplázate downfield por el sideline mientras la patada está en el aire. Durante la devolución, seguir estando por delante del portabalón y mantenerlo “encerrado” entre tú y el árbitro downfield. En una corrida larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portabalón. [Marcar el punto de balón muerto si eres el árbitro más cercano al portabalón cuando fue tackleado o sale de los límites](#). †
5. Si el balón sale de los límites en tu área, ir y mantener el spot, deja caer tu pañuelo de ser apropiado. x

#### Durante una jugada de patada en donde la patada en sí es corta:

6. Mantener una posición donde puedas ver el balón y los bloqueos por los jugadores del Equipo A.
7. Observar en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes que sean elegibles para tocar el balón (Regla 6-1-12).
8. Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón. Marcar cualquier spot de toque ilegal con tu bean bag (Regla 6-1-3).
9. Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, señala timeout [S3] y marca el punto de balón muerto.

### 12.1.d – Técnicas avanzadas

1. Si un onside-kick estaba previsto y es pateado profundo, desplázate hacia dentro del campo de juego. [Tú y el Umpire cada uno toma responsabilidad por una mitad del medio del campo \(Figura 26.1.E\)](#). § [Dejar](#) la responsabilidad del sideline al [Line Judge](#).

## 12.2 – Jugadas de scrimmage básicas

### 12.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus colegas. Notar la señal de down de tus colegas. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada comience si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Identificar a tu(s) jugador(es) clave ([ver sección 16.4](#)). Si la formación es nueva o inusual, confirma esto verbalmente o visualmente con los otros árbitros.
4. Notar a receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por número. Además, notar jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por número pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage.
5. Estar atento de dónde está la línea por ganar en relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de balón muerto está cerca de la línea por ganar. ✕
6. Observar infracciones de sustituciones de ambos equipos, por ejemplo:
  - (a) Jugadores reemplazados no abandonan el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra.
  - (b) Sustitutos que ingresan al campo, se comunican, y luego abandonan el campo.

### 12.2.b – Posicionamiento inicial

1. Normalmente, estar a 15-20 yardas, o más, de la línea de scrimmage, dentro de las hash marks.
2. Estar profundo y despejado de jugadores, pero capacitado de ver a todos los receptores, especialmente tu jugador clave.
3. Normalmente, estarás más profundo que el back más profundo, pero asegúrate de mantenerte fuera de su camino.
4. Favorecer el lado fuerte de la formación, o, si está equilibrada, el lado del jugador que es tu clave.

### 12.2.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Siempre estar en posición para cubrir la jugada desde el interior mirando hacia fuera.
2. Estar atento al jugador de backfield en motion al snap. Ajustar tu posición de ser necesario para asegurar que siempre lo tendrás a la vista. Él se convierte en tu responsabilidad después del snap si cruza la zona neutral en una jugada de pase o si bloquea por fuera del tackle en una jugada de corrida.
3. De haber una falta antes del snap (pre-snap foul), mantén la posición donde puedas ver a todos los jugadores (especialmente en las “zonas periféricas” {fringes}) donde puedan cometer un golpe tardío.

### 12.2.d – Técnicas avanzadas

#### Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. En jugadas de "poner rodilla", acercarse a una posición de doble umpire. Avísales a los otros árbitros que estás haciendo esto. Utilizar tu presencia para disuadir actos antideportivos.
2. En jugadas obvias de “ave maría”, iniciar más profundo de lo normal y asegurarse que puedes llegar a la goal line o end line del Equipo B antes que cualquier jugador del Equipo A.

#### Señalización del conteo de jugadores:

3. El último momento para hacer la señal de conteo es cuando el equipo ofensivo rompe el huddle (pero puede y debe hacerse antes si es posible).

4. Normalmente la señal de conteo es compartida entre el Linesman, Line Judge y Back Judge.

### 12.3 – Jugadas de corrida

#### 12.3.a – Prioridades

1. Observar la acción delante del portabalón.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag de ser posible.
3. Cobrar si un touchdown fue anotado o no en una corrida larga (escapada).
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por tu jugador clave o cualquier otro wide receiver, tight end, back en lead o liniero en trampa
  - (b) faltas de bloqueo ilegal bajo la cintura por tu jugador clave u otro jugador en tu área
  - (c) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. Llegar al goal line antes que cualquier portabalón para poder decidir si es touchdown.

#### 12.3.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Desplazarse para observar las acciones de los jugadores detrás del Umpire y por delante del portabalón. Tu primer paso debe ser normalmente hacia atrás, incluso en una jugada de corrida. No desplazarse hacia delante hasta que sepas dónde es probable que el balón muera.
2. No desplazarse tan rápido cuando la jugada se inmersa por el medio de las líneas. Dejar que la jugada venga a ti.
3. Cuando una jugada de corrida se desarrolle hacia un sideline, desplázate hacia esa banda, manteniendo al portabalón entre tú, el árbitro de banda y el sideline. Mantente enfrente de la jugada y fuera del camino de los safeties.
4. [Observar la acción por delante del portabalón y el punto de ataque. No hay necesidad de observar a los receptores por delante del punto de ataque que no están bloqueando.](#) §
5. En corridas largas, intenta mantenerte por el frente del portabalón y tenerlo encajonado entre tú y el árbitro de línea. Mantente fuera del camino de los jugadores.
6. Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, hacer sonar tu silbato y desplázate para lidiar con la pila. Solo si los árbitros de línea están retrasados (u obviamente no vieron una rodilla en el suelo u otro evento similar) debes marcar el punto de balón muerto.
7. Estar en la goal line del Equipo B antes que un touchdown sea anotado.
8. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, de igual manera debes ir hacia él y observar la acción continua luego que el balón murió. En jugadas donde el portabalón va hacia un sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Si eres el segundo árbitro en el área, salir de los límites con el portabalón y mirar y prevenir faltas a él (Mecánica 5.9).
9. Mantener una posición donde puedas observar las actividades en las “zonas periféricas” (fringe areas), particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto (wide-open).

#### 12.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portabalón te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – él podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ver cuero (balón)! Cerciórate que el balón esté muerto.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de timeout [S3], converger en la pila, determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) e incentivar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.

3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, observar golpes tardíos u otros actos ilegales. Es particularmente tu responsabilidad observar la acción cerca de los árbitros de línea ya que ellos están concentrados en el spot del máximo avance.
4. Debido a que el Back Judge no está muy a menudo involucrado directamente en las jugadas de corrida, es importante mantener la concentración durante el juego. Puede que seas el único árbitro en observar alguna acción lejos del balón, o detrás de la espalda de otro árbitro.

## 12.4 – Jugadas de pase

### 12.4.a – Prioridades

1. Cobrar si un pase fue completo o incompleto. Si bien principalmente esto será para pases a la mitad del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tenga que diferir a otro árbitro con una mejor vista.
2. Decidir si hay touchdown en pases dentro de la zona de anotación.
3. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave.
4. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) interferencia de pase defensiva y ofensiva
  - (b) holding defensivo y uso ilegal de las manos en contra de receptores elegibles
  - (c) bloqueo bajo la cintura por cualquier jugador en motion y todos los receptores en la mitad del campo
  - (d) toque ilegal de un pase hacia delante por un jugador que salió de los límites voluntariamente (esto puede requerir ser consultado con un colega de sideline)
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (g) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
6. Velar por los jugadores que salen de los límites pasada la end line.

Una vez que el pase es completado, aplicar las mismas prioridades que una jugada de corrida (arriba).

### 12.4.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Tus progresiones en una jugada de pase son (fase A) tu jugador clave; (fase B) tu zona; (fase C) el destino del pase. Ver también el Capítulo 16.
2. Retroceder (en backpedal) para mantener a todos los receptores frente a ti. Después del snap, tu primer paso normalmente debiese ser hacia atrás (a menos que estés en la goal line o end line). No desplazarse hacia delante hasta que sepas dónde es probable que el balón muera. Asegurarse que puedas ver bloqueos y contactos de y en contra de cualquier receptor elegible en el medio del campo. Nunca ser sobrepasado.
3. En recepciones de pases largos, estar preparado para cobrar en la goal line y end line.
4. Solo observa a tu jugador clave durante la acción inicial luego del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.
5. Si los receptores corren rutas dentro de la zona, desplázate a una posición en la end line.
6. Si un potencial receptor del Equipo A sale de los límites en tu área, suelta tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
7. Una vez que sabes que el balón ha sido lanzado, desplazarse a la mejor posición para cobrar si un pase es completo o incompleto, y si hay interferencia. Mientras el balón esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que disputan por el balón, no al balón en sí. [Estar atento a las interferencias de pase tanto ofensiva como defensiva.](#)



8. Si el jugador que intenta atrapar el balón te da la espalda, antes de hacer el cobro buscar ayuda de cualquier árbitro en una mejor posición que tú.
9. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ver en particular a los defensores levemente alejados del balón que llegan y golpean con la corona del casco o por sobre los hombros del receptor. Esto **regularmente no puede ser visto** <sup>◊</sup> por el árbitro más cercano.
10. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continuar viendo al jugador(es) por faltas personales (golpeando a receptores indefensos). No observar el balón.
11. Hacer sonar tu silbato si ves que el balón se convirtió en muerto en tu área.
12. Si cobras que el pase es incompleto, hacer la señal de pase incompleto [S10].
13. Cuando el contacto que hubiese sido interferencia de pase ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Luego de un pase incompleto, asegurarse que el balón lanzado sea removido del campo de juego. Repetir la señal de pase incompleto [S10] al Referee (y Umpire, de ser necesario) en el caso de que no haya visto la primera señal.
15. Si hay una corrida después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de corrida (arriba).
16. En jugadas donde el portabalón va hacia un sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Si eres el segundo árbitro en el área, salir de los límites con el portabalón y mirar y prevenir faltas a él (Mecánica 5.9).
17. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las “zonas periféricas” (fringe areas), particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto (wide-open).

#### 12.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca del sideline o de la end line, mira primero sus pies por si baja dentro de los límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control sobre el balón. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8).
2. Si el pase es incompleto **en tu área**:
  - (a) Si no hay ningún receptor elegible en el área, desplázate rápidamente hacia el Referee para informarle de esto. Si el balón cruza la zona neutral, haz la señal [Sup42] apuntando el suelo pasado la zona neutral. Si el balón no cruzó la zona neutral, desplázate hacia el Referee mientras apuntas el suelo detrás de la zona neutral.
  - (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no sabe de esto, desplázate hacia él mientras apuntas al receptor elegible. También está permitido decirle “Número 34 estaba en el área del pase”.
  - (c) [USANDO RADIO] Transmitir esta información también es una opción. <sup>®</sup>

### 12.5 – Jugada en goal line

#### 12.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Cobrar si un touchdown fue anotado o no. Esto incluye todos los pases dentro de la zona de anotación, además de jugadas de corrida si el snap ocurre fuera de la yarda 7 del Equipo B.
2. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.

#### 12.5.b – Posicionamiento inicial

1. [SNAP ENTRE LAS YARDAS 7 Y 15 DEL EQUIPO B] Comenzar en la zona de anotación y desplázate a cubrir la goal line, a menos que sea posible un pase hacia dentro de la zona, en tal caso desplázate a cubrir el final del pase en cualquiera de la línea (goal line o end line) que esté más cercana.

2. [SNAP EN O DESDE DENTRO DE LA YARDA 7 DEL EQUIPO B] <sup>◇</sup> Comenzar en la end line.

### 12.5.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Desplázate para observar a todos los jugadores en tu área de responsabilidad. Si un pase es lanzado dentro de la zona de anotación, desplazarse a la mejor posición para decidir en el fin del pase. Si el pase es lanzado a la esquina profunda de la zona de anotación, esto normalmente será en algún lugar en la end line entre las hash marks y las marcas de las nueve yardas.
2. Indicar una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal [S5] solo cuando claramente ves el balón romper el plano de la goal line en posesión de un jugador o si ves un pase completo en la zona de anotación.
3. Si se forma una pila en la goal line, adentrarse en el campo hasta que veas el balón. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que “excavar”. Revisar con los otros árbitros de si no vieron al portabalón “down” [tocar el suelo] (o que hubo fumble) antes que alcanzara la goal line.
4. No hacer señal de anotación si has lanzado un pañuelo de penalidad por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
5. Si tienes responsabilidad de goal line, “montar” la línea de gol – no correr detrás del jugador dentro de la zona de anotación a menos que haya una amenaza de problemas provocada por él o en su contra, pero sí girar para mantener tus ojos en él y observar golpes tardíos o actitudes antideportivas.
6. Si otro árbitro tiene la responsabilidad del sideline, no señalar el touchdown hasta que hayas confirmado con él que el portabalón no estuvo fuera de límites. <sup>◇</sup>
7. Mantener la señal de touchdown hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate viendo a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya cesado. No correr y hacer señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
8. Es especialmente importante en las jugadas de goal line que todos los árbitros de cobertura indiquen el mismo punto de máximo avance. Comunicarse en la duda. Señalar solo si estás seguro.
9. Si el término de la jugada no es en tu área de responsabilidad, desplázate a una posición para ayudar a hacer la limpieza de la acción continua alrededor o lejos del balón.

## 12.6 – Devoluciones

### 12.6.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag. **x**
3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portabalón, particularmente:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (b) bloqueo ilegal bajo la cintura en cualquier lugar
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) ayudar al corredor <sup>§</sup>
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
4. Observar cualquier hand-off o pase cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
5. Observar cualquier pase o entrega *ilegal* hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel, o cerca de ello, con el portabalón. <sup>◇</sup>

**12.6.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Desplázate hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.
3. Observar al portabalón mientras se mantiene en el medio del campo o hasta que él pase al árbitro de línea más cercano.
4. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, mantente observándolo antes de mirar al portabalón u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, mantente viendo el bloqueo hasta que estés seguro que es legal.
5. Si el balón muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], y luego la señal de primer down [S8] para mostrar cuál equipo está con posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
6. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, de igual manera desplázate hacia ahí y observa la acción continua después que el balón muera. En jugadas donde el portabalón avanza cerca del sideline o bien fuera de límites, desplazarte lateralmente para cubrir el área alrededor de él por si hay actividad extracurricular. Si eres el segundo árbitro en el área, salir de los límites con el portabalón y mirar y prevenir faltas a él (Mecánica 5.9).

**12.7 – Punts****12.7.a – Prioridades**

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Marcar el fin de la patada (de ser dentro de los límites) con un bean bag.
2. Cobrar si un jugador tocó el balón o no.
3. Observar cualquier señal de recepción libre de los jugadores en tu área.
4. Observar interferencia de recepción de patada en contra de un jugador en posición de atrapar una patada, si es que la patada viene hacia tu área.
5. Si la patada no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron interferencia de recepción de patada debido a que fueron bloqueados hacia el devolvedor por un oponente.
6. Marcar todos los spots de toque ilegal con un bean bag.
7. Decide si la excepción de momentum aplica o no cerca de la goal line.
8. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo bajo la cintura, especialmente de los jugadores en el medio del campo
  - (b) durante la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings en contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
  - (c) un jugador del Equipo A volviendo dentro de los límites después de salir de los límites voluntariamente durante un down (dejar caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando regrese)
  - (d) [interferencia en recepción de patada cuando el balón pateado caerá en tu área](#) §
  - (e) bloqueo ilegal hecho por jugadores que han hecho señal de recepción libre
  - (f) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (h) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (i) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
9. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

Durante una devolución de punt, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

**12.7.b – Posicionamiento inicial**

1. Estar detrás y al costado del devolvedor más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver el balón ser pateado. Al costado para que así estés fuera de su camino,

pero lo suficientemente cercano para observar si tocó o no el balón, o si cualquier oponente interfirió con su oportunidad de atrapar la patada. Aproximadamente 5-8 yardas detrás y 5-8 yardas al costado es una distancia apropiada, dejando espacio para la velocidad del devolvedor y las condiciones climáticas. Si hay más de un devolvedor profundo, tomar una posición [donde puedas verlos a todos ellos](#).<sup>†</sup>

2. [SNAP DESDE DENTRO DE LAS 40 YARDAS DEL EQUIPO B O EL DEVOLVEDOR DE PUNTO ESTÁ DENTRO DE LAS 10 YARDAS DEL EQUIPO B] Estar en una posición inicial en la goal line en el medio del campo.
3. Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo a la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del pateador. Acercarse al sideline hacia donde el viento probablemente desplace el balón pateado.
4. Tener un bean bag listo y disponible, y un segundo a mano.
5. El Back Judge tendrá la responsabilidad del fin de la patada, a menos que termine muy cerca de un sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.

### 12.7.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Cuando el balón es pateado, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo del balón. Observar jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá el balón. Sin embargo, si el devolvedor se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá el balón.
2. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *no* caerá en tu área:
  - (a) Si la patada es corta para cualquiera de los dos lados, el árbitro de banda asumirá responsabilidad por el balón. Ellos harán la señal de puño extendido [Sup28] para indicar esto.
  - (b) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción enfrente y alrededor del devolvedor. Si eres el árbitro más cercano *además* del árbitro que está cubriendo al devolvedor, desplázate donde puedas observar jugadores bloqueando en la cercanía de cualquier devolvedor en posición de atrapar la patada. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* hacia una interferencia y por ende inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
  - (c) Si un jugador en tu área hace señal de recepción libre, mirar que él no bloquee antes de tocar el balón (Regla 6-5-4).
  - (d) No dudar de cobrar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunicarse con tus colegas para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
3. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *sí* caerá en tu área:
  - (a) Desplazarte a una posición abierta (como mínimo 10 yardas a menos que el devolvedor esté cerca del sideline) y detrás del devolvedor intentando estar en un ángulo de 45 grados para cobrar sobre la validez de la atrapada.
  - (b) Si la patada primero es muffed (pero no posesionada) por un miembro del [Equipo B](#)<sup>◇</sup> pasada la zona neutral, puedes hacer la señal de toque legal [S11] para señalar [que ahora el Equipo A es elegible para tocarla](#).<sup>◇</sup>
  - (c) Usar bean bags para marcar cualquier spot de toque ilegal y/o el spot donde la patada terminó. Solo un árbitro, el de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada spot y hacer cada señal. Si tienes más spots que bean bags, priorizar el spot más ventajoso para el Equipo B.
  - (d) Si el balón muere debido a que fue atrapado o recuperado por el Equipo B luego de una señal de recepción libre, o fue atrapado o recuperado por el Equipo A [luego de haber sido tocado por el Equipo B](#),<sup>§</sup> hacer sonar tu silbato y la señal de timeout [S3]. [Hacer la señal de primer down \[S8\] en la dirección apropiada](#).<sup>◇</sup>
  - (e) Si el balón no es atrapado y va más profundo que el devolvedor, seguir al balón y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantenerse lo suficientemente lejos del balón para que no haya peligro de que te toque.
  - (f) Si el balón se aproxima al goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la zona de anotación. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.

- (g) Si el balón entra a la zona de anotación (sin ser tocado por el Equipo B [pasada la zona neutral y toca el suelo](#)) <sup>◇</sup> o muere en posesión del Equipo B en la zona de anotación, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
- (h) Si la patada es recuperada por el Equipo A [sin haber sido tocada por el Equipo B](#), <sup>§</sup> hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente el balón por un jugador del equipo pateador no debe ser interpretado como control del balón.
- (i) Si el balón rodando llega a detenerse en tu área, asegurarse que ningún jugador está intentando recuperarlo antes de hacer sonar tu silbato y señalar timeout [S3].

Durante [la devolución de punt](#), <sup>◇</sup> responder como en la sección “Devoluciones” (arriba).

#### 12.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el Equipo B no se alinea en una formación de devolución de punt (es decir, sin devolvedor profundo), adoptar tu posición normal de un down de scrimmage. Esto se justifica ya que, si el Equipo A patea el balón profundo, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si el balón es pateado profundo, adopta tu posición acordemente, pero solo el árbitro más cercano al balón tendrá que observarlo. El otro árbitro debe observar a los jugadores.
2. [Estar alerta a casos en donde una patada es bloqueada o cuando hay un mal snap. Esto también aplica si el Equipo A cambia a una formación de corrida o pase.](#) <sup>◇</sup>
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
  - (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
  - (c) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.

## 12.8 – Intentos de gol de campo y try

### 12.8.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Decidir la conversión o fallo del intento de gol de campo. Compartes esta responsabilidad con [\[EN FORMACIÓN 3x1 \(MECÁNICA DE 6C\)\] el Centre Judge \[EN FORMACIÓN 2x1 \(MECÁNICA DE 5\)\] el Line Judge](#) <sup>†</sup> (a menos que permanezcan [en el backfield ofensivo](#) o <sup>†</sup> en la línea de scrimmage, en ese caso tu solamente tendrías esa responsabilidad).
2. Observar toque o bateo ilegal del balón.
3. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.
4. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

[Durante una devolución de gol de campo](#), <sup>◇</sup> aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

### 12.8.b – Posicionamiento inicial

1. Estar en posición aproximadamente una yarda atrás del poste más lejano de la cabina de prensa. Tú eres responsable de decidir si el balón pasa por dentro de tu vertical. Además eres responsable de decidir si el balón pasa por arriba del travesaño. [\[EN FORMACIÓN 3x1 \(MECÁNICA DE 6C\)\] El Center Judge tiene la responsabilidad del otro vertical. \[EN FORMACIÓN 2x1 \(MECÁNICA DE 5\)\]](#) <sup>†</sup> El Line Judge tiene responsabilidad del otro vertical.

**12.8.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Observar el balón desde la patada hasta cuando se hace evidente si el intento será convertido o no.
2. Si consideras que fue convertida, comunícame (“bueno”, asiente con la cabeza) con tu colega (de tener uno) detrás de los postes y juntos salen entre los verticales (aproximadamente una yarda dentro de la zona de anotación) a hacer la señal de anotación [S5] mientras se detienen.
3. Si consideras que la patada fue errada, hacer la señal de no hay anotación [S10]. Si la patada salió por tu costado, también puedes hacer [Sup15]. No hacer señal de touchback.
4. Mantener cualquiera de las señales por al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
5. Hacer sonar tu silbato cuando el resultado de la patada es evidente. No hay necesidad de esperar a que el balón toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado de la patada
6. Si la patada es corta o bloqueada y el balón es posesionado por el Equipo B, desplázate a una posición para arbitrar la jugada de patada como un punt.

**12.8.d – Técnicas avanzadas**

1. En intentos de largos de gol de campo (es decir, si el snap es desde afuera de la yarda 20 del Equipo B), está permitido que solo el Back Judge vaya detrás de los postes y así permitirle al [Line Judge](#) (y [Centre Judge](#)) [comenzar en su posición normal](#).<sup>†</sup> Esto se le conoce como mecánica “One Judge” (un juez). Si es así, estar 3-5 yardas detrás de los postes, en una posición en la cual puedas ver cómodamente ambos postes sin tener que torcer tu cuello.
2. Estar alerta en casos en donde la patada sea bloqueada o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A se cambia a una formación de corrida o pase.
  - (a) Mantenerse en posición mientras sea posible un intento de drop kick. Si se desarrolla una jugada de corrida o pase, leer la jugada y responder según sea apropiado.
    - (i) En una obvia jugada de corrida o de pase cerca de la goal line, podrías necesitar de entrar y cubrir la goal line.
    - (ii) Mantenerte en la end line si un pase hacia dentro de la zona de anotación es posible.
3. Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.

**12.9 – Después de cada down****12.9.a – Prioridades**

1. Observar la acción a balón muerto de jugadores de ambos equipos.
2. Fomentar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan el balón a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de balón muerto, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea por ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalidad ha sido lanzado, y de ser así:
  - (a) Hacer señal de timeout [S3].
  - (b) Reportar al Referee y Umpire cualquier falta que hayas cobrado.
  - (c) Cubrir los pañuelos de penalidad (y bean bags, si corresponde) lanzados por los colegas.
  - (d) Asegurar que todas las penalidades han sido aplicadas correctamente.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el juego.
6. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, dar una advertencia a los 10 segundos, y lanzar un pañuelo por retraso de juego si el reloj llega a 0 antes que el balón sea puesto en juego.
7. Permitir pedidos legítimos de timeouts. Revisar si la petición que viene desde la caja de entrenadores o área de equipo fue hecha por el Head Coach.
8. Replicar todas las señales de timeout [S3] de tus colegas.

9. Asistir en el relevo del balón muerto o nuevo al spot siguiente.
10. Si no estás cubriendo la jugada, ayudar a mantener el orden en el campo desplazándote hacia donde terminó la jugada.

### 12.9.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si eres el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea por ganar ha sido alcanzada.
  - (a) Si ha sido, hacer la señal de timeout [S3]. Luego que toda la acción haya cesado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que el Referee esté al tanto.
  - (b) Si no estás seguro si la línea por ganar ha sido alcanzada o no, señala timeout [S3] y grita "cerca". Animar al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
  - (c) Solo coloca el balón en el suelo en el lugar *real* del punto de balón muerto – nunca en un spot a nivel de este.
  - (d) Si la jugada termina dentro de los límites, informar al Referee que el reloj deberá iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
2. ✕ Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de timeout [S3], touchdown/gol de campo [S5], safety [S6], corre reloj [S2] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
3. Si un pañuelo de penalidad ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si un timeout de equipo o lesión ha sido llamado, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un período ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
4. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si el reloj de 40 segundos debe iniciar por regla:
  - (a) Si hay un reloj de jugada en el estadio, revisar que inicie poco después que comience la jugada.
  - (b) Si no hay un reloj de jugada en el estadio, iniciar los 40 segundos poco después de terminada la jugada.

### Relevando el balón:

5. Si tienes el balón, pero otro árbitro tiene el punto de balón muerto y está cerca de la línea por ganar, pasa el balón al árbitro y deja que lo coloque en la ubicación precisa (línea de yarda y posición lateral) donde el balón murió.
6. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda en relevar el balón al árbitro que lo colocará en el spot siguiente (Mecánica 5.8).
7. Si el balón ha sido posicionado en el punto de balón muerto en una zona lateral, y otro balón está siendo relevado al spot siguiente, no llevar el balón al punto de balón muerto hasta que un balón de reemplazo haya sido posicionado en la ubicación correcta en la línea dentro de los límites.

### Preparándose para el próximo down:

8. Desplázate hacia la posición para el siguiente down. Si **el balón está listo para jugar (o es inminente)**,<sup>^</sup> retrocede (con backpedal) manteniendo tus ojos en el balón. No quitarle la vista por mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.
9. Si el balón no está listo para jugar dentro de los 20 segundos restantes en el reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3), señalarle al Referee [Sup29] que el reloj de jugada debe restablecerse a 25 segundos.
10. Si no hay un reloj de jugada visible, cuando resten aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, elevar bien alta la mano [señal S7] hasta que ocurra el snap o un pañuelo por retraso de juego ha sido lanzado. No hacer otras señales adicionales (por ejemplo, cuenta atrás).
11. **Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira el snapper. Si el balón ya se está moviendo, no hay falta. De lo contrario, hacer sonar tu silbato y lanzar el pañuelo por retraso de juego.**<sup>§</sup>

### 12.9.c – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a la posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o el rompimiento de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.

2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
  - (a) Hacer la señal de pareando sustituciones [Sup36] al Referee y gritar “subs” (o “sustitución”).
  - (b) Mantén la señal hasta que el Referee se haga cargo del proceso.
  - (c) Cualquier árbitro debe estar preparado para poder intervenir y detener la jugada que viole la regla de sustituciones.
3. Si deseas hablarle a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje a través del Referee o **Centre Judge** § (para un jugador del Equipo A). No retrasar el juego innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se está en un timeout. **Nunca intentar hablar con un jugador durante una ofensiva hurry-up sin huddle.** §
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.



## 13. LINESMAN Y LINE JUDGE (MECÁNICA DE 6D/7/8)

### 13.1 – Free kicks

#### 13.1.a – Prioridades

##### Antes de la patada:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido a la cuadrilla a cambiar a posiciones de onside-kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Recordarles a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar si están las condiciones para jugar:
  - (a) Revisar las áreas laterales y zonas de anotación para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del campo de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del área de equipo.
  - (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea-por-ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus implementos, bien lejos del camino y que los implementos hayan sido colocados en el suelo fuera del área de equipo y detrás de las líneas delimitadoras [en la mitad del campo del equipo que recibirá](#).<sup>§</sup> Comprobar que los recogepelotas están en posición.
  - (c) Mirar hacia el campo de juego para señalar que estás listo. Dar la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un colega claramente no lo está. Hacer sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa luego de la señal de listo para jugar.
5. Siempre estar alerta a patadas cortas (ya sean diseñadas o mal ejecutadas).

##### Durante la jugada de patada:

6. Observar si la free kick sale de los límites cerca de ti sin ser tocada por el equipo receptor. Cobrar si un jugador del Equipo B cerca del sideline toca el balón mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de recepción libre, y estar preparado para cobrar cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar la patada.
8. Si estás en la línea de restricción y la patada es corta:
  - (a) Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón.
  - (b) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
  - (c) Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag.
  - (d) Marcar el punto de balón muerto si tú eres el árbitro más cercano y si hubo poca o nula devolución.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si el balón es primero tocado legalmente en el campo de juego en tu área de responsabilidad.
10. Cobrar si el balón está muerto en la zona de anotación o no.
11. Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A.
12. Marcar el spot con un bean bag en cualquier pase hacia atrás, entrega o fumble en tu área.
13. Observar [faltas/violaciones](#)<sup>§</sup> de todos los jugadores en tu área, pero en particular.
  - (a) toque ilegal en una patada en sí corta
  - (b) bloqueos ilegales en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (c) bloqueos bajo la cintura **x**
  - (d) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (e) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto

- (g) cualquier jugador del equipo pateador que entre al campo de juego luego de la patada o que sale voluntariamente durante la patada [y vuelve a entrar](#). §

### 13.1.b – Posicionamiento inicial

#### Patadas normales:

1. [LINESMAN] Estar en posición C ([ver 26.1](#)) en la goal line del Equipo B por fuera del sideline opuesto a la cabina de prensa.
2. [LINE JUDGE] Estar en posición B ([ver 26.1](#)) en la goal line del Equipo B por fuera del sideline de la cabina de prensa.
3. [Párate donde puedas ver en línea recta por sobre el pylon hacia donde vendrá la patada](#).†

#### Onside-kicks:

4. [LINE JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Ir a la posición D ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo B.
  - (b) [EN FORMACIÓN F7-8 (MECÁNICA DE 7/8)] Permanecer en la posición normal
5. [LINESMAN]
  - (a) [EN FORMACIÓN F6-7 (MECÁNICA DE 6/7)] Ir a la posición E ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline opuesto a la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo B.
  - (b) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Permanecer en la posición normal.

#### Free kicks luego de una penalidad o safety:

6. Cuando una free kick se efectúa después de una penalidad o safety, deben tomarse las mismas posiciones relativas, avanzando o retrocediendo según sea apropiado.

### 13.1.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

#### Antes de la patada:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer la patada (por ejemplo, [alguien que no es jugador](#) ◊ [entra](#) o se acerca al campo de juego), repica tu silbato, hacer la señal de timeout [S3] y trata el problema.

#### Durante cualquier jugada de patada:

2. Si ves que cualquier jugador del equipo pateador sale de los límites voluntariamente durante la patada, suelta tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu bandera si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando el balón es primero tocado legalmente dentro del campo de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

#### Durante una jugada de patada que va profunda:

4. Después que el balón sea pateado, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad ([ver 26.1](#)). Después de comprobar su trayectoria inicial, no ver el vuelo del balón.
5. Si la patada amenaza con entrar en la zona de anotación, mantente en la goal line (fuera del camino de todos los jugadores) para decidir sobre un touchback. Si el balón amenaza el pylon, estar allí para poder decidir si el balón sale de los límites por el campo de juego o por la zona de anotación.
6. Si el balón [vivo](#) § y al menos un jugador van profundamente dentro de la zona de anotación, desplazarse para cubrir la end line.
7. Si [la patada](#) ◊ claramente va hacia el costado opuesto al tuyo, desplázate hacia adelante 10 yardas para obtener un mejor/diferente ángulo para ver lead blocks y cualquier cuña ilegal.
8. Si ocurre un touchback:
  - (a) hacer sonar fuerte tu silbato para evitar más acciones.
  - (b) adentrarse en el campo y posicionarse por delante de cualquier receptor que tenga el balón. [Hasta que te pongas frente a ellos, continúa observándolos en caso de que cometan una falta](#). ^
  - (c) hacer la señal de touchback [S7]

9. En un kickoff profundo, seguir al portabazón y mantenerlo “encerrado” entre tú y los árbitros de más adelante.
10. Si el balón sale de los límites en tu área, ir y quedarse en el spot, dejando tu pañuelo si es apropiado. <sup>x</sup>

**Durante una jugada de patada en donde la patada en sí es corta:**

11. Mantener una posición donde puedas ver el balón y los bloqueos por los jugadores del Equipo A.
12. Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón. Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag (Regla 6-1-3).
13. Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, señalar timeout [S3] y marcar el punto de balón muerto.

**13.1.d – Técnicas avanzadas**

1. <sup>x</sup> Pueden ajustar tu posición <sup>^</sup> de acuerdo a factores tales como el [spot del free kick](#), <sup>§</sup> el viento y el conocimiento de la fuerza de las patadas del kicker. Sin embargo, es importante estar en la goal line (y particularmente, en el pylon) antes que el balón llegue allí en situaciones cruciales.

## 13.2 – Jugadas de scrimmage básicas

**13.2.a – Prioridades**

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus colegas. Notar la señal de down de tus colegas. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada comience si hay una disputa con el número de down.
2. Observar false starts en general y de los jugadores de línea y backs en tu lado de la formación en particular.
3. Observar offside (y otras infracciones en la línea de scrimmage) de jugadores del Equipo B (especialmente aquellos entre tú y el balón).
4. Observar motion ilegal de jugadores del Equipo A en tu lado de la formación.
5. Observar shifts ilegales (Equipo A nunca estuvo set, o no hubo pausa de 1 segundo después de movimientos simultáneos por más de un jugador del Equipo A).
6. Observar la legalidad del snap.
7. Si hay una falta antes del snap, detener toda acción repicando tu silbato y hacer la señal de timeout [S3].
8. Anticipar si una jugada es de corrida o pase leyendo la acción inicial de los jugadores de línea internos. Si se mueven hacia atrás probablemente se desarrolle una jugada de pase. Si empujan hacia el frente o salen en trampa (pull), es probable que sea una jugada de corrida.
9. Identificar a tu(s) jugador(es) clave ([ver secciones 16.5 y 16.6](#)). Si la formación es nueva o inusual, confirma esto verbalmente o visualmente con los otros árbitros.
10. Notar a receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por número. Además, notar jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por número pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage.
11. Ver al tackle de tu lado de la formación si no hay tight end en tu lado.
12. Estar atento de dónde está la línea por ganar en relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de balón muerto está cerca de la línea por ganar. <sup>x</sup>
13. Observar infracciones de sustituciones de ambos equipos (especialmente en tu lado del campo), por ejemplo:
  - (a) Jugadores reemplazados no abandonan el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra.
  - (b) Jugadores reemplazados no están fuera del campo antes del snap.
  - (c) Sustitutos que ingresan al campo, se comunican, y luego abandonan el campo.

14. Asegurar que entrenadores y substitutos están detrás de la línea de la caja de entrenadores y que tu sideline está despejada de cualquier obstrucción.
15. [LINESMAN] Notar si la cadena y el indicador de down están en la posición apropiada, pero solo prevenir el inicio de la jugada si hay un problema serio.
16. Observar la legalidad de la formación, en particular que no haya más de 4 jugadores en el backfield.
17. Indicar la línea de scrimmage del Equipo A (la cola del balón) <sup>§</sup> con tu pie más cercano a su goal line.
18. Indicar, usando la señal de fuera de la línea [Sup1], cuando el jugador del Equipo A más cercano a ti esté fuera de la línea de scrimmage.
19. Observar si todos los jugadores del Equipo A han cumplido el requerimiento de estar dentro de las marcas de las nueve yardas.
20. [LINESMAN] Si la distancia a la línea por ganar es de aproximadamente 5 yardas, saber si una penalidad de 5 yardas daría un primer down o no. <sup>@</sup>

### 13.2.b – Posicionamiento inicial

1. Estar donde puedas ver la zona neutral completa, y el balón al momento del snap.
2. Posición normal de un down de scrimmage es en la zona neutral, en o por fuera del sideline.
3. [LINESMAN] Estar en el lado del campo opuesto a la cabina de prensa.
4. [LINE JUDGE] Estar en el lado del campo de la cabina de prensa.
5. Nunca adoptar una posición que restrinja el posicionamiento o desplazamiento de los jugadores.
6. Nunca hablarle a los jugadores o entrenadores cuando el snap es inminente. <sup>§</sup>

### 13.2.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. En el caso de un movimiento abrupto de un jugador del Equipo A, acercarse rápidamente para conferir con el Umpire para determinar cuál fue el equipo responsable.
2. Si uno o más de un jugador del Equipo B entra a la zona neutral, ver la reacción de los jugadores del Equipo A que podrían ser amenazados. Estar atento a cuando los jugadores del Equipo B regresen a su lado de la zona neutral.
3. Si hay una falta antes del snap, hacer sonar tu silbato, lanza tu pañuelo y señala timeout [S3]. Acercarse rápidamente al spot siguiente para prevenir el inicio de la jugada y para conferir con el Umpire y el otro árbitro de línea sobre el cobro. Sin embargo, si no hay posibilidad de dudas acerca de qué falta es, puedes hacer una miniatura de señal de penalidad [ej. S18 o S19] <sup>^</sup> al Referee sin tener que llegar hasta él.

### 13.2.d – Técnicas avanzadas

#### Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. Obtienes una mejor vista de todo desde una posición más abierta. Esto también previene quedar atrapado en una jugada sweep (barrida [corrida abierta]) o en un pase de ruta out [hacia afuera].
2. Es totalmente apropiado estar seis pies (dos metros) fuera de límites, particularmente si los jugadores están alineados cerca del sideline. En situaciones de goal line, es posible que desees estar aún más abierto.
3. Si un jugador del Equipo A te pregunta si está en o fuera de la línea del scrimmage, infórmale cómo él puede saberlo por él mismo usando tus señales. No le digas nada al jugador que pueda causar que él se mueva inmediatamente antes del snap. No contestarle preguntas como “¿estoy en/fuera de la línea?” con respuestas sí/no ya que puedes haber no comprendido la pregunta. El hecho de que estás indicando la línea con tu pie y no usando la señal de fuera de la línea [Sup1] <sup>^</sup> es suficiente para indicarle a todos los interesados que el jugador más cercano a ti está *en* línea. Ninguna otra señal es necesaria o deseable.
4. Si hay más de un receptor cerca tuyo fuera de la línea, opcionalmente puedes mostrar el número extendiendo los dedos al final de tu señal de fuera de la línea [Sup1]. <sup>§</sup>

### 13.3 – Jugadas de corrida

#### 13.3.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él.
2. Hacer sonar tu silbato y marca el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en el medio del campo o en tu lado de éste. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo B. Si el balón va hacia el otro costado, respalda a tu colega en el otro lado del campo con un punto de balón muerto, ya sea estimando o reflejando su spot.
3. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por un wide receiver, tight end, back en lead o liniero en trampa
  - (b) bloqueo bajo la cintura por jugadores en tu lado de la formación
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (e) rudeza innecesaria en contra del mariscal luego que haya entregado o picheado el balón en una jugada lejos de ti
5. Decidir (con la ayuda del Referee (o Centre Judge) en pases lanzados desde bien adentrado en el backfield) si el pase es hacia atrás o delante, y señala pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase claramente fue hacia atrás. Notar cualquier señal de pase hacia atrás del Referee (o Centre Judge). No intentar tomar una decisión sobre un pase/fumble si el pasador fue contactado – dejárselo al Referee.

#### 13.3.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si la corrida viene a tu lado del campo:
  - (a) Retroceder en ángulo hacia fuera del campo y hacia la end line del Equipo A de ser necesario.
  - (b) Toma la cobertura del portabalón cuando se acerque a la zona neutral en tu área.
  - (c) Dejar que el portabalón te sobrepase, luego seguirlo downfield hasta que el balón muera, manteniéndote fuera del camino de otros jugadores.
  - (d) Una vez que el balón muera, hacer sonar tu silbato y desplázate a un punto a nivel con el spot del máximo avance.
  - (e) Si el balón muere dentro de los límites y cerca del sideline, estar preparado para tomar de tu colega **de banda** § el spot del máximo avance usando mecánicas cruzadas (cross-field) si el portabalón es llevado hacia atrás.
2. Si la corrida avanza por el medio:
  - (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portabalón.
  - (b) Entra cuando la jugada está muerta para marcar el máximo avance. Entra hasta que encuentres resistencia (no pasar por arriba de jugadores). Excepción: No entrar si el Equipo A está en una ofensiva rápida (hurry-up offense) (o debiese estarlo) y el reloj está corriendo.
  - (c) Solo haz sonar tu silbato si puedes ver claramente el balón y al jugador con posesión.
3. Si la corrida va hacia el lado opuesto del campo:
  - (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portabalón.
  - (b) Mantener tus ojos abiertos por golpes sucios (cheap shots) detrás de la jugada.
  - (c) Mantener la concentración – estar alerta a reversibles.
  - (d) Cuando el balón muere, ir a nivel con el punto de balón muerto. No hacer sonar tu silbato.
  - (e) Si tu colega del lado opuesto del campo no está posibilitado de ir rápidamente al punto de balón muerto (p. ej. porque el balón se convirtió en muerto cerca del sideline o el portabalón es llevado hacia atrás):

- (i) Ayudarlo quedándose en posición a nivel del spot del máximo avance que a juicio tuyo es el mejor (mecánicas de “cross-field”), pero no ser entrometido en esto.
  - (ii) Mantener esta posición lo suficiente para permitirle la oportunidad de replicar tu spot si no tiene opción de juzgarlo por sí mismo, pero dejarlo cuando el árbitro de Cobertura indica de forma obvia el spot de máximo avance por su cuenta.
  - (iii) Si el árbitro de Cobertura marca un spot muy impreciso, discretamente llama su atención hacia tu spot.
4. En una corrida larga:
    - (a) Seguir la jugada, mantener cuando sea posible una buena vista del portabalón y los jugadores cerca de él. Estar preparado para entrar cuando el balón muera y marcar el spot del máximo avance.
    - (b) Ocasionalmente, el árbitro profundo de línea puede que esté en mejor posición que tú para cubrir al portabalón, en ese caso él debe ser quien declare el balón como muerto y marcar el máximo avance. Sin embargo, esto no debería ser una práctica normal – ¡mantenerse con la jugada!
  5. Si la corrida termina detrás de la línea de scrimmage:
    - (a) Ayudar al Referee (o Centre Judge) a determinar el máximo avance.
  6. Mantenerse fuera de límites hasta que estás seguro que el balón se está convirtiendo en muerto. Nunca darle la espalda al balón.

#### **Cubriendo el punto de balón muerto:**

7. Al marcar el máximo avance, converger al punto de balón muerto cuando la jugada en tu área lo permita. Cuadrarse, es decir, desplazarse paralelamente al sideline y luego hacia adentro, en vez de hacer diagonalmente. Esto es particularmente importante en jugadas clave que terminan alrededor de la línea por ganar o la goal line, donde *vender* el spot puede ser crucial (Mecánica 5.21).
8. Estar alerta para cubrir el spot del máximo avance cuando el portabalón ha sido llevado hacia atrás, pero mira al portabalón (y las acciones contra él), no el spot. No pasar por encima de jugadores o pasarlos para llegar al spot del máximo avance: mantenlos al frente tuyo. Deja caer tu bean bag *solo* si fuiste forzado a dejar tu spot.
9. Si el balón sale de los límites en tu lado del campo, señalar timeout [S3]. Normalmente, tú tendrás el máximo avance hasta la yarda 2 del Equipo B. A menos que el árbitro profundo de línea esté mucho más cerca que tú, desplazarse al punto de balón muerto una vez que los jugadores hayan despejado el área contigua. Detenerse en el sideline y ver cualquier acción continua en el área fuera de límites.
10. Si es absolutamente necesario, marca el punto de balón muerto con tu bean bag y salir de los límites para prevenir/detener acciones continuas.
11. Una vez que toda la acción haya cesado, ayudar (si es necesario) a recuperar/relevar otro balón al Posicionador (Mecánica 5.8).
12. Si el balón muere adentro a aproximadamente 10 pies (3 metros) del sideline y el reloj no debe detenerse por ninguna razón, hacer la señal de que corra el reloj [S2].
13. Si el portabalón sale de los límites en el área del árbitro profundo de línea, adéntrate al área de equipo tan profundamente como el portabalón esté y observa cualquier acción en contra de él.

#### **13.3.c – Técnicas avanzadas**

1. No hacer sonar tu silbato si el portabalón te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – él podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ver cuero (balón)! Cerciórate que el balón esté muerto.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de timeout [S3], converger en la pila y determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) e incentivar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, observar golpes tardíos u otros actos ilegales.

#### **Tipos particulares de jugadas de corrida:**

4. En una jugada con picheo de option hacia tu lado del campo:
  - (a) Desplázate al backfield para observar la acción contra el back retrasado (cualquier jugador ofensivo en posición de recibir un pase hacia atrás), hasta que el balón es picheado o el mariscal corta hacia delante.
  - (b) Si el balón es picheado, tú eres responsable del balón libre y la acción del o en contra del back retrasado.
  - (c) Si el balón no es picheado, una vez que el mariscal corta hacia delante él es tu responsabilidad, así como en cualquier otra jugada de corrida, y el Referee (o Centre Judge) tomará la responsabilidad del back retrasado.

#### Consejos generales:

5. Es mejor tomar responsabilidad sobre el portabálón muy pronto que tardíamente. Puedes ser perdonado por perderte un holding, pero nunca serás perdonado por perderte un fumble.
6. Aún cuando el balón puede estar en el otro lado del campo, puede que tengas una mejor vista del fin de la jugada que el árbitro más cercano. Si el portabálón está en dirección hacia ti, o tiene el balón en la mano más cercana a ti, o si en el tackle gira hacia ti, puede que tengas que ayudar a tu colega.
7. Si eres el árbitro de Cobertura y la jugada termina cerca de la línea por ganar, debes ir al lugar y colocar el balón en el spot *exacto* de balón muerto.

### 13.4 – Jugadas de pase

#### 13.4.a – Prioridades

1. Cobrar si un pase fue completo o incompleto. Si bien principalmente esto será para pases a tu lado del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tenga que diferir a otro árbitro con una mejor vista.
2. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave
3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) interferencia de pase defensiva y ofensiva
  - (b) holding defensivo y uso ilegal de las manos en contra de receptores elegibles
  - (c) bloqueo bajo la cintura por jugadores en tu lado de la formación
  - (d) toque ilegal de un pase hacia delante por un jugador que salió de los límites voluntariamente
  - (e) receptores inelegibles downfield
  - (f) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (h) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
4. Cobrar si un pase hacia delante fue lanzado desde atrás o pasada la zona neutral. Además, estar preparado para ayudar en determinar si el balón cruzó la zona neutral antes del pase hacia delante.
5. Cobrar si un pase hacia delante cruzó la zona neutral o no.
6. Cobrar si un pase *rápido* del mariscal fue hacia delante o atrás. Usar la señal pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase es hacia atrás. No intentar tomar una decisión sobre un pase/fumble si el pasador fue contactado – dejárselo al Referee.
7. Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites (en tu costado del campo) si el balón muere detrás de la zona neutral.
8. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
9. Observar a los jugadores que salen de los límites cruzando el sideline o end line.

Una vez que el pase es completado, aplicar las mismas prioridades que una jugada de corrida (arriba).

**13.4.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Tu progresión en una jugada de pase es: (fase A) tu jugador clave; (fase B) tu zona; (fase C) el destino del pase. Ver también el Capítulo 16. §
2. Permanecer en la línea de scrimmage (o dar un paso al backfield ofensivo) para estar preparado para cobrar si el pase fue lanzado detrás o pasada la zona neutral, y si el pase cruzó la zona neutral o no. Permanecer allí hasta que estés seguro de que se está lanzando un pase que definitivamente cruzará la zona neutral, luego desplazarse downfield (por lo general, avanzando con pasos laterales para un pase corto; si es necesario, girar para correr en un pase largo) para colocarse en posición para observar el destino probable del pase, pero sin adelantarse al receptor previsto. †.
3. Solo observa a tu jugador clave durante la acción inicial luego del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.
4. Si un potencial receptor del Equipo A sale de los límites en tu área, suelta tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
5. Una vez que sabes que el balón ha sido lanzado, desplazarse a la mejor posición para cobrar si un pase es completo o incompleto, y si hay interferencia. Mientras el balón esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que disputan por el balón, no al balón en sí. Estar atento a las interferencias de pase tanto ofensiva como defensiva.
6. Si el jugador que intenta atrapar el balón te da la espalda, antes de hacer el cobro buscar ayuda de cualquier árbitro en una mejor posición que tú.
7. Si el receptor es llevado hacia atrás, estar preparado para darle su máximo avance. Esto especialmente en el caso que el receptor esté cerca del sideline, y puedas necesitar usar mecánicas cruzadas (cross-field mechanics). Si el receptor está en tu lado del campo, el otro árbitro de línea puede tener el mejor máximo avance. Tomar tu spot a partir del suyo. Si el receptor está en el otro lado del campo, puede que tengas el mejor spot. Ofrecer el spot a tu colega.
8. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ver en particular a los defensores levemente alejados del balón que llegan y golpean con la corona del casco o por sobre los hombros del receptor. Esto regularmente no puede ser visto ◊ por el árbitro más cercano.
9. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continuar viendo al jugador(es) por faltas personales (golpeando a receptores indefensos). No observar el balón.
10. Hacer sonar tu silbato si ves que el balón se convirtió en muerto en tu área.
11. Si el balón fue lanzado al lado opuesto del campo de ti, tu primera responsabilidad es cobertura de limpieza de acciones en tu lado del campo y en el medio del campo. Sin embargo, si estás 100% seguro de lo que viste, puedes ayudar con la decisión de completo/incompleto, interferencia de pase, contacto ilegal de casco y máximo avance.
12. Cuando decides en recepciones de pases involucrando el sideline, hacer solo una señal. Hacer la señal de pase incompleto [S10] si el pase es incompleto. Hacer la señal de timeout [S3] si el pase es completo y luego el portabálón sale de los límites (Mecánica 5.9). o el balón está muerto en o pasada la línea por ganar. § Hacer la señal de inicio del reloj [S2] si el pase es completo y el portabálón es declarado “down” [que tocó el suelo] dentro de los límites antes de la línea por ganar. § Cualquiera de las señales usadas debe ser repetida dos o tres veces para maximizar las oportunidades de que otros árbitros la vean. Recordar de mirar al otro árbitro en tu sideline antes de hacer cualquier señal que indique un pase completo. Asíéntele con tu cabeza para indicarle un pase completo. Hacer la señal de pase incompleto [S10] para indicar que tienes un pase incompleto.
13. Cuando el contacto que hubiese sido interferencia de pase ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Si hay un problema en cuanto a si el balón o pasador cruzó o no la zona neutral, hacer la señal del lado de la zona [Sup42] hacia donde corresponda. Mantener/repetir la señal hasta que otro miembro relevante de la cuadrilla la haya visto.
15. Luego de un pase incompleto, obtener un balón desde el recogepelotas y formar un relevo para llevar el balón hacia el Posicionador (Mecánica 5.8).



16. Si hay una corrida después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de corrida (arriba).
17. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las “zonas periféricas” (fringe areas), particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto (wide-open).

#### 13.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca del sideline o de la end line, mira primero sus pies por si baja dentro de los límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control sobre el balón. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8). Establecer contacto visual con cualquier colega de sideline al final de la jugada antes de hacer cualquier señal.
2. Siempre estar preparado para volver y cobrar en jugadas cerca de la zona neutral además de la acción en el sideline. Si el potencial pasador decide correr con el balón, debes cubrirlo una vez que haya cruzado la zona neutral.
3. Si el pase es incompleto **en tu área**:
  - (a) Si no hay ningún receptor elegible en el área, desplázate rápidamente hacia el Referee para informarle de esto. Si el balón cruza la zona neutral, haz la señal [Sup42] apuntando el suelo pasado la zona neutral. Si el balón no cruzó la zona neutral, desplázate hacia el Referee mientras apuntas el suelo detrás de la zona neutral.
  - (b) Si hay un receptor en el área, y crees que el Referee no sabe de esto, desplázate hacia él mientras apuntas al receptor elegible. También está permitido decirle “Número 34 estaba en el área del pase”.
  - (c) [USANDO RADIO] Transmitir esta información también es una opción. ®
4. Si observas que un pase fue rozado (tipped), hacer la señal de pase tocado [S11]. La señal normalmente debería ser usada cuando el pase fue tocado en el backfield ofensivo, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un liniero defensivo lo batea hacia el suelo).
5. Si la jugada termina cerca de la línea por ganar, debes ir al lugar y colocar el balón en el spot *exacto* de balón muerto.

### 13.5 – Jugada en goal line

#### 13.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. [EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B] Cobrar si un touchdown fue anotado o no.
2. [EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO A] Cobrar si un safety fue anotado o no.
3. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.

#### 13.5.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición normal de un down de scrimmage, pero bien abierto para no quedar atrapado en una jugada abierta rápida. ([Ver también 11.2.d.2.](#))
2. Tienes responsabilidad primaria de la goal line del Equipo B si el snap es desde o dentro de las 7 yardas del Equipo B.
3. Tienes responsabilidad primaria de la goal line del Equipo A si el snap es desde o dentro de las 5 yardas del Equipo A.

#### 13.5.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si tienes responsabilidad de las goal lines de ambos equipos, *inmediatamente* después del snap, desplázate directamente hacia ésta para decidir sobre anotación o un máximo avance preciso.

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B]

2. En una jugada de corrida, debes estar en la goal line antes que el portabalón para poder cobrar si el balón penetró el plano. *No* ir hacia el backfield del Equipo A para dejar que los jugadores te pasen.
3. Si ves al portabalón detenido antes de la goal line, hacer sonar tu silbato, entra y “vende” el punto de balón muerto. De ser apropiado, vocifera “corto” para avisarle a tus colegas.
4. En una jugada de pase, desplázate inmediatamente al goal line y luego responde a la jugada. Si el pase fue lanzado antes de la goal line, mantente en la línea para cobrar sobre si hay penetración del plano. Si el pase es lanzado dentro de la zona de anotación, desplázate a la mejor posición para cobrar el fin del pase.
5. Indicar una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal [S5] solo si ves claramente que el balón rompió el plano de la goal line en posesión de un jugador o si ves un pase completo en la zona de anotación.

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO A]

6. **[SNAP EN O DESDE DENTRO DE LA LÍNEA DE 5 YARDAS DEL EQUIPO A]** Estar preparado para ir hacia la goal line y decidir en un posible safety.
7. Indicar un safety haciendo sonar tu silbato y la señal [S6] solo cuando ves claramente que el portabalón detrás de la goal line está “down” [tocó el suelo] o salió de los límites.

[EN CUALQUIERA DE LAS GOAL LINE]

8. Si se forma una pila en la goal line, adentrarse en el campo hasta que veas el balón. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que “excavar”. Revisar con los otros árbitros de si no vieron al portabalón “down” [tocar el suelo] (o que hubo fumble) antes que alcanzara la goal line.
9. Si tienes responsabilidad de goal line y es necesario salirse del camino de los jugadores cuando se vienen hacia ti, retrocede sin dejar la goal line.
10. No hacer señal de anotación si has lanzado un pañuelo de penalidad por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
11. Si tienes responsabilidad de goal line, “montar” la línea de gol – no correr detrás del jugador dentro de la zona de anotación a menos que haya una amenaza de problemas provocada por él o en su contra, pero sí girar para mantener tus ojos en él y observar golpes tardíos o actitudes antideportivas.
12. **Si otro árbitro tiene la responsabilidad del sideline, no señalar el touchdown hasta que hayas confirmado con él que el portabalón no estuvo fuera de límites.** <sup>◇</sup>
13. Mantener la señal de touchdown o safety hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate viendo a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya cesado. No correr y hacer señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
14. Es especialmente importante en jugadas de goal line que todos los árbitros de Cobertura indiquen el mismo punto de máximo avance. Comunicarse si hay dudas. Señalar solo si estás seguro.

### 13.5.d – Técnicas avanzadas

1. [LINE JUDGE] Informar a los árbitros profundos el número de la línea de yarda en donde se encuentra la línea de scrimmage. Comunicar (preferentemente en forma verbal) quién tiene responsabilidad de la goal line. **En situaciones ruidosas, apuntar la línea de la que eres responsable.** <sup>§</sup>
2. En una jugada de corrida hacia el pylon de la goal line, dar prioridad a las decisiones de la goal line por sobre a las del sideline. El árbitro profundo de línea en tu lado puede ayudar con el sideline – solo tú puedes cobrar en la goal line.
3. En situaciones de 3er y 4to down de corta distancia, trata a la línea por ganar como si lo hicieses con la goal line.
4. Si la línea por ganar está cerca de la goal line, tu primera prioridad es la goal line. De ser necesario regresa desde la goal line a la línea por ganar una vez que es claro que el portabalón es poco probable que anote. **Por lo general, si el portabalón solo parece llegar hasta la línea por ganar, entonces ese es el lugar para estar. Si el portabalón corre libremente y parece capaz de acercarse a la goal line, ese es el lugar para estar.** <sup>◇</sup>

5. [SNAP DESDE AFUERA DE LA LÍNEA DE 5 YARDAS DEL EQUIPO A] Decidir si ir hacia la goal line del Equipo A o no basado en si la jugada es en tu lado del campo y que tan probable es que el balón muera cerca del goal line. (No tiene mucho sentido ir al goal line del Equipo A si hay poco riesgo que su jugador sea tackleado para un safety.)
6. No permanecer en la línea de scrimmage como lo harías en una jugada de pase en otro lugar del campo. El Umpire debe ayudarte con las situaciones de goal line en donde los pases crucen la zona neutral.

### 13.6 – Devoluciones

#### 13.6.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites si:
  - (a) el balón muere en tu lado del campo entre la yarda 2 del Equipo A y la goal line; o
  - (b) el portabalón está entre tú y la goal line del Equipo A; o
  - (c) si estás más cerca del spot que el árbitro profundo de línea.
 Normalmente el árbitro profundo de línea tendrá una ruta más fácil que tú para marcar el spot ya que él está siguiendo la jugada mientras tú debes estar esquivando jugadores que vienen hacia ti.
3. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag. ✕
4. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portabalón, particularmente:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (b) bloqueo ilegal bajo la cintura en cualquier lugar
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) **ayudar al corredor** §
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. **Observar cualquier hand-off o pase cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.**
6. **Observar cualquier pase o entrega *ilegal* hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel, o cerca de ello, con el portabalón.** ◊

#### 13.6.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Retrocede (en backpedal) hacia la goal line del Equipo A por delante de la jugada. Si no es posible seguir en backpedal, gira y mira la jugada por encima de tu hombro.
3. Si la jugada avanza lo suficiente para amenazar la goal line del Equipo A, llegar allí antes que el portabalón.
4. Observar al portabalón mientras se mantiene en tu área de responsabilidad. Si el cambio de posesión ocurre más profundamente en el backfield de lo que tú estás, retrocede (en backpedal) por el sideline, siempre manteniendo al portabalón enfrente de ti. Intenta y mantenlo encajonado entre tú y el árbitro profundo de línea. Toma la responsabilidad del portabalón si te sobrepasa (a menos que también pasó al árbitro profundo de línea). Mantente lo suficientemente abierto para estar posibilitado a retroceder afuera del sideline por delante de los jugadores. Nunca darle la espalda al balón.
5. Ayudar al Referee en la goal line del Equipo A **y (de ser necesario) la end line.** § Tienes responsabilidad del sideline hasta la goal line **y end line.** §
6. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, mantente observándolo antes de mirar al portabalón u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, mantente viendo el bloqueo hasta que estés seguro que es legal.

7. Si el balón muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], y luego la señal de primer down [S8] para mostrar cuál equipo está con posesión. Puedes necesitar cubrir puntos de balón muerto entre tú y el árbitro profundo de línea si estás considerablemente más cercano que él o si su progreso al punto de balón muerto está retardado. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

### 13.7 – Punts

#### 13.7.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Cobrar si una patada cruzó la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro pasada la zona neutral.
2. Si la patada en sí es corta:
  - (a) Marcar el fin de la patada (de ser dentro de los límites) con un bean bag.
  - (b) Marcar el spot de balón muerto para cualquier patada que salga fuera de límites en tu área
  - (c) Cobrar si un jugador tocó el balón o no.
  - (d) Observar cualquier señal de recepción libre de los jugadores en tu área.
  - (e) Observar interferencia de recepción de patada en contra de un jugador en posición de atrapar una patada, si es que la patada viene hacia tu área.
  - (f) Si la patada no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron interferencia de recepción de patada debido a que fueron bloqueados hacia el devolvedor por un oponente.
  - (g) Marcar todos los spots de toque ilegal con un bean bag.
3. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo bajo la cintura, especialmente por los jugadores en tu lado del campo y [LINESMAN] el back erguido (up back)
  - (b) antes de la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings de jugadores de línea y backs protegiendo al pateador, especialmente el tackle o wing back en tu lado
  - (c) durante la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings en contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
  - (d) un jugador del Equipo A volviendo dentro de los límites después de salir de los límites voluntariamente durante un down (dejar caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando regrese)
  - (e) **interferencia en recepción de patada cuando el balón pateado caerá en tu área** §
  - (f) bloqueo ilegal hecho por jugadores que han hecho señal de recepción libre
  - (g) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (h) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (i) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (j) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
4. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu costado del campo, y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda. ✕

Durante una devolución de punt, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

#### 13.7.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición normal de scrimmage.
2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Back Judge tendrá la responsabilidad del fin de la patada, a menos que termine muy cerca de un sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.

3. [EN FORMACIÓN xx2] (MECÁNICA DE 6D)] El Field Judge es responsable del devolvedor más profundo y las patadas que terminan cerca de él, y el Side Judge es responsable de todos los devolvedores más cortos exceptuando aquellos cercanos al Line Judge. Si hay dos devolvedores profundos, entre el Field Judge y el Side Judge tomarán responsabilidad de uno y las patadas que terminen cerca de ellos. Si hay más de dos, el Field Judge normalmente tomará responsabilidad por los dos más cercanos a él. El Field Judge y el Side Judge siempre trabajan desde afuera hacia adentro.
4. Los árbitros profundos de línea normalmente serán responsables de los devolvedores, pero el Line Judge y Linesman deberán ayudar en sus respectivos lados del campo con la cobertura de los devolvedores menos profundos y las patadas en sí cortas fuera de límites.

### 13.7.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Cuando el balón es pateado, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo del balón. Observar jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá el balón. Sin embargo, si el devolvedor se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá el balón.
2. Mantente en la línea de scrimmage hasta que el balón cruce la línea, luego desplázate downfield detrás de los jugadores hasta que estés a aproximadamente 15-20 yardas por delante de la devolución. Retrocede (en backpedal) para mantenerte por adelante mientras él se acerca a tu posición.
3. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *no* caerá en tu área:
  - (a) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción enfrente y alrededor del devolvedor. Si eres el árbitro más cercano *además* del árbitro que está cubriendo al devolvedor, desplázate donde puedas observar jugadores bloqueando en la cercanía de cualquier devolvedor en posición de atrapar la patada. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* hacia una interferencia y por ende inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
  - (b) Si un jugador en tu área hace señal de recepción libre, mirar que él no bloquee antes de tocar el balón (Regla 6-5-4).
  - (c) No dudar de cobrar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunicarse con tus colegas para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
4. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *sí* caerá en tu área:
  - (a) Si la patada primero es muffed (pero no posesionada) por un miembro del **Equipo B** <sup>◊</sup> pasada la zona neutral, puedes hacer la señal de toque legal [S11] para señalar **que el Equipo A ahora es elegible para tocarla.** <sup>◊</sup>
  - (b) Usar bean bags para marcar cualquier spot de toque ilegal y/o el spot donde la patada terminó. Solo un árbitro, el de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada spot y hacer cada señal. Si tienes más spots que bean bags, priorizar el spot más ventajoso para el Equipo B.
  - (c) Si el balón muere debido a que fue atrapado o recuperado por el Equipo B luego de una señal de recepción libre, o fue atrapado o recuperado por el Equipo A **luego de haber sido tocado por el Equipo B,** <sup>§</sup> hacer sonar tu silbato y la señal de timeout [S3]. **Hacer la señal de primer down [S8] en la dirección apropiada.** <sup>◊</sup>
  - (d) Si la patada es recuperada por el Equipo A **sin que haya sido tocada por el Equipo B,** <sup>§</sup> hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente el balón por un jugador del equipo pateador no debe ser interpretado como control del balón.
  - (e) Si la patada sale de los límites en tu área, hacer sonar tu silbato y señala timeout [S3] inmediatamente.
    - (i) Si el balón toca cualquier cosa (p. ej. el suelo o un jugador) dentro del campo y luego sale del campo, desplazarse directamente al spot donde tú juzgas que el balón cruzó el sideline.

- (ii) Si el balón sale de los límites en vuelo, el Referee o el Centre Judge *podrían* ayudarte dirigiéndote al spot. Mirar hacia atrás para ver si el Referee o bien el Centre Judge pueden ayudarte. Si ninguno puede, hacer señal [Sup16] y responde a las instrucciones que te den usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19] para dirigirte al punto de cruce. Si no pueden, desplazarse directamente al spot donde tú mejor juzgas que el balón cruzó el sideline.
- (iii) Mantener el spot, pero no posiciones un balón a menos que tengas uno extra a mano. Otro árbitro recuperará/relevará un balón al Posicionador.
- (f) Si el balón rodando llega a detenerse en tu área, asegurarse que ningún jugador está intentando recuperarlo antes de hacer sonar tu silbato y señalar timeout [S3].

Durante una devolución de punt, <sup>◇</sup> responder como en la sección “Devoluciones” (arriba).

### 13.7.d – Técnicas avanzadas

1. **Estar alerta en casos en donde la patada es bloqueada o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A cambia a una formación de corrida o pase.** <sup>◇</sup>
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
  - (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
  - (c) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.
  - (d) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Mientras la patada esté suelta en el backfield, ayudar al Referee al observar las acciones contra el pateador, especialmente cuando el balón está al costado opuesto del campo.
  - (e) Si el balón es bloqueado o el snap está libre en el backfield, mantener tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Si la jugada es por tu lado del campo, desplázate hacia el backfield del Equipo A para asistir al Referee y para llegar a un lugar para tu propia seguridad. Si la jugada no está en tu lado del campo, mantenerse en la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que la patada la cruce.

## 13.8 – Intentos de gol de campo y try

### 13.8.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Cobrar si una patada cruzó la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro pasada la zona neutral.
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings de jugadores de línea y backs protegiendo al pateador y holder, especialmente el end y/o wing back en tu lado
  - (b) bloqueo bajo la cintura
  - (c) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (g) formación ilegal
3. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu costado de la formación y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
4. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

Si la patada es devuelta, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

**13.8.b – Posicionamiento inicial**

1. Estar en una posición normal de scrimmage.
2. [LINESMAN] En un down de try, establecer el indicador de down en la yarda 3 mostrando el down 1, e instruye a los cadeneros de acostar la cadena en el suelo por fuera de las líneas delimitadoras alrededor de la yarda 20, y que ellos se posicionen bien atrás.

**13.8.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Después de la patada, correr hacia la pila de jugadores en el medio del campo. Esto te forzará a mantener tus ojos en los jugadores y evitando que mires si la patada fue buena o no. Si ocurre algún problema, estarás en mejor posición para ayudar al Umpire a resolverlo.

**13.8.d – Técnicas avanzadas**

1. Estar alerta a una patada bloqueada, de su recuperación y avance. En engaños de patadas cambiarse a cobertura normal de corrida o pase.
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo, **teniendo en cuenta que es posible que otros árbitros no respondan tan rápido como tú.** § Si el Field Judge y Side Judge no están en una posición para hacerlo, puede que debas tener que ir a tu pylon de goal line tan rápido como sea posible. ◊
  - (b) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.
  - (c) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Mientras la patada está suelta en el backfield, ayudar al Referee observando las acciones contra el pateador y holder. El Referee habrá cambiado su responsabilidad a mirar el balón.
  - (d) Si el balón es bloqueado o el balón está libre en el backfield, mantener tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Si la jugada es hacia tu lado del campo desplázate hacia el backfield del Equipo A para asistir al Referee y alcanzar un lugar para tu propia seguridad. Si la jugada no es hacia tu lado del campo, mantenerse en la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que la patada la cruce.
2. [LINE JUDGE] En un down de try, instruye al operador del indicador alternativo de línea-por-ganar (de haber uno) de acostar su equipamiento en el suelo por fuera y que se posicione bien atrás.

**13.9 – Después de cada down****13.9.a – Prioridades**

1. Observar la acción a balón muerto de jugadores de ambos equipos.
2. Fomentar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan el balón a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de balón muerto, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea por ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalidad ha sido lanzado, y de ser así:
  - (a) Hacer señal de timeout [S3].
  - (b) Reportar al Referee y Umpire cualquier falta que hayas cobrado.
  - (c) Cubrir los pañuelos de penalidad (y bean bags, si corresponde) lanzados por los colegas.
  - (d) Asegurar que todas las penalidades han sido aplicadas correctamente.
  - (e) Mantener al Head Coach de tu lado del campo informado sobre las penalidades, particularmente en contra de su equipo.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el juego.
6. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Detener e iniciar el reloj cuando sea necesario.
7. Permitir pedidos legítimos de timeouts. Revisar si la petición que viene desde la caja de entrenadores o área de equipo fue hecha por el Head Coach.
8. Replicar todas las señales de timeout [S3] de tus colegas.

9. Saber si la jugada finalizó dentro de los límites, e informar al Referee que el reloj (si está parado) debe iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
10. Asistir en el relevo del balón muerto o nuevo al spot siguiente.

### 13.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después del término del down anterior, deberás estar en posición a nivel con el spot siguiente.

### 13.9.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si eres el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea por ganar ha sido alcanzada. [LINE JUDGE] Debes estar normalmente en buena posición para poder decidir en esto. Si haces esto consistentemente, el Linesman no necesitará girarse a mirar la cadena para saber si la línea por ganar fue alcanzada.
  - (a) Si ha sido, hacer la señal de timeout [S3]. Luego que toda la acción haya cesado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que el Referee esté al tanto.
  - (b) Si no estás seguro si la línea por ganar ha sido alcanzada o no, señala timeout [S3] y grita "cerca". Animar al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
  - (c) Solo coloca el balón en el suelo en el lugar *real* del punto de balón muerto – nunca en un spot a nivel de este.
  - (d) Si la jugada termina dentro de los límites, informar al Referee que el reloj deberá iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12]
2. ✕ Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de timeout [S3], touchdown/gol de campo [S5], safety [S6], corre reloj [S2] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
3. Si un pañuelo de penalidad ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si un timeout de equipo o lesión ha sido llamado, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un período ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.

#### Desplazando el indicador de down y cadena:

4. [LINESMAN]
  - (a) Cuando tienes la certeza que no hubo faltas en la jugada previa (y no hay razón alguna para esperar), instruye al operador del indicador de down que se desplace a la nueva posición, y revisa que se muestre el número correcto del down.
  - (b) Cuando un primer down es logrado, y una nueva línea por ganar debe ser establecida, primero instruye al operador del indicador de down que se desplace a la nueva posición en el sideline. Luego los cadeneros deberán ser instruidos de desplazarse rápido a sus nuevas posiciones.
  - (c) Anticipar cualquier llamado de medición y estar listo para llevar la cadena hacia dentro del campo cuando sea señalado por el Referee.
5. [LINE JUDGE]
  - (a) Anticipar cualquier llamado de medición y estar listo para ir a marcar el spot para el clip cuando sea señalado por el Referee.

#### Relevando el balón:

6. Si tienes el balón, pero otro árbitro tiene el punto de balón muerto y está cerca de la línea por ganar, pasa el balón al árbitro y deja que lo coloque en la ubicación precisa (línea de yarda y posición lateral) donde el balón murió.
7. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda en relevar el balón al árbitro que lo colocará en el spot siguiente (Mecánica 5.8).
8. Si el balón ha sido posicionado en el punto de balón muerto en una zona lateral, y otro balón está siendo relevado al spot siguiente, no llevar el balón al punto de balón muerto hasta que un balón de reemplazo haya sido posicionado en la ubicación correcta en la línea dentro de los límites.

#### Preparándose para el próximo down:



9. Revisar que no haya inconvenientes fuera de tu sideline o en tu área de equipo, pero no dejar que esta tarea te saque de tus responsabilidades primarias dentro del campo de juego.
10. Verbal o visualmente (usando las señales [Sup11] o [Sup12]) informa al Referee el down correcto y el estado del reloj (si eres el árbitro de Cobertura), y revisar que el Referee lo indique correctamente. Informarle inmediatamente si ha hecho una señal incorrecta. Estar en conocimiento de la nueva distancia a la línea por ganar.
11. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Recordarle al Referee el estado del reloj y, de estar detenido, recordarle si debe iniciar al snap o en el Listo.
  - (a) Si el reloj se ha detenido por una falta, lesión o casco salido y hay menos de un minuto en la mitad, asegurarte que el Referee sabe que hay posibilidad de una substracción de 10 segundos.
  - (b) Estar preparado para una decisión del Referee sobre cuándo el reloj deberá iniciar en situaciones de tácticas desleales con el reloj.
  - (c) Iniciar el reloj cuando el Referee haga la señal de corre reloj [S2] (o cuando deba hacerla), a menos que estés seguro que por regla el reloj deba comenzar en el snap, [o el balón obviamente no está listo para jugar \(p. ej., porque el balón, cadenas, down box o los árbitros no están en posición\)](#). § No replicar la señal del Referee, pero usa la señal [Sup12] de ser necesario para confirmar que el reloj ha iniciado.
  - (d) Si el reloj de juego debe iniciar al snap, hacerlo correr cuando veas que el snap es ejecutado legalmente. No hay necesidad de hacer una señal para confirmar esto.
12. Si hay reloj de juego en el estadio, revisar si se detienen e inician correctamente.
13. Si se hacen substituciones en tu lado del campo, revisar que los jugadores del Equipo A hayan cumplido los requerimientos de las marcas de las nueve yardas (Regla 7-1-3-b).
14. Desplázate hacia la posición para el siguiente down. Si el [balón está listo para jugar \(o es inminente\)](#), ^ retrocede (con backpedal) manteniendo tus ojos en el balón. No quitarle la vista por mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.

#### 13.9.d – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a la posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o el rompimiento de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una substitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
  - (a) Hacer la señal de pareando substituciones [Sup36] al Referee y gritar “subs” (o “substitución”).
  - (b) Mantén la señal hasta que el Referee se haga cargo del proceso.
  - (c) Cualquier árbitro debe estar preparado para poder intervenir y detener la jugada que viole la regla de substituciones.
3. Si deseas hablarle a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee [o Centre Judge](#) § (para un jugador del Equipo A) o al Umpire o Back Judge (para un jugador del Equipo B). No retrasar el juego innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se está en un timeout. [Nunca intentar hablarle a un jugador durante una ofensiva hurry-up sin huddle.](#) §
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.
5. [LINE JUDGE CUANDO HAY CADENEROS ALTERNATIVOS]
  - (a) Cuando el balón es declarado listo para jugarse para el siguiente down, instruye al operador de indicador de down alternativo que desplace el down box a la nueva posición.
  - (b) Cuando una nueva línea por ganar está establecida y la cadena ya colocada, instruye al operador del indicador alternativo de línea-por-ganar a que se desplace a la nueva posición.
6. [LINESMAN] No estar tanto tiempo interactuando con los cadeneros ya que te descuidas de tus otras tareas como mirar a los jugadores y comunicarse con tus colegas.

## 14. FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE (MECÁNICA DE 6D/7/8)

### 14.1 – Free kicks

#### 14.1.a – Prioridades

##### Antes de la patada:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido a la cuadrilla a cambiar a posiciones de onside-kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Recordarles a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar si están las condiciones para jugar:
  - (a) Revisar las áreas laterales para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del campo de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del área de equipo.
  - (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea-por-ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus implementos, bien lejos del camino y que los implementos hayan sido colocados en el suelo fuera del área de equipo y detrás de las líneas delimitadoras [en la mitad del campo del equipo que recibirá.](#) § Comprobar que los recogepelotas están en posición.
  - (c) Asegurarse de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes de la patada (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el pateador esté a más de cinco yardas detrás del balón.
  - (d) Mirar hacia el campo de juego para señalar que estás listo. Dar la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un colega claramente no lo está. Hacer sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa luego de la señal de listo para jugar.
5. Siempre estar alerta a patadas cortas (ya sean diseñadas o mal ejecutadas).

##### Durante la jugada de patada:

6. Observar si una free kick sale de los límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Cobrar si un jugador del Equipo B cerca del sideline toca el balón mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de recepción libre, y estar preparado para cobrar cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar la patada.
8. Si la patada en sí es corta:
  - (a) Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón.
  - (b) Si estás posicionado en la línea de restricción del Equipo B, saber si la patada cruza el plano de esa línea.
  - (c) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (6-1-12).
  - (d) Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag.
  - (e) Marcar el punto de balón muerto si tú eres el árbitro más cercano y si hubo poca o nula devolución.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si el balón es primero tocado legalmente en el campo de juego en tu área de responsabilidad.
10. Marcar el punto de balón muerto [si eres el árbitro más cercano al portabazón cuando fue tackleado o sale de los límites.](#) †
11. Decidir si hay touchdown en la goal line del Equipo A.
12. Observar [faltas/violaciones](#) § de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) toque ilegal en una patada en sí corta
  - (b) infracciones en tu línea de restricción
  - (c) [CUANDO EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A] jugadores del equipo pateador (otro que no sea el kicker) a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción luego de la señal de listo para jugar

- (d) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
- (e) bloqueos bajo la cintura
- (f) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
- (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos ilegales por lado ciego
- (h) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
- (i) cualquier jugador del equipo pateador que entre al campo de juego luego de la patada o que sale voluntariamente durante la patada [y vuelve a entrar](#). §

#### 14.1.b – Posicionamiento inicial

##### Patadas normales:

1. Si el free kick ocurre luego de una anotación, proceder por el sideline a tu posición de kickoff, asegurándote de que el equipo en tu lado del campo está consciente del progreso del intervalo de un minuto (Regla 3-3-7-h).
2. [FIELD JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Estar en posición F ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A.
  - (b) [EN FORMACIÓN F7-8 (MECÁNICA DE 7/8)] Estar en posición D ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo B.
3. [SIDE JUDGE] Estar en posición E ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline opuesto a la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo B.

##### Onside-kicks:

4. [FIELD JUDGE] Permanecer en la posición normal.
5. [SIDE JUDGE]
  - (a) [EN FORMACIÓN F6-7 (MECÁNICA DE 6/7)] Ir a la posición G ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline opuesto a la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A.
  - (b) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Permanecer en la posición normal.

##### Free kicks después de una penalidad o safety:

6. Cuando una free kick se efectúa después de una penalidad o safety, deben tomarse las mismas posiciones relativas, avanzando o retrocediendo según sea apropiado.

#### 14.1.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

##### Antes de la patada:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer la patada (por ejemplo, [alguien que no es jugador](#) <sup>◊</sup> entra o se acerca al campo de juego), repica tu silbato, hacer la señal de timeout [S3] y trata el problema.

##### Durante cualquier jugada de patada:

2. Si ves que cualquier jugador del equipo pateador sale de los límites voluntariamente durante la patada, suelta tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu bandera si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando el balón es primero tocado legalmente dentro del campo de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

##### Durante una jugada de patada que va profunda:

4. Después que el balón sea pateado, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad ([ver 26.1](#)). Después de comprobar su trayectoria inicial, no ver el vuelo del balón.
5. Desplázate downfield por el sideline mientras el balón esté en el aire. Durante la devolución, mantente por el frente del portabálón, manteniéndolo entre tú y el árbitro downfield. En una corrida larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portabálón. [Marcar el punto de balón muerto si eres el árbitro más cercano al portabálón cuando fue tackleado o sale de los límites.](#) <sup>†</sup>
6. Si el balón sale de los límites en tu área, ir y quedarse en el spot, dejando tu pañuelo si es apropiado. <sup>x</sup>

**Durante una jugada de patada en donde la patada en sí es corta:**

7. Mantener una posición donde puedas ver el balón y los bloqueos por los jugadores del Equipo A.
8. [SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A] Observar en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes que sean elegibles para tocar el balón (Regla 6-1-12).
9. [ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO B] Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón. Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag (Regla 6-1-3).
10. Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, señalar timeout [S3] y marcar el punto de balón muerto.

**14.1.d – Técnicas avanzadas**

1. Prestar especial atención a los bloqueos hechos por los dos jugadores en la primera línea del Equipo B que estaban más cerca de ti al momento de la patada.
2. [EN FORMACIÓN F6-7 (MECÁNICA DE 6/7)] [SIDE JUDGE]  
[EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] [FIELD JUDGE] Si un onside-kick estaba previsto y es pateado profundo, desplázate hacia dentro del campo y dejar la responsabilidad del sideline en tu área al Linesman/Line Judge.

**14.2 – Jugadas de scrimmage básicas****14.2.a – Prioridades**

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus colegas. Notar la señal de down de tus colegas. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada comience si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si un reloj de jugada visible de estadio está siendo usado, observar su inicio en la señal Listo del Referee, y observar si el reloj llega a cero antes que el balón sea puesto en juego.
4. Identificar a tu(s) jugador(es) clave ([ver secciones 16.5](#) y [16.6](#)). Si la formación es nueva o inusual, confirma esto verbalmente o visualmente con los otros árbitros.
5. Notar a receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por número. Además, notar jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por número pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage. <sup>\*</sup>
6. Observar infracciones de substituciones de ambos equipos (especialmente el equipo de tu lado del campo), por ejemplo:
  - (a) Jugadores reemplazados no abandonan el huddle dentro de 3 segundos desde que un substituto entra.
  - (b) Jugadores reemplazados no están fuera del campo antes del snap.
  - (c) Substitutos que ingresan al campo, se comunican, y luego abandonan el campo.
7. Asegurar que entrenadores y substitutos están detrás de la línea de la caja de entrenadores y que tu sideline está despejada de cualquier obstrucción.

**14.2.b – Posicionamiento inicial**

1. [SIDE JUDGE] Estar en el mismo costado del campo que el Linesman.
2. [FIELD JUDGE] Estar en el mismo costado del campo que el Line Judge.
3. Estar en posición en o justo por fuera del sideline. Ambos árbitros deberán alinearse en la misma yarda. [FIELD JUDGE] Igualar la profundidad establecida por el Side Judge.
  - (a) Normalmente estar a 20-22 yardas desde la línea de scrimmage. Si esa posición te pondrá entre la yarda 5 del Equipo B y su goa line, entonces posíciónate en la goal line – así no tendrás que desplazarte para llegar allí.

- (b) [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] No estar tan profundo como el Back Judge.

#### 14.2.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

##### Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. Tu posición inicial puede variar de acuerdo al estado del juego. Es apropiado estar más profundo si se espera un pase largo, y menos profundo para situaciones de corta distancia.
2. En jugadas de "poner rodilla", puedes dejar el sideline, § acercarse a los jugadores y utilizar tu presencia para disuadir actos antideportivos.

##### Señalización del conteo de jugadores:

3. El último momento para hacer la señal de conteo es cuando el equipo ofensivo rompe el huddle (pero puede y debe hacerse antes si es posible).
4. Normalmente la señal de conteo es compartida entre el Field Judge, Side Judge y [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] Back Judge.

### 14.3 – Jugadas de corrida

#### 14.3.a – Prioridades

1. Observar la acción delante del portabalón.
2. Cobrar si un touchdown fue anotado o no.
3. Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en tu lado del campo entre la yarda 2 del Equipo B y la goal line.
4. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
5. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por tu jugador clave o cualquier otro wide receiver, tight end, back en lead o liniero en trampa
  - (b) faltas de bloqueo ilegal bajo la cintura por tu jugador clave u otro jugador en tu área
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
6. Llegar al goal line antes que cualquier portabalón para poder decidir si es touchdown.

#### 14.3.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si lees que una corrida larga se está desarrollando, retrocede (en backpedal) por el sideline, siempre manteniendo al portabalón enfrente de ti. Intenta y mantenlo encajonado entre tú y el árbitro de línea. Toma la responsabilidad del portabalón solo si te sobrepasa (a menos que el árbitro de línea está forzado a pasarte a ti también).
2. Mantente lo suficientemente abierto para estar posibilitado a retroceder afuera del sideline por delante de los jugadores. Nunca darle la espalda al balón.
3. Si la jugada avanza lo suficiente para amenazar al goal line del Equipo B, llegar allí antes que el portabalón.
4. Si la corrida va hacia el lado opuesto del campo, observar la acción detrás del portabalón y el Umpire. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Es permitido desplazarse hacia adentro cerca de las hash marks para observar mejor a los jugadores. Sin embargo, estar alerta a reversibles o que el portabalón corte hacia tu lado. Si esto sucede, estar seguro de volver a estar en tu sideline o por fuera de este antes que el balón o el portabalón llegue allí.

##### Si el balón muere en tu costado del campo:

5. Hacer sonar tu silbato si ves claramente al portabalón "down" [que tocó el suelo] o fuera de límites. Si él está fuera de límites o la línea por ganar ha sido alcanzada, también señala timeout [S3].

6. Si estás mucho más cercano que el árbitro de línea, o el balón muere dentro de las 2 últimas yardas del Equipo B, desplázate al punto de balón muerto una vez que los jugadores hayan despejado el área contigua.
  - (a) Si la jugada termina dentro de los límites, cuadrarse, es decir, desplazarse paralelamente al sideline y luego hacia adentro, en vez de hacer diagonalmente.
  - (b) Si la jugada termina fuera de límites, marcar el máximo avance y ver cualquier acción continua en el área fuera de límites. (El árbitro de línea deberá salir de los límites para supervisar la actividad en esa área. Excepcionalmente el profundo de línea puede ir también, después de dejar su bean bag para marcar el máximo avance.)
  - (c) Estar alerta para cubrir el spot del máximo avance cuando el portabalón ha sido llevado hacia atrás.
  - (d) No pasar por arriba de jugadores para llegar al spot del máximo avance: mantén a los jugadores al frente tuyo.
  - (e) Una vez que toda la acción haya cesado, ayudar a recuperar/relevar otro balón al Posicionador (Mecánica 5.8).
7. Si el portabalón sale de los límites en el área del árbitro de línea, adéntrate al área de equipo tan profundamente como el portabalón esté y observa cualquier acción en contra de él.

### 14.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portabalón te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – él podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ver cuero (balón)! Cerciórate que el balón esté muerto.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de timeout [S3], converger en la pila y determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) e incentivar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, observar golpes tardíos u otros actos ilegales. Es particularmente tu responsabilidad el observar la acción cerca del árbitro de línea ya que estará concentrado en el spot del máximo avance.

## 14.4 – Jugadas de pase

### 14.4.a – Prioridades

1. Cobrar si un pase fue completo o incompleto. Si bien principalmente esto será para pases a tu lado del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tenga que diferir a otro árbitro con una mejor vista.
2. Decidir si hay touchdown en pases dentro de la zona de anotación.
3. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) interferencia de pase defensiva y ofensiva
  - (b) holding defensivo y uso ilegal de las manos en contra de receptores elegibles
  - (c) bloqueo bajo la cintura por jugadores en tu lado de la formación
  - (d) toque ilegal de un pase hacia delante por un jugador que salió de los límites voluntariamente
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (g) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
6. Observar a los jugadores que salen de los límites cruzando el sideline o end line.

Una vez que el pase es completado, aplicar las mismas prioridades que una jugada de corrida (arriba).

#### 14.4.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Tu progresión en una jugada de pase es (fase A) tu jugador clave; (fase B) tu zona; (fase C) el destino del pase. Ver también el Capítulo 16.
2. Si lees un pase corto, mantén tu posición hasta que la jugada se acerque a ti. Luego o si lees un pase largo, retroceder en backpedal o desplazarse profundamente de forma lateral por el sideline, siempre manteniéndote más profundo que cualquier potencial receptor en tu lado del campo. Si te fuerzan a girar, mantente viendo la jugada por encima de tu hombro, pero eso hará disminuir tu campo visual. Asegúrate que puedes ver bloqueos y contactos de o en contra de cualquier receptor elegible en tu zona del campo.
3. Solo observa a tu jugador clave durante la acción inicial luego del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.
4. Tienes responsabilidad exclusiva del sideline desde tu posición hasta la end line del Equipo B, y responsabilidad compartida de ésta entre tú y el árbitro de línea. Cualquiera de los dos puede declarar al portabazón o al balón fuera de límites, pero a menos que estés mucho más cerca, debería ser el árbitro de línea quien marque el máximo avance.
5. Ser responsable de la goal line y end line de tu costado del campo, pero no descuidar el medio del campo. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Back Judge ayudará con esto.
6. Si un potencial receptor del Equipo A sale de los límites en tu área, suelta tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
7. Una vez que sabes que el balón ha sido lanzado, desplazarse a la mejor posición para cobrar si un pase es completo o incompleto, y si hay interferencia. Mientras el balón esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que disputan por el balón, no al balón en sí. [Estar atento a las interferencias de pase tanto ofensiva como defensiva](#).
8. Si el jugador que intenta atrapar el balón te da la espalda, antes de hacer el cobro buscar ayuda de cualquier árbitro en una mejor posición que tú.
9. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ver en particular a los defensores levemente alejados del balón que llegan y golpean con la corona del casco o por sobre los hombros del receptor. [Esto regularmente no puede ser visto](#) <sup>◊</sup> por el árbitro más cercano.
10. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continuar viendo al jugador(es) por faltas personales (golpeando a receptores indefensos). No observar el balón.
11. Hacer sonar tu silbato si ves que el balón se convirtió en muerto en tu área.
12. Si el balón fue lanzado al lado opuesto del campo de ti, tu primera responsabilidad es cobertura de limpieza de acciones en tu lado del campo y en el medio del campo. Sin embargo, si estás 100% seguro de lo que viste, puedes ayudar con la decisión de completo/incompleto, interferencia de pase, contacto ilegal de casco y máximo avance.
13. Cuando decides en recepciones de pases involucrando el sideline, hacer solo una señal. Hacer la señal de pase incompleto [S10] si el pase es incompleto. Hacer la señal de timeout [S3] si el pase es completo y luego el portabazón sale de los límites (Mecánica 5.9) [o el balón muere en o pasada la línea por ganar](#). <sup>§</sup> Hacer la señal de inicio del reloj [S2] si el pase es completo y el portabazón es declarado “down” [que tocó el suelo] dentro de los límites [antes de la línea por ganar](#). <sup>§</sup> Cualquiera de las señales usadas debe ser repetida dos o tres veces para maximizar las oportunidades de que otros árbitros la vean. Recordar de mirar al otro árbitro en tu sideline antes de hacer cualquier señal que indique un pase completo. Asíntele con tu cabeza para indicarle un pase completo. Hacer señal de pase incompleto [S10] si tienes un pase incompleto.
14. Cuando el contacto que hubiese sido interferencia de pase ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
15. Luego de un pase incompleto, obtener un balón desde el recogepelotas (si es que el árbitro de línea no lo ha hecho), y formar un relevo para llevar el balón hacia el

Posicionador (Mecánica 5.8). Asegurarse que el balón lanzado sea removido del campo de juego.

16. Si hay una corrida después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de corrida (arriba).
17. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las “zonas periféricas” (fringe areas), particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto (wide-open).

#### 14.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca del sideline o de la end line, mira primero sus pies por si baja dentro de los límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control sobre el balón. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8). Establecer contacto visual con cualquier colega al final de la jugada antes de hacer cualquier señal.
2. Si el pase es incompleto **en tu área**:
  - (a) Si no hay ningún receptor elegible en el área, desplázate rápidamente hacia el Referee para informarle de esto. Si el balón cruza la zona neutral, haz la señal [Sup42] apuntando el suelo pasado la zona neutral. Si el balón no cruzó la zona neutral, desplázate hacia el Referee mientras apuntas el suelo detrás de la zona neutral.
  - (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no sabe de esto, desplázate hacia él mientras apuntas al receptor elegible. También está permitido decirle “Número 34 estaba en el área del pase”.
  - (c) [USANDO RADIO] Transmitir esta información también es una opción. ©

### 14.5 – Jugada en goal line

#### 14.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Cobrar si un touchdown fue anotado o no. Esto incluye todos los pases dentro de la zona de anotación, además de jugadas de corrida si el snap ocurre fuera de la yarda 7 del Equipo B.
2. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.

#### 14.5.b – Posicionamiento inicial

[SNAP ENTRE LA YARDA 7 Y 20 DEL EQUIPO B]

1. Estar **por fuera** † del sideline en la goal line.
2. Revisar tu área por si hay obstáculos como personas y los marcadores de goal line. Asegurarte que serás capaz de desplazarte seguramente hacia atrás por la goal line extendida si tu pylon es amenazado.
3. Ser capaz de ver al menos la mitad de la goal line, y tu sideline en la zona de anotación. Cuando la jugada termine en o cerca de la goal line tú debes estar en la goal line para decidir sobre la penetración del plano.
4. Estar preparado para decidir sobre el máximo avance dentro de las últimas dos yardas.
5. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] También ser capaz de ver al menos la mitad de la end line.

[SNAP **EN O** DESDE DENTRO DE LA YARDA 7 DEL EQUIPO B]

6. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] Estar en la extensión del sideline, aproximadamente 2 yardas más allá de la end line, está permitido desplazarse a una posición en donde estés a 45 grados de la extensión del sideline y la extensión de la end line.
7. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Estar aproximadamente a 2 yardas fuera de límites en 45 grados de la extensión del sideline y la extensión de la end line.
8. Ser capaz de observar toda la acción en área de la zona de anotación, y estar especialmente atento a la acción cercana al sideline o end line. Los árbitros de línea serán responsables de la goal line.



**14.5.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Si tienes responsabilidad de goal line, permanecer en la línea a menos que necesites desplazarte a una posición para decidir sobre un pase completo dentro de la zona de anotación.
2. Si tienes responsabilidad de sideline/end line, en una jugada de corrida observa los lead blockers y en jugadas de pase observa a todos los receptores en tu zona. Si un receptor en tu zona amenaza con pisar fuera de límites, observarlo – no dejar al Back Judge cubriendo solo la end line.
3. Indicar una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal [S5] solo si ves claramente que el balón rompió el plano de la goal line en posesión de un jugador o si ves un pase completo en la zona de anotación.
4. Si se forma una pila en la goal line, adentrarse en el campo hasta que veas el balón. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que “excavar”. Revisar con los otros árbitros de si no vieron al portabalón “down” [tocar el suelo] (o que hubo fumble) antes que alcanzara la goal line.
5. Si tienes responsabilidad de goal line y es necesario salirse del camino de los jugadores cuando se vienen hacia ti, retrocede sin dejar la goal line.
6. No hacer señal de anotación si has lanzado un pañuelo de penalidad por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
7. Si tienes responsabilidad de goal line, “montar” la línea de gol – no correr detrás del jugador dentro de la zona de anotación a menos que haya una amenaza de problemas provocada por él o en su contra, pero sí girar para mantener tus ojos en él y observar golpes tardíos o actitudes antideportivas.
8. Si otro árbitro tiene la responsabilidad del sideline, no señalar el touchdown hasta que hayas confirmado con él que el portabalón no estuvo fuera de límites. <sup>◊</sup>
9. Mantener la señal de touchdown hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate viendo a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya cesado. No correr y hacer señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
10. Es especialmente importante en jugadas de goal line que todos los árbitros de Cobertura indiquen el mismo punto de máximo avance. Comunicarse si hay dudas. Señalar solo si estás seguro.

**14.5.d – Técnicas avanzadas**

1. Comunicarte (preferiblemente de forma verbal) <sup>^</sup> sobre quién tiene la responsabilidad de la goal line y end line antes de cada down. En situaciones ruidosas, apunta la línea por la que tienes responsabilidad.
2. Si tienes responsabilidad de sideline/end line, en una jugada de corrida hacia el pylon de la goal line, ayuda al árbitro de línea de observar al portabalón para ver si pisa fuera de límites. Esto le permite al árbitro de línea darle prioridad al goal line.

**14.6 – Devoluciones****14.6.a – Prioridades**

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Marcar el máximo avance o el spot fuera de límites si el balón muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A. Si el balón va hacia el otro costado, respalda a tu colega en el otro lado del campo con un punto de balón muerto, ya sea estimando o reflejando su spot.
3. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag. <sup>\*</sup>
4. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portabalón, particularmente:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque

- (b) bloqueo ilegal bajo la cintura en cualquier lugar
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) [ayudar al corredor](#) §
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. [Observar cualquier hand-off o pase cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.](#)
  6. [Observar cualquier pase o entrega \*ilegal\* hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel, o cerca de ello, con el portabalón.](#) ◊

#### 14.6.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Desplázate hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.
3. Observar al portabalón mientras se mantiene en tu costado del campo o hacia el medio. Intenta y mantenlo encajonado entre tú y el árbitro de línea. Estar preparado para acercarte cuando el balón muera y marcar el spot del máximo avance. El árbitro de línea puede que esté en mejor posición que tú para cubrir el portabalón, en ese caso él será el que normalmente declare el balón muerto y marque el máximo avance.
4. Si el portabalón está en el lado opuesto del campo, observa a los jugadores en el medio del campo, así como también en tu lado.
5. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, mantente observándolo antes de mirar al portabalón u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, mantente viendo el bloqueo hasta que estés seguro que es legal.
6. Si el balón muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], y luego la señal de primer down [S8] para mostrar cuál equipo está con posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

### 14.7 – Punts

#### 14.7.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Marcar el fin de la patada (de ser dentro de los límites) con un bean bag.
2. Marcar el spot de balón muerto para cualquier patada que salga fuera de límites en tu área.
3. Cobrar si un jugador tocó el balón o no.
4. Observar cualquier señal de recepción libre de los jugadores en tu área.
5. Observar interferencia de recepción de patada en contra de un jugador en posición de atrapar una patada, si es que la patada viene hacia tu área.
6. Si la patada no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron interferencia de recepción de patada debido a que fueron bloqueados hacia el devolvedor por un oponente.
7. Marcar todos los spots de toque ilegal con un bean bag.
8. Decide si la excepción de momentum aplica o no cerca de la goal line.
9. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo bajo la cintura, especialmente por los jugadores en tu lado del campo
  - (b) durante la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings en contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
  - (c) un jugador del Equipo A volviendo dentro de los límites después de salir de los límites voluntariamente durante un down (dejar caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando regrese)
  - (d) [interferencia en recepción de patada cuando el balón pateado caerá en tu área](#) §

- (e) bloqueo ilegal hecho por jugadores que han hecho señal de recepción libre
  - (f) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (h) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (i) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
10. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu costado del campo, y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
11. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda. \*

Durante una devolución de punt, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

#### 14.7.b – Posicionamiento inicial

1. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)]
  - (a) Estar en o por fuera del sideline levemente más atrás que el devolvedor más profundo. Estar a nivel con el/los otro(s) árbitro(s) profundo(s).
  - (b) Asegurarse de que puedes ver al devolvedor(es) más corto(s) en tu mitad del campo, o, de no haber, a los potenciales bloqueadores más profundos.
2. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)]
  - (a) Estar detrás y al costado del devolvedor más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver el balón ser pateado. Al costado para que así estés fuera de su camino, pero lo suficientemente cercano para observar si tocó o no el balón, o si cualquier oponente interfirió con su oportunidad de atrapar la patada. Aproximadamente 5 yardas detrás es una distancia apropiada. [FIELD JUDGE] Permanecer entre el devolvedor y tu sideline. Aproximadamente 10 yardas alejado del devolvedor es una posición lateral apropiada, a menos que estés en o cerca de la goal line, en ese caso estar en el pylon de tu goal line. [SIDE JUDGE] Mantenerse en el sideline.
  - (b) Si hay más de un devolvedor profundo, tomar una posición entre tu sideline y el más cercano de ellos, manteniéndote bien alejado del devolvedor más cercano hasta que es claro que el devolvedor no entregará el balón.
3. [SNAP DESDE DENTRO DE LAS 40 YARDAS DEL EQUIPO B O EL DEVOLVEDOR DE PUNT ESTÁ DENTRO DE LA YARDA 10 DEL EQUIPO B] Estar en una posición inicial fuera de límites cerca del pylon de la goal line. Párate donde puedas ver en línea recta por sobre el pylon hacia donde vendrá la patada. † Estar preparado para cobrar si la patada sale de los límites por el campo de juego o por la zona de anotación. Una vez que sea obvio que tu pylon no se verá amenazado por el balón libre, desplazarte para estar en la extensión de la línea de gol. §
4. Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo a la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del pateador.
5. Tener un bean bag listo y disponible, y un segundo a mano.
6. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Back Judge tendrá la responsabilidad del fin de la patada, a menos que termine muy cerca de un sideline, en cuyo caso la responsabilidad será del árbitro de banda más cercano.
7. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] El Field Judge es responsable del devolvedor más profundo y de patadas que terminen cerca de él, y el Side Judge es responsable de todos los devolvedores más cortos exceptuando aquellos cercanos al Line Judge. Si hay dos devolvedores profundos, entre el Field Judge y el Side Judge tomarán responsabilidad de uno y patadas que terminen cerca de ellos. Si hay más de dos, el Field Judge normalmente tomará responsabilidad por los dos más cercanos a él. El Field Judge y el Side Judge siempre trabajan desde afuera hacia adentro.

**14.7.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. Cuando el balón es pateado, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo del balón. Observar jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá el balón. Sin embargo, si el devolvedor se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá el balón.
2. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *no* caerá en tu área:
  - (a) Mantener tu posición lateral original. Esto ayudará a señalarle a los otros árbitros que tú estás cubriendo la acción enfrente del devolvedor.
  - (b) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción enfrente y alrededor del devolvedor. Si eres el árbitro más cercano *además* del árbitro que está cubriendo al devolvedor, desplázate donde puedas observar jugadores bloqueando en la cercanía de cualquier devolvedor en posición de atrapar la patada. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* hacia una interferencia y por ende inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
  - (c) Desplázate para observar la acción alrededor del portabalón si la jugada está lejos de ti. Estar preparado para tomar responsabilidad si el portabalón corta nuevamente hacia tu lado. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Desplázate a un rol de Back Judge en el centro del campo si la jugada permanece en el costado opuesto, pero estar preparado para volver a tu sideline antes que la jugada si la dirección cambia hacia ti.
  - (d) Si un jugador en tu área hace señal de recepción libre, mirar que él no bloquee antes de tocar el balón (Regla 6-5-4).
  - (e) No dudar de cobrar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunicarse con tus colegas para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
3. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *sí* caerá en tu área:
  - (a) A menos que seas responsable por el devolvedor más profundo, hacer la señal de puño extendido [Sup28] a tus colegas para indicar que estás asumiendo responsabilidad de la patada y del devolvedor más cercano.
  - (b) Desplazarte a una posición abierta y detrás del devolvedor intentando estar en un ángulo de 45 grados para cobrar sobre la validez de la atrapada.
  - (c) Si la patada primero es muffed (pero no posesionada) por un miembro del **Equipo B** <sup>◇</sup> pasada la zona neutral, puedes hacer la señal de toque legal [S11] para señalar **que el Equipo A ahora es elegible para tocarla.** <sup>◇</sup>
  - (d) Usar bean bags para marcar cualquier spot de toque ilegal y/o el spot donde la patada terminó. Solo un árbitro, el de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada spot y hacer cada señal. Si tienes más spots que bean bags, priorizar el spot más ventajoso para el Equipo B.
  - (e) Si el balón muere debido a que fue atrapado o recuperado por el Equipo B luego de una señal de recepción libre, o fue atrapado o recuperado por el Equipo A **luego de haber sido tocado por el Equipo B,** <sup>§</sup> hacer sonar tu silbato y la señal de timeout [S3]. **Hacer la señal de primer down [S8] en la dirección apropiada.** <sup>◇</sup>
  - (f) Si el balón no es atrapado y va más profundo que el devolvedor, seguir al balón y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantenerse lo suficientemente lejos del balón para que no haya peligro de que te toque.
  - (g) Si el balón se aproxima al goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la zona de anotación. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.
  - (h) Si el balón entra a la zona de anotación (sin ser tocado por el Equipo B **pasada la zona neutral**) **y toca el suelo** <sup>◇</sup> o muere en posesión del Equipo B en la zona de anotación, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
  - (i) Si la patada es recuperada por el Equipo A **sin haber sido tocada por el Equipo B,** <sup>§</sup> hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], de toque ilegal [S16] y de

primer down [S8]. Tocar momentáneamente el balón por un jugador del equipo pateador no debe ser interpretado como control del balón.

- (j) Si la patada sale de los límites en tu área, hacer sonar tu silbato y señala timeout [S3] inmediatamente.
  - (i) Si el balón toca cualquier cosa (p. ej. el suelo o un jugador) dentro del campo y luego sale del campo, desplazarse directamente al spot donde tú juzgas que el balón cruzó el sideline.
  - (ii) Si el balón sale de los límites en vuelo, el Referee o el Centre Judge *podrían* ayudarte dirigiéndote al spot. Mirar hacia atrás para ver si el Referee o bien el Centre Judge pueden ayudarte. Si ninguno puede, hacer señal [Sup16] y responde a las instrucciones que te den usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19] para dirigirte al punto de cruce. Si no pueden, desplazarse directamente al spot donde tú mejor juzgas que el balón cruzó el sideline.
  - (iii) Mantener el spot, pero no posiciones un balón a menos que tengas uno extra a mano. Otro árbitro recuperará/relevará un balón al Posicionador.
- (k) Si el balón rodando llega a detenerse en tu área, asegurarse que ningún jugador está intentando recuperarlo antes de hacer sonar tu silbato y señalar timeout [S3].

Durante [una devolución de punt](#), <sup>◇</sup> responder como en la sección “Devoluciones” (arriba).

#### 14.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el snap ocurre en o dentro de la yarda 40 del Equipo B, habrá [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] dos o [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] tres árbitros en la goal line. Los árbitros haciendo “*boxing-in*” al balón deberán juntos decidir si cruzó o no la goal line (comunicarse bien para evitar cobros contradictorios), mientras [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] el otro árbitro decidirá sobre las acciones de los jugadores alrededor. Mantenerse en la goal line hasta que estés seguro que el balón no cruzará.
2. Si el Equipo B no se alinea en una formación de devolución de punt (es decir, sin devolvedor profundo), adoptar tu posición normal de un down de scrimmage. Esto se justifica ya que, si el Equipo A patea el balón profundo, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si el balón es pateado profundo, adopta tu posición acordemente, pero solo el árbitro más cercano al balón tendrá que observarlo. El otro árbitro debe observar a los jugadores.
3. [Estar alerta en casos en donde la patada es bloqueada o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A cambia a una formación de corrida o pase.](#) <sup>◇</sup>
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
  - (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
  - (c) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.

### 14.8 – Intentos de gol de campo y try

#### 14.8.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O EL FIELD JUDGE EN MECÁNICA DE 7/8] Decidir la conversión o fallo del intento de gol de campo. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] El Field Judge y Side Judge comparten esta responsabilidad. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Field Judge comparte esta responsabilidad con el Back Judge.
2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE]
  - (a) Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
    - (i) bloqueo ilegal en la espalda y holdings de jugadores de línea y backs protegiendo al pateador, especialmente el end y/o wing back en tu lado

- (ii) jugadores defensivos intentando ilegalmente bloquear la patada (restricciones defensivas)
  - (iii) bloqueo bajo la cintura
  - (iv) cualquier acción en contra del snapper que pueda ser rudeza
  - (v) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (vi) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (vii) jugadores contactando a oponentes con la rodilla
  - (viii) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
  - (ix) formación ilegal
- (b) Después de ser pateado el balón, continuar observando a los jugadores hasta que estén totalmente separados. Nunca girar para ver si la patada fue buena o no, nunca repetir las señales de convertido/fallido hechas por el/los árbitro(s) responsables de ello, nunca escribir la anotación, nunca conseguir un nuevo balón, nunca hacer otra cosa que no sea el de observar a los jugadores hasta que no haya amenaza de problemas.
3. Observar toque o bateo ilegal del balón.
  4. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.
  5. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu lado de la formación y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
  6. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

Durante una devolución de gol de campo, <sup>◇</sup> aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba)

#### 14.8.b – Posicionamiento inicial

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O EL FIELD JUDGE EN MECÁNICA DE 7/8] Estar en posición aproximadamente una yarda atrás del poste de tu lado del campo. Tú eres responsable de decidir si el balón pasa por dentro de tu vertical. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Además eres responsable de decidir si el balón pasa por arriba del travesaño.
2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE] Estar en posición de doble umpire. Ver a jugadores defensivos quienes puedan violar la regla relacionado a ganar *leverage* para bloquear una patada.

#### 14.8.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O FIELD JUDGE EN MECÁNICA DE 7/8]
  - (a) Observar el balón desde la patada hasta cuando se hace evidente si el intento será convertido o no.
  - (b) Si consideras que fue convertida, comunícate (“bueno”, asiente con la cabeza) con tu colega detrás de los postes y juntos salen entre los verticales (aproximadamente una yarda dentro de la zona de anotación) a hacer la señal de anotación [S5] mientras se detienen.
  - (c) Si consideras que la patada fue errada, hacer la señal de no hay anotación [S10]. Si la patada salió por tu costado, también puedes hacer o, si la patada salió por tu costado, solo hacer la señal de patada ancha [Sup15]. No hacer señal de touchback.
  - (d) Mantener cualquiera de las señales por al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
  - (e) [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Hacer sonar tu silbato cuando el resultado de la patada es evidente. No hay necesidad de esperar a que el balón toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado de la patada.
  - (f) Si la patada es corta o bloqueada y el balón es posesionado por el Equipo B, desplázate a una posición para arbitrar la jugada de patada como un punt.

2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE] Mantener la posición donde puedas ver la carga inicial de ambos equipos, revisar bloqueos de la ofensiva y acción de los defensivos, particularmente el jugador end y wing back (usualmente los últimos dos jugadores en la formación) en tu lado de la formación ofensiva.

#### 14.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta en casos en donde la patada sea bloqueada o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A cambia a formación de corrida o pase.
  - (a) [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O FIELD JUDGE MECÁNICA DE 7/8] Mantenerse en posición mientras sea posible un intento de drop kick. Si se desarrolla una jugada de corrida o pase, leer la jugada y responder según sea apropiado.
    - (i) Si la jugada se desarrolla hacia un lado del campo y tú eres el más cercano de los dos árbitros detrás de los postes, desplázate hacia el sideline.
    - (ii) En una obvia jugada de corrida o de pase cerca de la goal line, podrías necesitar de entrar y cubrir la goal line.
    - (iii) Mantenerte en la end line si un pase hacia dentro de la zona de anotación es posible.
  - (b) [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE] Mantener tu posición y observa las acciones en contra de los jugadores del Equipo A en tu lado de la formación.
  - (c) Si el balón es recuperado y avanzado por el Equipo B, sigue la devolución avanzando por el campo.
2. Si el Equipo A cambia a una formación de corrida o pase, desplázate a asumir tu posición normal de scrimmage.
  - (a) [SIDE JUDGE] [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] Mantener posición de doble umpire a menos que tengas tiempo de llegar al pylon de la línea de gol antes del snap y sin darle la espalda a los jugadores. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Hacer lo que hace el Field Judge (abajo). <sup>◇</sup>
  - (b) [FIELD JUDGE] Debes llegar al pylon de la línea de gol tan rápido como sea posible (en diagonal a través de la zona de anotación si es seguro hacerlo). Durante la jugada, tener en cuenta la posición del árbitro de banda y si van a llegar primero a la línea de gol, desviarte al pylon de la línea de fondo. <sup>◇</sup> En todo momento cubrir el juego en la zona de anotación.
3. Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.

### 14.9 – Después de cada down

#### 14.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a balón muerto de jugadores de ambos equipos.
2. Fomentar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan el balón a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de balón muerto, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea por ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalidad ha sido lanzado, y de ser así:
  - (a) Hacer señal de timeout [S3].
  - (b) Reportar al Referee y Umpire cualquier falta que hayas cobrado.
  - (c) Cubrir los pañuelos de penalidad (y bean bags, si corresponde) lanzados por los colegas.
  - (d) Asegurar que todas las penalidades han sido aplicadas correctamente.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el juego.
6. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Detener e iniciar el reloj cuando sea necesario.
7. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, dar una advertencia a los 10 segundos, y lanzar un pañuelo por retraso de juego si el reloj llega a 0 antes que el balón sea puesto en juego.

8. Permitir pedidos legítimos de timeouts. Revisar si la petición que viene desde la caja de entrenadores o área de equipo fue hecha por el Head Coach.
9. Replicar todas las señales de timeout [S3] de tus colegas.
10. Saber si la jugada finalizó dentro de los límites, e informar al Referee que el reloj (si está parado) debe iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
11. Asistir en el relevo del balón muerto o nuevo al spot siguiente.
12. Si no estás cubriendo la jugada, ayudar a mantener el orden en el campo desplazándose hacia donde la jugada finalizó.

#### 14.9.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si eres el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea por ganar ha sido alcanzada.
  - (a) Si ha sido, hacer la señal de timeout [S3]. Luego que toda la acción haya cesado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que el Referee esté al tanto.
  - (b) Si no estás seguro si la línea por ganar ha sido alcanzada o no, señala timeout [S3] y grita "cerca". Animar al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
  - (c) Solo coloca el balón en el suelo en el lugar *real* del punto de balón muerto – nunca en un spot a nivel de este.
  - (d) Si la jugada termina dentro de los límites, informar al Referee que el reloj deberá iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
2. **x** Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de timeout [S3], touchdown/gol de campo [S5], safety [S6], corre reloj [S2] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
3. Si un pañuelo de penalidad ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si un timeout de equipo o lesión ha sido llamado, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un período ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
4. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si el reloj de 40 segundos debe iniciar por regla:
  - (a) Si hay un reloj de jugada en el estadio, revisar que inicie poco después que comience la jugada.
  - (b) Si no hay un reloj de jugada en el estadio, iniciar los 40 segundos poco después de terminada la jugada.

#### Relevando el balón:

5. Si tienes el balón, pero otro árbitro tiene el punto de balón muerto y está cerca de la línea por ganar, pasa el balón al árbitro y deja que lo coloque en la ubicación precisa (línea de yarda y posición lateral) donde el balón murió.
6. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda en relevar el balón al árbitro que lo colocará en el spot siguiente (Mecánica 5.8).
7. Si el balón ha sido posicionado en el punto de balón muerto en una zona lateral, y otro balón está siendo relevado al spot siguiente, no llevar el balón al punto de balón muerto hasta que un balón de reemplazo haya sido posicionado en la ubicación correcta en la línea dentro de los límites.

#### Preparándose para el próximo down:

8. Mantener el orden en el sideline y en las áreas de equipo.
9. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Recordarle al Referee el estado del reloj y, de estar detenido, recordarle si debe iniciar al snap o en el Listo.
  - (a) Si el reloj se ha detenido por una falta, lesión o casco salido y hay menos de un minuto en la mitad, asegurarte que el Referee sabe que hay posibilidad de una substracción de 10 segundos.
  - (b) Estar preparado para una decisión del Referee sobre cuándo el reloj deberá iniciar en situaciones de tácticas desleales con el reloj.
  - (c) Iniciar el reloj cuando el Referee haga la señal de corre reloj [S2] (o cuando deba hacerla), a menos que estés seguro que por regla el reloj deba comenzar en el snap, **o el balón obviamente no está listo para jugar (p. ej., porque el balón, cadenas, down**



- box o los árbitros no están en posición). § No replicar la señal del Referee, pero usa la señal [Sup12] de ser necesario para confirmar que el reloj ha iniciado.
- (d) Si el reloj de juego debe iniciar al snap, hacerlo correr cuando veas que el snap es ejecutado legalmente. No hay necesidad de hacer una señal para confirmar esto.
10. Si hay reloj de juego en el estadio, revisar si se detienen e inician correctamente.
11. Si se hacen sustituciones en tu lado del campo, revisar que los jugadores del Equipo A hayan cumplido los requerimientos de las marcas de las nueve yardas (Regla 7-1-3-b)
12. Desplázate hacia la posición para el siguiente down. Si el balón está listo para jugar (o es inminente), ^ retrocede (con backpedal) manteniendo tus ojos en el balón. No quitarle la vista por mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.
13. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO]
- (a) Si el balón no está listo para jugar dentro de los 20 segundos restantes en el reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3), señalarle al Referee [Sup29] que el reloj de jugada debe restablecerse a 25 segundos.
- (b) Si no hay un reloj de jugada visible, cuando resten aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, elevar bien alta la mano [señal S7] hasta que ocurra el snap o un pañuelo por retraso de juego ha sido lanzado. No hacer otras señales adicionales (por ejemplo, cuenta atrás).
- (c) Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira el snapper. Si el balón ya se está moviendo, no hay falta. De lo contrario, hacer sonar tu silbato y lanzar el pañuelo por retraso de juego. §

#### 14.9.c – Técnicas avanzadas

- La prioridad al terminar la jugada es ir a la posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o el rompimiento de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
- Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
  - Hacer la señal de pareando sustituciones [Sup36] al Referee y gritar “subs” (o “sustitución”).
  - Mantén la señal hasta que el Referee se haga cargo del proceso.
  - Cualquier árbitro debe estar preparado para poder intervenir y detener la jugada que viole la regla de sustituciones.
- Si deseas hablarle a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge § (para un jugador del Equipo A) o al Umpire o Back Judge (para un jugador del Equipo B). No retrasar el juego innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se está en un timeout. Nunca intentar hablarle a un jugador durante una ofensiva hurry-up sin huddle. §
- Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

## 15. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 7/8)

### 15.1 – Free kicks

#### 15.1.a – Prioridades

##### Antes de la patada:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido a la cuadrilla a cambiar a posiciones de onside-kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Recordarles a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar si están las condiciones para jugar:
  - (a) Revisar las áreas laterales para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del campo de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del área de equipo.
  - (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea-por-ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus implementos, bien lejos del camino y que los implementos hayan sido colocados en el suelo fuera del área de equipo y detrás de las líneas delimitadoras [en la mitad del campo del equipo que recibirá](#).<sup>§</sup> Comprobar que los recogepelotas están en posición.
  - (c) Asegurarse de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes de la patada (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el pateador esté a más de cinco yardas detrás del balón.
  - (d) Mirar hacia el campo de juego para señalar que estás listo. Dar la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un colega claramente no lo está. Hacer sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa luego de la señal de listo para jugar.
5. Siempre estar alerta a patadas cortas (ya sean diseñadas o mal ejecutadas).

##### Durante la jugada de patada:

6. Observar si la free kick sale de los límites cerca de ti sin ser tocada por el equipo receptor. Cobrar si un jugador del Equipo B cerca del sideline toca el balón mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de recepción libre, y estar preparado para cobrar cualquier interferencia en la oportunidad de atrapar la patada.
8. Si la patada en sí es corta:
  - (a) Saber dónde y por quién fue tocado primero el balón.
  - (b) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
  - (c) Marcar cualquier spot de toque ilegal con un bean bag.
  - (d) Marcar el punto de balón muerto si tú eres el árbitro más cercano y si hubo poca o nula devolución.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si el balón es primero tocado legalmente en el campo de juego en tu área de responsabilidad.
10. Observar [faltas/violaciones](#)<sup>§</sup> de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) toque ilegal en una patada en sí corta
  - (b) infracciones en tu línea de restricción
  - (c) jugadores del equipo pateador (otro que no sea el kicker) a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción luego de la señal de listo para jugar
  - (d) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (e) bloqueos bajo la cintura<sup>\*</sup>
  - (f) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos ilegales por lado ciego

- (h) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
- (i) cualquier jugador del equipo pateador que entre al campo de juego luego de la patada o que sale voluntariamente durante la patada [y vuelve a entrar.](#) §

### 15.1.b – Posicionamiento inicial

#### Patadas normales:

1. Estar en posición F ([ver 26.1](#)) por fuera del sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A.

#### Onside-kicks:

2. Permanecer en la posición normal.

#### Free kicks después de una penalidad o safety:

3. Cuando una free kick se efectúa después de una penalidad o safety, deben tomarse las mismas posiciones relativas, avanzando o retrocediendo según sea apropiado.

### 15.1.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

#### Antes de la patada:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer la patada (por ejemplo, [alguien que no es jugador](#) ◊ entra o se acerca al campo de juego), repica tu silbato, hacer la señal de timeout [S3] y trata el problema.

#### Durante cualquier jugada de patada:

2. Si el reloj comienza cuando el balón es primero tocado legalmente dentro del campo de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

#### Durante una jugada de patada que va profunda:

3. Después que el balón sea pateado, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad ([ver 26.1](#)). Después de comprobar su trayectoria inicial, no ver el vuelo del balón.
4. Mientras avanzas por el campo lentamente desplázate en ángulo hacia dentro del campo. Observar la acción delante del portabalón. Mantén a todos los jugadores al frente de ti y deja un colchón de seguridad entre tú y la devolución, pero no tan lejos para así poder lanzar el pañuelo al spot de una falta que hayas observado. En una corrida larga, mantenerse por delante de los jugadores y llegar al goal line antes que el portabalón. Tienes la responsabilidad de la end line si se encuentra amenazada (por ejemplo, después de un fumble cerca de la goal line del Equipo A). [Cuando compartes la responsabilidad de una línea \(o un par de líneas\) con otros árbitros, ajustar para obtener una visión complementaria de la jugada.](#) ◊

#### Durante una jugada de patada en donde la patada en sí es corta:

5. Mantener una posición donde puedas ver el balón y los bloqueos por los jugadores del Equipo A.
6. Observar en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes que sean elegibles para tocar el balón (Regla 6-1-12).

### 15.1.d – Técnicas avanzadas

1. Prestar especial atención a los bloqueos hechos por jugador(es) del medio en la primera línea del Equipo B.
2. Si un onside-kick estaba previsto y es pateado profundo, desplázate hacia dentro del campo. Tú, el Umpire y el otro árbitro en la línea de restricción del Equipo A cada uno tomará responsabilidad de un tercio del medio del campo (Figuras 26.1.G, 26.1.I y 26.1.J). [Dejar](#) § la responsabilidad del sideline al Field Judge.

## 15.2 – Jugadas de scrimmage básicas

### 15.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus colegas. Notar la señal de down de tus colegas. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada comience si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus colegas [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Notar las señales de los colegas. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus colegas.
3. Identificar a tu(s) jugador(es) clave ([ver sección 16.6](#)). Si la formación es nueva o inusual, confirma esto verbalmente o visualmente con los otros árbitros.
4. Notar a receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por número. Además, notar jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por número pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage.
5. Estar atento de dónde está la línea por ganar en relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de balón muerto está cerca de la línea por ganar. **x**
6. Observar infracciones de sustituciones de ambos equipos, por ejemplo:
  - (a) Jugadores reemplazados no abandonan el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra.
  - (b) Jugadores reemplazados no están fuera del campo antes del snap.

### 15.2.b – Posicionamiento inicial

1. Normalmente, estar a 25 yardas (o cerca de eso) de la línea de scrimmage, dentro de las hash marks.
2. Estar profundo y despejado de jugadores, pero capacitado de ver a todos los receptores, especialmente tu jugador clave.
3. Normalmente, estarás más profundo que el back más profundo, pero asegúrate de mantenerte fuera de su camino.
4. Favorecer el lado fuerte de la formación, o, si está equilibrada, el lado del jugador que es tu clave.

### 15.2.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Siempre estar en posición para cubrir la jugada desde el interior mirando hacia fuera.
2. Estar atento al jugador de backfield (siempre y cuando él sea tu jugador clave) en motion al snap. Ajustar tu posición de ser necesario para asegurar que siempre lo tendrás a la vista. Él se convierte en tu responsabilidad después del snap (a menos que haya sido el jugador más abierto de la formación al snap) si cruza la zona neutral en una jugada de pase o si bloquea por fuera del tackle en una jugada de corrida.
3. De haber una falta antes del snap (pre-snap foul), mantén la posición donde puedas ver a todos los jugadores (especialmente en las “zonas periféricas” {fringes}) donde puedan cometer un golpe tardío.

### 15.2.d – Técnicas avanzadas

#### Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. En jugadas de "poner rodilla", acercarse a una posición de doble umpire. Avísales a los otros árbitros que estás haciendo esto. Utilizar tu presencia para disuadir actos antideportivos.
2. En jugadas obvias de “ave maría”, iniciar más profundo de lo normal y asegurarse que puedes llegar a la goal line o end line del Equipo B antes que cualquier jugador del Equipo A.

#### Señalización del conteo de jugadores:

3. El último momento para hacer la señal de conteo es cuando el equipo ofensivo rompa el huddle (pero puede y debe hacerse antes si es posible).
4. Normalmente la señal de conteo es compartida entre el Field Judge, Side Judge y Back Judge.

### 15.3 – Jugadas de corrida

#### 15.3.a – Prioridades

1. Observar la acción delante del portabalón.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag de ser posible.
3. Cobrar si un touchdown fue anotado o no en una corrida larga (escapada).
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por tu jugador clave o cualquier otro wide receiver, tight end, back en lead o liniero en trampa
  - (b) faltas de bloqueo ilegal bajo la cintura por tu jugador clave u otro jugador en tu área
  - (c) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (e) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. Llegar al goal line antes que cualquier portabalón para poder decidir si es touchdown.

#### 15.3.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Desplazarse para observar las acciones de los jugadores detrás del Umpire y por delante del portabalón. Tu primer paso debe ser normalmente hacia atrás, incluso en una jugada de corrida. No desplazarse hacia delante hasta que sepas dónde es probable que el balón muera.
2. No desplazarse tan rápido cuando la jugada se inmersa por el medio de las líneas. Dejar que la jugada venga a ti.
3. Cuando una jugada de corrida se desarrolle hacia un sideline, desplazarse levemente hacia esa banda, manteniendo al portabalón entre tú, el árbitro de banda y el sideline. Mantente enfrente de la jugada y fuera del camino de los safeties.
4. [Observar la acción por delante del portabalón y el punto de ataque. No hay necesidad de observar a los receptores por delante del punto de ataque que no están bloqueando.](#) §
5. En corridas largas, intenta mantenerte por el frente del portabalón y tenerlo encajonado entre tú y el árbitro profundo de línea. Mantente fuera del camino de los jugadores.
6. Si eres el árbitro más cercano cuando el balón muere, hacer sonar tu silbato y desplázate para lidiar con la pila. Solo si los árbitros de línea están retrasados (u obviamente no vieron una rodilla en el suelo u otro evento similar) debes marcar el punto de balón muerto.
7. Estar en la goal line del Equipo B antes que un touchdown sea anotado.
8. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, de igual manera debes ir hacia él y observar la acción continua luego que el balón murió. En jugadas donde el portabalón va hacia un sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Esto puede llevarte a una posición cerca o por fuera de las marcas de las nueve yardas.
9. Mantener una posición donde puedas observar las actividades en las “zonas periféricas” (fringe areas), particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto (wide-open).

#### 15.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portabalón te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – él podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ver cuero (balón)! Cerciórate que el balón esté muerto.

2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de timeout [S3], converger en la pila y determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) e incentivar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, observar golpes tardíos u otros actos ilegales. Es particularmente tu responsabilidad observar la acción cerca de los árbitros de línea ya que ellos están concentrados en el spot del máximo avance.
4. Debido a que el Back Judge no está muy a menudo involucrado directamente en las jugadas de corrida, es importante mantener la concentración durante el juego. Puede que seas el único árbitro en observar alguna acción lejos del balón, o detrás de la espalda de otro árbitro.

### 15.4 – Jugadas de pase

#### 15.4.a – Prioridades

1. Cobrar si un pase fue completo o incompleto. Si bien principalmente esto será para pases a la mitad del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tenga que diferir a otro árbitro con una mejor vista.
2. Decidir si hay touchdown en pases dentro de la zona de anotación.
3. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave.
4. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) interferencia de pase defensiva y ofensiva
  - (b) holding defensivo y uso ilegal de las manos en contra de receptores elegibles
  - (c) bloqueo bajo la cintura por cualquier jugador en motion y todos los receptores en la mitad del campo
  - (d) toque ilegal de un pase hacia delante por un jugador que salió de los límites voluntariamente (esto puede requerir ser consultado con un colega de sideline)
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (g) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
6. Velar por los jugadores que salen de los límites pasada la end line.

Una vez que el pase es completado, aplicar las mismas prioridades que una jugada de corrida (arriba).

#### 15.4.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Tus progresiones en una jugada de pase son (fase A) tu jugador clave; (fase B) tu zona; (fase C) el destino del pase. Ver también el Capítulo 16.
2. Retroceder (en backpedal) para mantener a todos los receptores frente a ti. Después del snap, tu primer paso normalmente debiese ser hacia atrás (a menos que estés en la goal line o end line). No desplazarse hacia delante hasta que sepas dónde es probable que el balón muera. Asegurarse que puedas ver bloqueos y contactos de y en contra de cualquier receptor elegible en el medio del campo. Nunca ser sobrepasado.
3. En recepciones de pases largos, estar preparado para cobrar en la goal line y end line.
4. Solo observa a tu jugador clave durante la acción inicial luego del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.
5. Si los receptores corren rutas dentro de la zona, desplázate a una posición en la end line.
6. Si un potencial receptor del Equipo A sale de los límites en tu área, suelta tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
7. Una vez que sabes que el balón ha sido lanzado, desplazarse a la mejor posición para cobrar si un pase es completo o incompleto, y si hay interferencia. Mientras el balón esté

en el aire, ver a los jugadores oponentes que disputan por el balón, no al balón en sí. [Estar atento a las interferencias de pase tanto ofensiva como defensiva.](#)

8. [Si el jugador que intenta atrapar el balón te da la espalda, antes de hacer el cobro buscar ayuda de cualquier árbitro en una mejor posición que tú.](#)
9. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ver en particular a los defensores levemente alejados del balón que llegan y golpean con la corona del casco o por sobre los hombros del receptor. Esto [regularmente no puede ser visto](#) <sup>◊</sup> por el árbitro más cercano.
10. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continuar viendo al jugador(es) por faltas personales (golpeando a receptores indefensos). No observar el balón.
11. Hacer sonar tu silbato si ves que el balón se convirtió en muerto en tu área.
12. Si cobras que el pase es incompleto, hacer la señal de pase incompleto [S10].
13. Cuando el contacto que hubiese sido interferencia de pase ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Luego de un pase incompleto, asegurarse que el balón lanzado sea removido del campo de juego. Repetir la señal de pase incompleto [S10] al Referee (y Umpire, de ser necesario) en el caso de que no haya visto la primera señal.
15. Si hay una corrida después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de corrida (arriba).
16. En jugadas donde el portabalón va hacia un sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Esto puede llevarte a una posición cerca o por fuera de las marcas de las nueve yardas.
17. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las “zonas periféricas” (fringe areas), particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto (wide-open).

#### 15.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca del sideline o de la end line, mira primero sus pies por si baja dentro de los límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control sobre el balón. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8). Establecer contacto visual con cualquier colega al final de la jugada antes de hacer cualquier señal.
2. Si el pase es incompleto [en tu área](#):
  - (a) [Si no hay ningún receptor elegible en el área, desplázate rápidamente hacia el Referee para informarle de esto. Si el balón cruza la zona neutral, haz la señal \[Sup42\] apuntando el suelo pasado la zona neutral. Si el balón no cruzó la zona neutral, desplázate hacia el Referee mientras apuntas el suelo detrás de la zona neutral.](#)
  - (b) [Si hay un receptor en el área, y crees que el Referee no sabe de esto, desplázate hacia él mientras apuntas al receptor elegible. También está permitido decirle “Número 34 estaba en el área del pase”.](#)
  - (c) [\[USANDO RADIO\] Transmitir esta información también es una opción. ©](#)

### 15.5 – Jugada en goal line

#### 15.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Cobrar si un touchdown fue anotado o no. Esto incluye todos los pases dentro de la zona de anotación, además de jugadas de corrida si el snap ocurre fuera de las 20 yardas del Equipo B.
2. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.

#### 15.5.b – Posicionamiento inicial

1. [\[SNAP ENTRE LAS YARDAS 30 Y 25 DEL EQUIPO B\]](#) <sup>†</sup> Tomar una posición inicial en la goal line.

2. [SNAP ENTRE LAS YARDAS 25 Y 15 DEL EQUIPO B] Tomar una posición inicial a varias yardas de profundidad en la zona de anotación. Desplazarse para cubrir la línea de gol o la línea de fondo, la que sea más importante según se desarrolla la jugada. †
3. [SNAP EN O DESDE DENTRO DE LA YARDA 15 DEL EQUIPO B] † Tomar una posición inicial en la end line.
4. Si el snap es dentro de la yarda 7 del Equipo B, los otros árbitros profundos también estarán en posición en/cerca de la end line. Tu responsabilidad de la end line es compartida con el árbitro del lado hacia donde se hizo la jugada.

### 15.5.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Desplázate para observar a todos los jugadores en tu área de responsabilidad. Si un pase es lanzado dentro de la zona de anotación, desplazarse a la mejor posición para decidir en el fin del pase. Si el pase es lanzado a la esquina profunda de la zona de anotación, esto normalmente será en algún lugar en la end line entre las hash marks y las marcas de las nueve yardas.
2. Indicar una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal [S5] solo si ves un pase completo en la zona de anotación.
3. Si se forma una pila en la goal line, adentrarse en el campo hasta que veas el balón. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que “excavar”. Revisar con los otros árbitros de si no vieron al portabalón “down” [tocar el suelo] (o que hubo fumble) antes que alcanzara la goal line.
4. No hacer señal de anotación si has lanzado un pañuelo de penalidad por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
5. Mantener la señal de touchdown hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate viendo a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya cesado. No correr y hacer señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
6. Si el término de la jugada no es en tu área de responsabilidad, desplázate a una posición para ayudar a hacer la limpieza de la acción continua alrededor o lejos del balón.

## 15.6 – Devoluciones

### 15.6.a – Prioridades

1. Observar al portabalón y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag. x
3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portabalón, particularmente:
  - (a) bloqueo ilegal en la espalda y holdings en el punto de ataque
  - (b) bloqueo ilegal bajo la cintura en cualquier lugar
  - (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (d) ayudar al corredor §
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
4. Observar cualquier hand-off o pase cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el spot con un bean bag.
5. Observar cualquier pase o entrega *ilegal* hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel, o cerca de ello, con el portabalón. ◊

### 15.6.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Desplázate hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.



3. Si ocurre un cambio de posesión en tu área de responsabilidad, observar el portabalón como lo harías en una jugada de corrida. De lo contrario, observa la acción alrededor y lejos de la jugada.
4. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, mantente observándolo antes de mirar al portabalón u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, mantente viendo el bloqueo hasta que estés seguro que es legal.
5. Si el balón muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], y luego la señal de primer down [S8] para mostrar cuál equipo está con posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
6. Si no eres el árbitro más cercano al punto de balón muerto, de igual manera desplázate hacia ahí y observa la acción continua después que el balón muera. En jugadas donde el portabalón avanza cerca del sideline o bien fuera de límites, desplazarte lateralmente para cubrir el área alrededor de él por si hay actividad extracurricular. Esto puede llevarte a una posición cerca o por fuera de las marcas de las nueve yardas.

## 15.7 – Punts

### 15.7.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Marcar el fin de la patada (de ser dentro de los límites) con un bean bag.
2. Cobrar si un jugador tocó el balón o no.
3. Observar cualquier señal de recepción libre de los jugadores en tu área.
4. Observar interferencia de recepción de patada en contra de un jugador en posición de atrapar una patada, si es que la patada viene hacia tu área.
5. Si la patada no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron interferencia de recepción de patada debido a que fueron bloqueados hacia el devolvedor por un oponente.
6. Marcar todos los spots de toque ilegal con un bean bag.
7. Decide si la excepción de momentum aplica o no cerca de la goal line.
8. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
  - (a) bloqueo bajo la cintura, especialmente por los jugadores en tu lado del campo
  - (b) durante la patada, bloqueo ilegal en la espalda y holdings en contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
  - (c) [interferencia en recepción de patada cuando el balón pateado caerá en tu área](#) §
  - (d) bloqueo ilegal hecho por jugadores que han hecho señal de recepción libre
  - (e) contactar a un oponente con la corona del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por sobre los hombros
  - (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos ilegales por lado ciego
  - (g) faltas de rudeza innecesaria lejos del balón
  - (h) golpes tardíos por cualquier jugador luego que el balón esté muerto
9. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

Durante una devolución de punt, aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

### 15.7.b – Posicionamiento inicial

1. Estar detrás y al costado del devolvedor más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver el balón ser pateado. Al costado para que así estés fuera de su camino, pero lo suficientemente cercano para observar si tocó o no el balón, o si cualquier oponente interfirió con su oportunidad de atrapar la patada. Aproximadamente 5-8 yardas detrás y 5-8 yardas al costado es una distancia apropiada, dejando espacio para la velocidad del devolvedor y las condiciones climáticas. [Si hay más de un devolvedor profundo, tomar una posición donde puedas verlos a todos ellos.](#) †

2. [SNAP DESDE DENTRO DE LAS 40 YARDAS DEL EQUIPO B O EL DEVOLVEDOR DE PUNTO ESTÁ DENTRO DE LAS 10 YARDAS DEL EQUIPO B] Estar en una posición inicial en la goal line en el medio del campo.
3. Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo a la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del pateador. Acercarse al sideline hacia donde el viento probablemente desplace el balón pateado.
4. Tener un bean bag listo y disponible, y un segundo a mano.
5. El Back Judge tendrá la responsabilidad del fin de la patada, a menos que termine muy cerca de un sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.

### 15.7.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Cuando el balón es pateado, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo del balón. Observar jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá el balón. Sin embargo, si el devolvedor se desliza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá el balón.
2. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *no* caerá en tu área:
  - (a) Si la patada es corta para cualquiera de los dos lados, el árbitro de banda asumirá responsabilidad por el balón. Ellos harán la señal de puño extendido [Sup28] para indicar esto.
  - (b) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción enfrente y alrededor del devolvedor. Si eres el árbitro más cercano *además* del árbitro que está cubriendo al devolvedor, desplázate donde puedas observar jugadores bloqueando en la cercanía de cualquier devolvedor en posición de atrapar la patada. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* hacia una interferencia y por ende inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
  - (c) Si un jugador en tu área hace señal de recepción libre, mirar que él no bloquee antes de tocar el balón (Regla 6-5-4).
  - (d) No dudar de cobrar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunicarse con tus colegas para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
3. Cuando aparentemente es obvio que el balón pateado *sí* caerá en tu área:
  - (a) Desplazarte a una posición abierta (como mínimo 10 yardas a menos que el devolvedor esté cerca del sideline) y detrás del devolvedor intentando estar en un ángulo de 45 grados para cobrar sobre la validez de la atrapada.
  - (b) Si la patada primero es muffed (pero no posesionada) por un miembro del **Equipo B** <sup>◊</sup> pasada la zona neutral, puedes hacer la señal de toque legal [S11] para señalar **que el Equipo A ahora es elegible para tocarla.** <sup>◊</sup>
  - (c) Usar bean bags para marcar cualquier spot de toque ilegal y/o el spot donde la patada terminó. Solo un árbitro, el de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada spot y hacer cada señal. Si tienes más spots que bean bags, priorizar el spot más ventajoso para el Equipo B.
  - (d) Si el balón muere debido a que fue atrapado o recuperado por el Equipo B luego de una señal de recepción libre, o fue atrapado o recuperado por el Equipo A **luego de haber sido tocado por el Equipo B,** <sup>§</sup> hacer sonar tu silbato y la señal de timeout [S3]. **Hacer la señal de primer down [S8] en la dirección apropiada.** <sup>◊</sup>
  - (e) Si el balón no es atrapado y va más profundo que el devolvedor, seguir al balón y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantenerse lo suficientemente lejos del balón para que no haya peligro de que te toque.
  - (f) Si el balón se aproxima al goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la zona de anotación. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.
  - (g) Si el balón entra a la zona de anotación (sin ser tocado por el Equipo B **pasada la zona neutral**) **y toca el suelo** <sup>◊</sup> o muere en posesión del Equipo B en la zona de anotación, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

- (h) Si la patada es recuperada por el Equipo A **sin haber sido tocada por el Equipo B**, § hacer sonar tu silbato, hacer la señal de timeout [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente el balón por un jugador del equipo pateador no debe ser interpretado como control del balón.
- (i) Si el balón rodando llega a detenerse en tu área, asegurarse que ningún jugador está intentando recuperarlo antes de hacer sonar tu silbato y señalar timeout [S3].

Durante una devolución **de punt**, ◊ responder como en la sección “Devoluciones” (arriba).

#### 15.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el snap ocurre en o dentro de la yarda 40 del Equipo B, habrá tres árbitros en la goal line. Tú y el árbitro profundo de línea deberán hacer “*boxing-in*” al balón y juntos decidir si cruzó o no la goal line (comunicarse bien para evitar cobros contradictorios), mientras el otro árbitro decidirá sobre las acciones de los jugadores alrededor. Mantenerse en la goal line hasta que estés seguro de que el balón no cruzará.
2. Si el Equipo B no se alinea en una formación de devolución de punt (es decir, sin devolvedor profundo), adoptar tu posición normal de un down de scrimmage. Esto se justifica ya que, si el Equipo A patea el balón profundo, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si el balón es pateado profundo, adopta tu posición acordemente, pero solo el árbitro más cercano al balón tendrá que observarlo. El otro árbitro debe observar a los jugadores.
3. **Estar alerta en casos en donde la patada es bloqueada o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A cambia a una formación de corrida o pase.** ◊
  - (a) Si la jugada se convierte en una de corrida o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
  - (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
  - (c) Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.

## 15.8 – Intentos de gol de campo y try

### 15.8.a – Prioridades

Antes y durante una patada, aplicar las mismas prioridades que en las jugadas básicas de scrimmage (arriba), además:

1. Decidir la conversión o fallo del intento de gol de campo. Compartes esta responsabilidad con el con Field Judge.
2. Observar toque o bateo ilegal del balón.
3. Observar celebraciones de los jugadores luego de una anotación.
4. Notar los números de los jugadores en posición de receptores elegibles y observar si alguien más es el primero en tocar el balón o si está inelegiblemente downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o patadas bloqueadas adoptando prioridades de corrida, pase o devolución según corresponda.

**Durante una devolución de gol de campo**, ◊ aplicar las mismas prioridades que en devoluciones (arriba).

### 15.8.b – Posicionamiento inicial

1. Estar en posición aproximadamente una yarda atrás del poste más lejano de la cabina de prensa. Tú eres responsable de decidir si el balón pasa por dentro de tu vertical. Además eres responsable de decidir si el balón pasa por arriba del travesaño.

### 15.8.c – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Observar el balón desde la patada hasta cuando se hace evidente si el intento será convertido o no.
2. Si consideras que fue convertida, comunícate (“bueno”, asiente con la cabeza) con tu colega detrás de los postes y juntos salen entre los verticales (aproximadamente una

- yarda dentro de la zona de anotación) a hacer la señal de anotación [S5] mientras se detienen.
3. Si consideras que la patada fue errada, hacer la señal de no hay anotación [S10]. Si la patada salió por tu costado, también puedes hacer [Sup15]. No hacer señal de touchback.
  4. Mantener cualquiera de las señales por al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
  5. Hacer sonar tu silbato cuando el resultado de la patada es evidente. No hay necesidad de esperar a que el balón toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado de la patada
  6. Si la patada es corta o bloqueada y el balón es posesionado por el Equipo B, desplázate a una posición para arbitrar la jugada de patada como un punt.

#### 15.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta en casos en donde la patada sea bloqueada o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A se cambia a una formación de corrida o pase.
  - (a) Mantenerse en posición mientras sea posible un intento de drop kick. Si se desarrolla una jugada de corrida o pase, leer la jugada y responder según sea apropiado.
    - (i) Si la jugada se desarrolla hacia un lado del campo y tú eres el más cercano de los dos árbitros detrás de los postes, desplázate hacia el sideline.
    - (ii) En una obvia jugada de corrida o de pase cerca de la goal line, podrías necesitar de entrar y cubrir la goal line.
    - (iii) Mantenerte en la end line si un pase hacia dentro de la zona de anotación es posible.
  - (b) Si el balón es recuperado y avanzado por el Equipo B, sigue la devolución avanzando por el campo.
2. Si el Equipo A cambia a una formación de corrida o pase, desplázate para asumir tu posición normal de scrimmage.
3. Tener en cuenta los números de jersey de los receptores elegibles.

### 15.9 – Después de cada down

#### 15.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a balón muerto de jugadores de ambos equipos.
2. Fomentar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan el balón a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de balón muerto, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea por ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalidad ha sido lanzado, y de ser así:
  - (a) Hacer señal de timeout [S3].
  - (b) Reportar al Referee y Umpire cualquier falta que hayas cobrado.
  - (c) Cubrir los pañuelos de penalidad (y bean bags, si corresponde) lanzados por los colegas.
  - (d) Asegurar que todas las penalidades han sido aplicadas correctamente.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el juego.
6. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, dar una advertencia a los 10 segundos, y lanzar un pañuelo por retraso de juego si el reloj llega a 0 antes que el balón sea puesto en juego.
7. Permitir pedidos legítimos de timeouts. Revisar si la petición que viene desde la caja de entrenadores o área de equipo fue hecha por el Head Coach.
8. Replicar todas las señales de timeout [S3] de tus colegas.
9. Asistir en el relevo del balón muerto o nuevo al spot siguiente.
10. Si no estás cubriendo la jugada, ayudar a mantener el orden en el campo desplazándose hacia donde la jugada finalizó.

**15.9.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)**

1. En el extraño caso de que seas el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea por ganar ha sido alcanzada.
  - (a) Si ha sido, hacer la señal de timeout [S3]. Luego que toda la acción haya cesado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que el Referee esté al tanto.
  - (b) Si no estás seguro si la línea por ganar ha sido alcanzada o no, señala timeout [S3] y grita "cerca". Animar al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
  - (c) Solo coloca el balón en el suelo en el lugar *real* del punto de balón muerto – nunca en un spot a nivel de este.
  - (d) Si la jugada termina dentro de los límites, informar al Referee que el reloj deberá iniciar en el Listo haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
2. **x** Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que el balón ha muerto. A través de la señal de balón muerto [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de timeout [S3], touchdown/gol de campo [S5], safety [S6], corre reloj [S2] o pase incompleto/gol de campo no convertido [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
3. Si un pañuelo de penalidad ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si un timeout de equipo o lesión ha sido llamado, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un período ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
4. [OPERADOR RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si el reloj de 40 segundos debe iniciar por regla:
  - (a) Si hay un reloj de jugada en el estadio, revisar que inicie poco después que comience la jugada.
  - (b) Si no hay un reloj de jugada en el estadio, iniciar los 40 segundos poco después de terminada la jugada.

**Relevando el balón:**

5. Si tienes el balón, pero otro árbitro tiene el punto de balón muerto y está cerca de la línea por ganar, pasa el balón al árbitro y deja que lo coloque en la ubicación precisa (línea de yarda y posición lateral) donde el balón murió.
6. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda en relevar el balón al árbitro que lo colocará en el spot siguiente (Mecánica 5.8).
7. Si el balón ha sido posicionado en el punto de balón muerto en una zona lateral, y otro balón está siendo relevado al spot siguiente, no llevar el balón al punto de balón muerto hasta que un balón de reemplazo haya sido posicionado en la ubicación correcta en la línea dentro de los límites.

**Preparándose para el próximo down:**

8. Desplázate hacia la posición para el siguiente down. Si el **balón está listo para jugar (o es inminente)**, <sup>^</sup> retrocede (con backpedal) manteniendo tus ojos en el balón. No quitarle la vista por mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.
9. Si el balón no está listo para jugar dentro de los 20 segundos restantes en el reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3), señalarle al Referee [Sup29] que el reloj de jugada debe restablecerse a 25 segundos.
10. Si no hay un reloj de jugada visible, cuando resten aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, elevar bien alta la mano [señal S7] hasta que ocurra el snap o un pañuelo por retraso de juego ha sido lanzado. No hacer otras señales adicionales (por ejemplo, cuenta atrás).
11. **Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira el snapper. Si el balón ya se está moviendo, no hay falta. De lo contrario, hacer sonar tu silbato y lanzar el pañuelo por retraso de juego.**<sup>§</sup>

**15.9.c – Técnicas avanzadas**

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a la posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o el rompimiento de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una substitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:

- (a) Hacer la señal de pareando sustituciones [Sup36] al Referee y gritar “subs” (o “sustitución”).
  - (b) Mantén la señal hasta que el Referee se haga cargo del proceso.
  - (c) Cualquier árbitro debe estar preparado para poder intervenir y detener la jugada que viole la regla de sustituciones.
3. Si deseas hablarle a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje a través del Referee o **Centre Judge** § (para un jugador del Equipo A). No retrasar el juego innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se está en un timeout. **Nunca intentar hablarle a un jugador durante una ofensiva hurry-up sin huddle.** §
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

## 16. COBERTURA EN JUGADAS DE PASE

### 16.1 – Terminología

1. En cada lado de la formación ofensiva, los jugadores en posición de receptores por fuera de los tackles son identificados por su posición. El receptor más abierto (el más cercano al Linesman o Line Judge) es el #1, el siguiente más abierto es el #2, y así sucesivamente por la cantidad de receptores a ese lado de la formación. Cuando los receptores están en *stack* (alineados uno detrás del otro) o en *bunch* (alineados cercanamente) en un lado de la formación el más cercano a la línea de scrimmage es el #1 y el que está atrás suyo es el #2, etc.
2. Una jugada de pase hacia delante consiste en tres *fases*:
  - (a) La Fase A es inmediatamente después del snap y cuando los receptores están haciendo sus movimientos iniciales.
  - (b) La Fase B es cuando los jugadores están corriendo sus rutas de pase o bien intentando establecer su posición en el campo para recibir un pase.
  - (c) La Fase C es mientras el balón está en el aire.
3. Para determinar las claves, se necesitan las siguientes definiciones:
  - (a) Lado fuerte de la formación – determinada por el número de receptores en un lado particular de la formación ofensiva. El lado fuerte es el lado con la mayoría de los receptores. No tiene nada que ver con el número de linieros a cada lado del snapper, sino más bien con el número de receptores posicionados por fuera de los tackles. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] Si no hay lado fuerte (formación equilibrada), el lado del Line Judge es considerado como el lado fuerte.
  - (b) Tight end / split end – un jugador end en la línea de scrimmage. Un *tight end* está alineado usualmente a no más de 4 yardas del liniero ofensivo más cercano. Si está alineado más abierto es un *split end*.
  - (c) Slot back / flanker back – un back alineado por fuera del jugador de línea interno o ala cerrada más cercana. Un *slot back* está usualmente alineado a no más de 4 yardas del liniero ofensivo más cercano. Si está alineado más abierto es un *flanker back*.
  - (d) Back en el backfield – un jugador en el backfield entre los tackles al snap.
  - (e) Cobertura pegada (press coverage) – cuando un defensor se alinea en una posición en la que está lo suficientemente cerca para poder tocar al receptor cuando el receptor deja la línea de scrimmage.
  - (f) Trips (trillizos) – tres receptores por fuera de los tackles en un lado de la formación ofensiva.
  - (g) Quads (cuatrillizos) – cuatro receptores por fuera de los tackles en un lado de la formación ofensiva.
4. Para determinar las claves no importa si el jugador:
  - (a) Está en la línea de scrimmage o detrás.
  - (b) Usa un número entre 50-79 o no.
5. Si la formación es ilegal (p. ej. muchos jugadores en el backfield, más de un jugador en motion al snap), la cuadrilla deberá tener sus claves en un modo a prueba de fallos basado en la posición de los jugadores al snap.
6. Si la formación es nueva o inusual, entonces confirmar las claves con los otros árbitros en forma verbal o visual.

### 16.2 – Principios generales para cobertura de jugadas de pase

1. Durante la Fase A, estar en cobertura personal, observando receptores que están siendo cubiertos por defensivos en cobertura pegada (press coverage).
  - (a) Durante esta fase, es probable que haya contacto físico entre el defensivo y el receptor, y el árbitro responsable debe poder decidir si esto es legal o no.

- (b) Las faltas más comunes en esta situación son holding defensivo e interferencia de pase ofensiva.
  - (c) Los receptores que *no* están cubiertos normalmente no necesitan ser observados, debido a que es baja la probabilidad que una falta sea cometida por ellos o en su contra. Sin embargo, esto puede cambiar debido al desplazamiento de los jugadores.
  - (d) Si tu(s) receptor(es) clave(s) no está(n) amenazado(s) por un defensivo, cambiar inmediatamente a la Fase B.
2. Durante la Fase B, estar en cobertura de zona, observando receptores y defensivos en tu zona.
- (a) Solo observar a receptores que están cerca de defensivos, ya que ellos son los que están amenazados a que les cometan faltas. Receptores y defensivos que no están cerca de oponentes no deben ser observados debido a que existen pocas chances de haber una falta. La excepción a esto es cuando cualquier receptor se acerca a la línea límite. Debemos saber si ellos salen de los límites voluntariamente y por ende perder su elegibilidad para tocar un pase.
  - (b) Si no hay jugadores en tu zona que están cerca de un oponente, expandir tu zona hasta que incluya a oponentes cercanos que puedan estar no siendo observados por otro árbitro.
  - (c) En las primeras etapas de la jugada, mientras los receptores cruzan la línea de scrimmage, las zonas de las que son responsables los árbitros profundos estarán muy cerca de la línea del scrimmage. Mientras los receptores se desplacen downfield, aquellas zonas profundas se expandirán y zonas más cortas se formarán detrás de ellos.
  - (d) De haber más de un receptor en tu zona que está cerca de un oponente, normalmente observarás al más cercano a ti, ya que es más posible que otro árbitro pueda observar al/los otro(s). Esto requiere de un buen trabajo en equipo entre el Back Judge, los árbitros de línea y los árbitros profundos de línea.
  - (e) Las faltas más comunes durante la Fase B son holding defensivo, interferencia de pase ofensiva y uso ilegal de las manos (Regla 9-3-4-e).
  - (f) Adicionalmente, ver si los receptores salen de los límites (voluntariamente o forzados) en el sideline o end line.
3. Durante la Fase C, estar en cobertura de destino, observando receptores y defensivos en la proximidad de donde llegará el pase. Cuando el destino del pase va obviamente fuera de límites, observar a los jugadores cercanos a ese punto.
- (a) Solo observar a los receptores que están cerca de defensivos, ya que ellos son los que están amenazados a que les cometan faltas. Receptores y defensivos que no están cerca de oponentes no deben ser observados debido a que existen pocas chances de haber una falta.
  - (b) Las faltas más comunes durante esta situación son interferencia de pase defensiva e interferencia de pase ofensiva.
  - (c) Durante esta fase también tienes la responsabilidad de observar faltas lejos de la zona de destino como rudeza innecesaria y actitud antideportiva.

### 16.3 – Mecánica de 4

1. Durante la Fase A, los árbitros de línea tienen las claves de todos los receptores elegibles (#1-#4) en su costado del campo. De haber más de un receptor elegible, la clave principal es cualquier receptor en cobertura pegada (press coverage).
2. Durante la Fase B, cada árbitro de línea es responsable de la zona cubriendo su mitad del campo.
3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción en la cercanía de donde llegará el pase.



**16.4 – Mecánica de 5/6C**

1. Durante la Fase A:
  - (a) La clave del Back Judge siempre es en el receptor(es) elegible de adentro que está por fuera de los tackles (normalmente el #2, pero en trips el #3 o el #4 en quads) en el lado fuerte de la formación. Normalmente será el ala cerrada o el slot back.
  - (b) La clave de los árbitros de línea siempre es el jugador más abierto de la formación ofensiva de su lado del campo (#1). Normalmente será un split end o bien un flanker back a menos que el Back Judge esté con esa clave.
  - (c) Si la formación es balanceada y hay solo un receptor elegible a cada lado, el Back Judge no tiene clave. Si hay dos receptores a cada lado, el Back Judge tendrá la clave en el jugador de adentro (#2) del lado del Line Judge, y el Linesman tendrá la clave de los dos de su lado (#1 y #2), dando prioridad al que esté con cobertura pegada (press coverage).
  - (d) De haber receptores elegibles en el lado fuerte, la clave del receptor #2 dependerá si el #2 está más cerca del #1 o del #3. Si el #2 está más cercano al #1, el árbitro de línea tendrá la clave del #1 y #2. Si el #2 está más cerca del #3, el Back Judge tendrá la clave del #3 y #2.
  - (e) De haber quads, quién tiene la clave del #2 y #3 dependerá de dónde están en relación al #1 y #4. Si uno o ambos están cerca del #1, el árbitro de línea tendrá la clave del #1 y #2 (y #3 si todos están cerca). Si uno o ambos están cerca del #4, el Back Judge tendrá la clave del #4 y #3 (y #2 si todos están cerca).
  - (f) El jugador que va en motion será responsabilidad del Back Judge a menos que sea el jugador más abierto al snap.
2. Durante la Fase B:
  - (a) El Back Judge tendrá la zona que contiene al receptor más profundo, particularmente si el receptor está en o desplazándose hacia el medio del campo.
  - (b) Los árbitros de línea tendrán la zona que contiene a los receptores más cortos en su mitad del campo, más cualquier receptor profundo que no está cubierto por el Back Judge, y cualquier receptor que se está desplazando hacia o amenaza con salir de los límites en su costado.
3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción en la cercanía de donde llegará el pase.

**16.5 – Mecánica de 6D**

1. Durante la Fase A:
  - (a) La clave de los árbitros profundos de línea siempre es el jugador más abierto de la formación ofensiva de su lado del campo (#1).
  - (b) La clave de los árbitros de línea siempre es el receptor más interno por fuera de los tackles (#2-#4) (usualmente el ala cerrada o el slot back) en su lado del campo. De haber solo un receptor, el árbitro de línea no tiene clave.
  - (c) De haber trips, quién tiene la clave del receptor #2 dependerá de si el #2 está más cerca del #1 o del #3. Si el #2 está más cercano al #1, el árbitro profundo de línea tendrá la clave del #1 y #2. Si el #2 está más cerca del #3, el árbitro de línea tendrá la clave del #3 y #2.
  - (d) De haber quads, quién tiene la clave del #2 y #3 dependerá de dónde están en relación al #1 y #4. Si uno o ambos están cerca del #1, serán la clave de los árbitros profundos de línea. Si uno o ambos están cerca del #4, serán la clave del árbitro de línea.
  - (e) De haber motion, las claves serán determinadas por la posición del jugador en movimiento al snap (no por su dirección). Si es el jugador más abierto (#1) entonces él será responsabilidad del árbitro profundo de línea de ese costado, de lo contrario será la clave del árbitro de línea.
2. Durante la Fase B:
  - (a) Cada árbitro profundo de línea es responsable de la zona que contiene al receptor más profundo en su mitad del campo.

- (b) Cada árbitro de línea es responsable de la zona que cubre a todos los receptores más cortos en su mitad del campo.
3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción en la cercanía de donde llegará el pase.

### 16.6 – Mecánica de 7/8

1. Durante la Fase A:
  - (a) La clave del Side Judge y Field Judge siempre es el jugador más abierto de la formación ofensiva de su lado del campo (#1). Esto incluye al jugador en motion si el motion lo hace ser el jugador más abierto al snap.
  - (b) De haber un back en motion, él es la clave del Back Judge a menos que sea el jugador más abierto de su lado de la formación al snap.
  - (c) De haber 2 receptores al lado fuerte, el Back Judge siempre tiene al #2 como clave. Si la formación es balanceada, el Back Judge tiene de clave al #2 del lado del Line Judge, y el Linesman tiene la clave del #2 de su lado.
  - (d) Un árbitro de línea no tiene clave si los árbitros profundos de línea y el Back Judge tienen las claves de todos los jugadores en su lado de la formación.
  - (e) De haber trips, el Back Judge tiene de clave al #3 y el árbitro de línea al #2.
  - (f) De haber quads, el Back Judge normalmente tiene la clave en el #4 y #3, y el árbitro de línea en el #2. Sin embargo, si el #3 está separado del #4 y más cercano al #2, el árbitro de línea tiene de clave al #3 y también al #2.
2. Durante la Fase B:
  - (a) Cada árbitro profundo de línea es responsable de la zona que contiene al receptor más profundo en su tercio del campo.
  - (b) El Back Judge es responsable de la zona que contiene al receptor más profundo en el medio del campo.
  - (c) Cada árbitro de línea es responsable de la zona que cubre a todos los receptores más cortos en su mitad del campo.
3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción en la cercanía de donde llegará el pase.

## 16.7 – Resumen

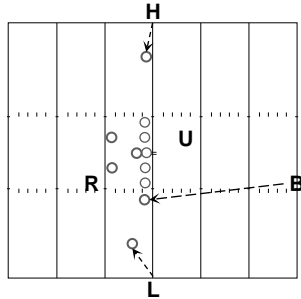
La tabla muestra que árbitro tiene la clave sobre qué receptor de acuerdo a la posición del receptor en su lado de la formación.

Formación		5/6C		6D		7/8		
		Wing	BJ	Wing	Deep	Wing	Deep	BJ
Balanceada	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	12H	2L	2	1	-	1	2
Normal	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	1	2	2	1	-	1	2
Trips	12_3	12	3	3	12	2	1	3
	1_23	1	23	23	1	2	1	3
Quads	1_234	1	234	234	1	2	1	34
	12_34	12	34	34	12	2	1	34
	123_4	123	4	4	123	23	1	4
	1_23_4	12	34	34	12	23	1	4
Motion	M_2	M			M		M	
	1_M		M	M				M

## 16.8 – Ejemplos mecánica de 5

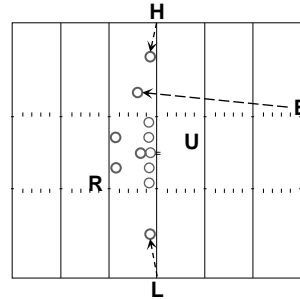
Esta sección además cubre la mecánica de 6C con la adición del Centre Judge en el backfield ofensivo opuesto al Referee.

Figura A: Pro set



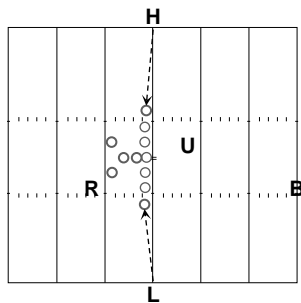
El lado del L es el lado fuerte.

Figura B: Formación Slot



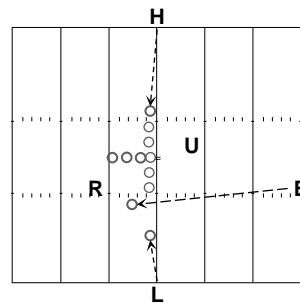
El lado del H es el lado fuerte. Clave del B es el slot back en ese lado. Clave del H es el Split end. Clave del L es el split end del otro lado.

Figura C: Formación Wishbone



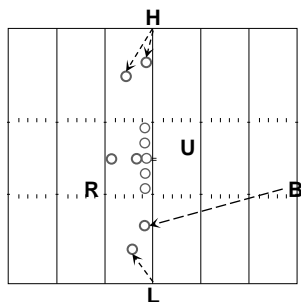
Formación balanceada con un receptor a cada lado. Clave del B es el primer back fuera del backfield.

Figura D: Formación Single-wing



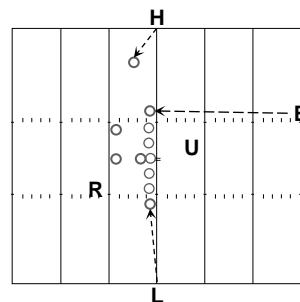
El lado del L es el lado fuerte. Clave del B es el slot back. Clave del L es el flanker back. Clave del H es el ala cerrada de su lado.

Figura E: Formación Spread



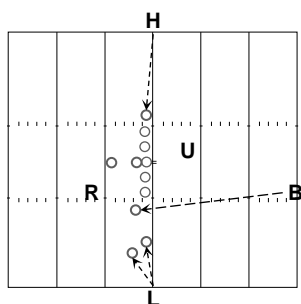
La formación es balanceada con dos receptores a cada lado; el lado fuerte se declara como el del L. Clave del B es el segundo receptor hacia adentro en ese lado. Clave del L es el flanker back en ese lado. Claves del H serán ambos receptores en su lado.

Figura F: Formación Double-wing



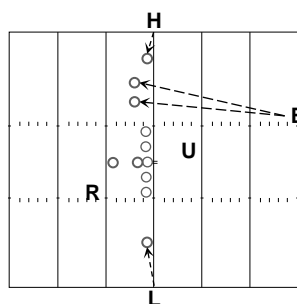
El lado del H es el lado fuerte. Clave del B es el ala cerrada de ese lado. Clave del L es la otra ala cerrada. Clave del H es el flanker back de su lado.

Figura G: Tres receptores a un lado (1)



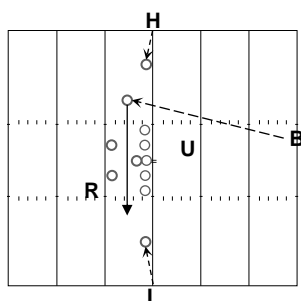
El lado del L es el lado fuerte. Clave del B es el slot back. Claves del L son ambos receptores. Clave del H es el tight end que está posicionado en el lado débil.

Figura H: Tres receptores a un lado (2)



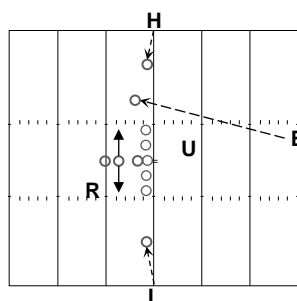
El lado del H es el lado fuerte. Clave del B son ambos slot backs. Clave del H es el split end de ese lado. Clave del L es el split end del otro lado.

Figura I: Motion que cambia el lado fuerte



Lado fuerte inicial es el lado del H. Clave del H es split end en su lado. Clave del L es split end del otro lado. Clave del B es el slot back y se queda con él mientras cambia de lado.

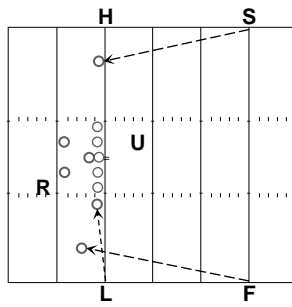
Figura J: Motion que no cambia el lado fuerte



Lado fuerte inicial es el lado del H. Clave del H es split end en su lado. Clave del L es split end del lado débil. Clave del B es el slot back, y también el jugador en motion si está cerca del slot back al snap. Si el jugador en motion va hacia el lado del L, cambia el lado fuerte, B tiene solo al jugador en motion, y las claves del H son ambos jugadores en su lado.

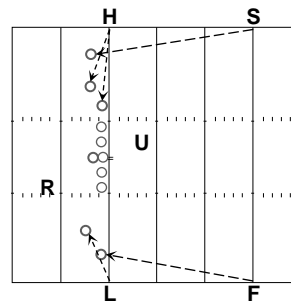
16.9 – Ejemplos mecánica de 6D

Figura A: Pro set



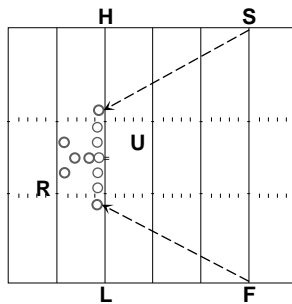
El lado del L es el lado fuerte. Clave del F es el flanker. Clave del S es el split end. Clave del L es el tight end.

Figura B: Formación Spread



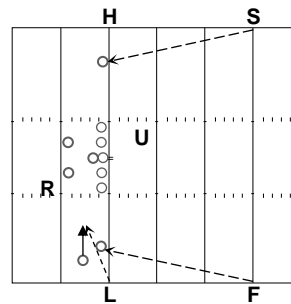
El lado del H es el lado fuerte. Clave del F es el receptor en el lado débil. Clave del L es el segundo receptor de ese lado. Clave del S es el flanker back. Clave del H es el end en su lado y los receptores restantes.

Figura C: Doble tight end y backfield



Formación balanceada. Claves del S y F son los tight ends.

Figura D: Motion

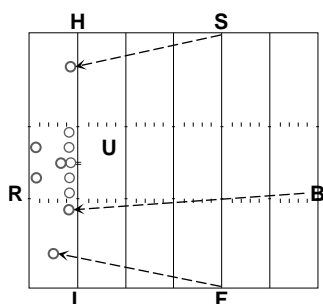


Cuando el jugador en motion deja de ser el más abierto en la formación él pasa a ser responsabilidad del L, la clave del F es el split end.

16.10 – Ejemplos mecánica de 7

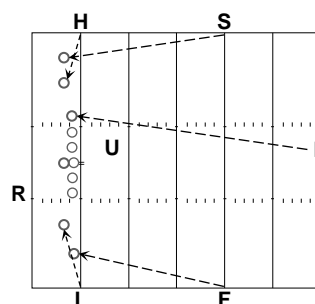
Esta sección además cubre la mecánica de 8 con la adición del Centre Judge en el backfield ofensivo opuesto al Referee.

Figura A: Pro set



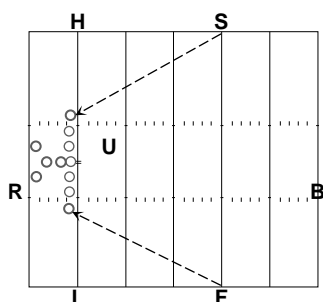
El lado del L es el lado fuerte. Clave del F es el flanker. Clave del S es el split end. Clave del B es el tight end.

Figura B: Formación Spread



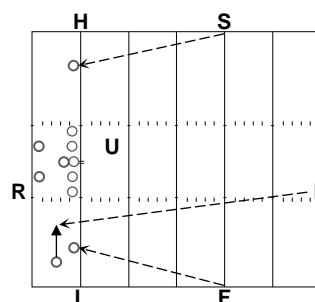
El lado del H es el lado fuerte. Clave del F es el receptor en el lado débil. Clave del L es el segundo receptor de ese lado. Clave del S es el flanker back. Clave del H es el segundo receptor de su lado. Clave del B en el receptor más interno del lado fuerte.

Figura C: Doble tight end y backfield balanceado



Formación balanceada con un receptor fuera de los tackles en cada lado. Claves del S y F son los tight ends.

Figura D: Motion



Cuando el flanker va en motion el B y F intercambian claves.

## 17. TIMEOUTS

### 17.1 – Timeouts cargados

1. Si, cuando el balón está muerto, un jugador, un sustituto dentro de las marcas de las nueve yardas o el Head Coach pide un timeout (y su equipo tiene al menos un timeout restante), de inmediato hacer sonar tu silbato y señalar timeout [S3]. Notificar al Referee sobre el equipo y número del jugador que lo pidió, o que el timeout fue pedido por el Head Coach.
2. Si la solicitud de un timeout es hecha mientras el balón está vivo, esperar hasta el final de la jugada y luego confirmar con el solicitador si el timeout aún es requerido. Si lo es, entonces seguir el procedimiento de arriba.
3. [REFEREE] Señalar el timeout cargado pedido de frente a la cabina de prensa, haciendo la señal de timeout [S3] seguido de una “señal de arrojar” (chucking signal) [N. del T. similar a un pase de pecho con dos manos de baloncesto] con los brazos a la altura de los hombros hacia la goal line del equipo que lo pidió. [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] Anunciar el timeout identificando claramente (normalmente por el nombre del equipo) a qué equipo se le cargará y cuántos han usado. ® No hay necesidad de hacer sonar tu silbato.
4. [REFEREE] Si el timeout es el tercero y final cargado al equipo, adicionalmente al “chucking signal”, hacer tres jalones a un silbato de vapor imaginario (sin hacer sonar el silbato). [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] Anunciar que es el último timeout del equipo. ® Personalmente debes asegurarte que el Head Coach y el capitán en campo están en conocimiento que todos sus timeouts han sido usados.
5. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Asegurar que todos tus colegas estén informados del tiempo exacto restante en el cuarto y que ellos pasen la información al Head Coach y al capitán en campo de cada equipo, según corresponda.
6. Todos los árbitros deben registrar todos los timeouts, incluyendo el cuarto y el tiempo restante en el reloj.
7. [REFEREE] [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] De no haber un reloj de estadio visible, debes anunciar el tiempo restante. Esto es particularmente importante en los últimos minutos de una mitad.
8. [UMPIRE] Cronometrar el intervalo del timeout (Mecánica 5.13). Si el equipo hace huddle cerca del sideline o abandona el campo de juego, pedirle al árbitro de línea que los alerte cuando resten aproximadamente 15 segundos del timeout. De lo contrario, alertar al Referee cuando resten aproximadamente 5 segundos del timeout.
9. Durante un timeout:
  - (a) [UMPIRE] Permanecer con el balón en el spot siguiente.
  - (b) [LINESMAN Y LINE JUDGE] Informar al Head Coach del equipo en tu lado del campo sobre la cantidad de timeouts restantes de cada equipo y el tiempo que queda de no haber un reloj visible de estadio.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Observar el equipo desde tu lado del campo, incluyendo revisar la cantidad de jugadores en el huddle. Si el equipo hace el huddle cerca del sideline o sale del campo de juego, párate lo suficientemente cerca de ellos para poder informarles cuando resten aproximadamente 15 segundos del timeout.
  - (d) [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE] [EN FORMACIÓN xx0/xx2 (MECÁNICA DE 4/6D)] [UMPIRE] Informar al capitán defensivo sobre el tiempo y la cantidad de timeouts que le quedan a su equipo.
  - (e) [REFEREE] Informar al capitán ofensivo sobre el tiempo y la cantidad de timeouts que le quedan a su equipo.
  - (f) Si un coach entra al campo para hablar con sus jugadores, esto normalmente no debería ser un problema si:
    - (i) no entra más de 9 yardas al campo;
    - (ii) no va más allá de las **yardas 20**; ®



- (iii) Sus jugadores se reúnen alrededor de él.
10. [REFEREE] Después de un minuto (o antes si ambos equipos indican que están listos para continuar), estar cerca del spot siguiente. Verbalmente informarles a ambos equipos que se preparen (p. ej. “Defensiva, prepararse. Ofensiva, prepararse”), hacer sonar tu silbato y hacer la señal de balón listo para jugar [S1]. Si la duración del timeout se terminó, nunca *preguntarles* a los equipos si están listos – *decirles*.
  11. Si un equipo pide un timeout cuando ya ha utilizado todos, todos los árbitros deben ignorar la solicitud y ordenarle al equipo que juegue. [REFEREE] En una circunstancia en donde el timeout se otorga incorrectamente, hacer sonar tu silbato y señalar el listo para jugar tan pronto como sea posible después de detectado el error.

### 17.2 – Timeouts de árbitros

1. [REFEREE] Si un timeout no es cargado a ningún equipo, colocarse de frente a la cabina de prensa, señalar timeout [S3] y tocar tu pecho con ambas manos.
2. Durante una lesión u otro timeout, seguir las mismas tareas que en un timeout cargado, y adicionalmente:
  - (a) mantenerte alejado del personal médico;
  - (b) mantener fuera del camino a los jugadores no involucrados;
  - (c) pedirles a los entrenadores y substitutos no involucrados que regresen a sus áreas;
  - (d) recordarles a los entrenadores de no comunicar información a sus jugadores mientras estén en el campo;
  - (e) de ser necesario, sacar el balón del camino mientras notas el spot siguiente y lo marcas (de ser apropiado) con un bean bag.
3. [REFEREE] Declarar el balón listo para jugar tan pronto como la razón del timeout haya sido eliminada (p. ej. el jugador lesionado ha abandonado el campo y está en el área de equipo, o bien lejos del campo de juego y sin peligro alguno). [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Recordarle al Referee si el reloj debe iniciar en el Listo o al snap.
4. Si un timeout de lesión se prolonga, o el juego es suspendido por alguna razón, enviar a los jugadores a sus respectivas áreas de equipo.
5. Conferencia de entrenador
  - (a) [REFEREE] Solo tú puedes detener el reloj por una conferencia de entrenador.
  - (b) La conferencia será en o cerca del sideline, o el Referee puede invitar al coach unas yardas <sup>◊</sup> hacia dentro del campo en caso de que sea mejor alejarlo de su equipo.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE y SIDE JUDGE] Si eres el árbitro más cercano <sup>◊</sup> de ese lado del campo, debes ir con el Referee para presenciar la conferencia.
  - (d) Si luego de la conferencia la decisión no fue cambiada, al equipo se le cargará un timeout, en tal caso se llevará a cabo el procedimiento de un timeout cargado (incluyendo dar al equipo todo el tiempo). Si un equipo pide un timeout que en realidad era una solicitud de conferencia de entrenador y la decisión es cambiada, solo deben ser cargados con un timeout si a continuación solicitan un timeout adicional.
6. Si el juego es interrumpido por cualquier motivo, registrar el down, el equipo en posesión, la posición del balón y la cadena, y el tiempo restante. Además:
  - (a) [UMPIRE] [CENTRE JUDGE] Registrar la posición lateral del balón con respecto a las líneas dentro de los límites.
  - (b) [LINESMAN] Registrar la posición del clip de cadena.

## 18. MEDICIONES (MEASUREMENTS)

1. Si estás en la duda si la línea por ganar ha sido alcanzada al final de una jugada desde scrimmage, hacer sonar tu silbato, señalar timeout [S3] y notificar al Referee.
2. [REFEREE] Es tu decisión si es necesaria o no una medición. No ser influenciado por los pedidos de los equipos, pero toma en consideración el campo y las condiciones de cómo está marcado. Una medición es más probable cuando el balón muere a cierta distancia de la hash mark debido a que es más difícil de juzgar con precisión la relación del balón con la línea por ganar.
3. Debido a la importancia de la situación luego de una jugada en 4to down, se debe hacer una medición a menos que no haya absolutamente ninguna duda en la mente de nadie sobre si la línea por ganar se ha alcanzado o no. Después de un 3er down puede ser casi tan importante.
4. Una medición puede cambiar el ritmo del juego. Evitar las mediciones cuando el reloj está corriendo en los últimos 2 minutos de una mitad a menos que estés genuinamente inseguro de si se ha obtenido un primer down.
5. Para una medición, el árbitro de Cobertura debe colocar el balón en el spot preciso del balón muerto – no en un spot a nivel de este. El balón *nunca* deberá moverse del punto de balón muerto hasta que la medición se haya hecho, particularmente el balón no debe ser movido si muere en la zona lateral. Si muere fuera de límites debe ser posicionado en el spot correcto en el sideline.
6. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [REFEREE] o [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE] o [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Asegurar que el balón está en el spot correcto de balón muerto, y mantenerlo de ser necesario. Marcar la punta del balón con un bean bag solo si hay un riesgo serio de que sea movido.
7. [EN FORMACIÓN xx0/2x1/xx2 (MECÁNICA DE 4/5/6D)] <sup>^</sup> [REFEREE] [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] [CENTRE JUDGE] o [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [FIELD JUDGE] Asegurar que la cabina de prensa tiene una vista despejada de la medición.
8. [LINE JUDGE] Desplazarse rápidamente a una posición en la yarda apropiada para indicar **con el pie** <sup>§</sup> dónde el Linesman debe colocar el clip para hacer una medición exacta (es decir, alineado con el balón en forma precisa en una línea norte-sur). **Cuando llega la cadena no hay necesidad de colocar tu pie en ella.** <sup>◇</sup>
9. [LINESMAN]
  - (a) A menos que haya un pañuelo en la jugada, instruir al operador del indicador de down que coloque el down box en la posición exacta de la estaca delantera. **Si hay un pañuelo en la jugada, [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] soltar un bean bag para marcar la ubicación de la estaca delantera. En cualquiera de los dos casos, el número que figura en el down box será el del down anterior.** <sup>§</sup>
  - (b) Sujetar la cadena en el punto en donde el clip está colocado y dirigir a los operadores de estaca de llevar la cadena a la posición requerida en el campo. Colocar la cadena de modo que su posición corresponda exactamente a la que ocupó en el sideline, **que debería estar marcada por el pie del Line Judge. Entonces** <sup>§</sup> decir "listo".
10. [SIDE JUDGE] Permanecer con el indicador de down en el sideline en la estaca delantera y ajustar su posición una vez que se sepa el resultado de la medición. **Si hay un pañuelo en la jugada, soltar un bean bag para marcar la ubicación de la estaca delantera.** <sup>◇</sup>
11. [UMPIRE] Tomar la estaca delantera desde el operador y, cuando el Linesman diga "listo", suavemente tire para tensar la cadena.
12. [EN FORMACIÓN xx0/2x1/xx2 (MECÁNICA DE 4/5/6D)] <sup>^</sup> [LINE JUDGE] o [EN FORMACIÓN 2x3 (MECÁNICA DE 7)] [FIELD JUDGE] [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] [CENTRE JUDGE] Si la medición es en la zona lateral, obtener un nuevo balón desde el recogepelotas y mantenerlo listo para usarse.

13. [REFEREE] Determinar si la línea por ganar ha sido alcanzada y anunciar tu decisión. Recordar que el primer down se ha logrado si cualquier parte del balón está a nivel o pasado cualquier parte de la estaca delantera.
14. [REFEREE] Si el balón queda corto del primer down y fuera de las hash marks, sujetar la cadena en el punto más avanzado del balón y posicionar un nuevo balón en la hash mark usando la cadena como guía para el posicionamiento.
15. [UMPIRE] Una vez completada la medición, devolver la estaca delantera al operador de estaca.
16. [LINESMAN]:
  - (a) Si un primer down ha sido conseguido, instruir a los cadeneros de colocarse para un nuevo primer down. No hay necesidad de devolver el clip a su posición previa.
  - (b) Si un primer down *no* ha sido conseguido, devolver el clip a su posición correcta en la marca de referencia del clip en la cadena y asegurarse de que los cadeneros devuelvan la cadena a su posición previa.
17. [REFEREE] Señalar el balón listo para jugar cuando el Linesman asegure que la cadena está reposicionada en la ubicación correcta.

## 19. COBRANDO FALTAS (CALLING FOULS)

### 19.1 – Árbitro que cobró

#### 19.1.a – Prioridades

##### Al observar una falta:

1. Dejar caer o lanzar un marcador de falta <sup>^</sup> (pañuelo) en el spot apropiado, por ejemplo, donde ocurre la falta. **Si la falta ocurre fuera de límites, mantener el pañuelo dentro de los límites del campo.** <sup>§</sup>
  - (a) Asegurarse de que el pañuelo caiga en el lado correcto de la goal line en faltas de spot (spot fouls) cerca de cualquiera de las zonas de anotación.
  - (b) Lanzar el pañuelo hacia arriba cuando no hay importancia de marcar el spot de la falta (p. ej. infracciones en línea de scrimmage, faltas a balón muerto).
2. Notar la yarda donde ocurrió la falta.
3. Notar el estado del balón, es decir, qué equipo tenía la posesión del balón al momento en que ocurrió la falta, si estaba en posesión de un jugador o libre, y si el balón estaba vivo o muerto.

##### Al final de la jugada:

4. Cuando el balón muere, asegurarse de que todos los colegas saben que has lanzado un pañuelo de penalidad.
5. Mantenerse en el punto de balón muerto (si eres el árbitro de Cobertura) hasta que otro árbitro te libere de tu responsabilidad.
6. Consultar con los colegas que también tengan un pañuelo en la jugada, o que pueden haber tenido una mejor vista que tú de la jugada. Esto es particularmente importante para faltas por targeting.
7. Asegurarse de que el Referee, Umpire y el resto de la cuadrilla sepan cuál es la falta.
8. Verificar que el Referee y el Umpire aplican la penalidad <sup>^</sup> correctamente. Quedarse cerca del Referee para asegurarse de que tiene toda la información necesaria o en el caso de que necesite un recordatorio del número del jugador. Comprobar el punto de aplicación, la distancia y la dirección. Si crees que algo está incorrecto, informar inmediatamente al Referee.
9. Registrar en cada falta que cobres:
  - (a) El tiempo en el reloj (de saberlo);
  - (b) La falta (usando los códigos enlistados en la sección 28);
  - (c) El número del jugador infractor;
  - (d) Si la penalidad fue aceptada, declinada, offset o cancelada por regla.

#### 19.1.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Si el balón está vivo cuando ocurre la falta, *no* hacer sonar tu silbato hasta que el balón muera (a menos que la falta cause que el balón muera).
2. **Cuando el balón está muerto o cuando muera** <sup>◇</sup>, continúa repicando tu silbato en ráfagas cortas hasta que todos los demás árbitros sepan que has visto una falta. Hacer la señal de timeout [S3] llamativamente.
3. Si la falta es un spot foul, pedirle a un colega disponible que cubra tu pañuelo.
4. [USANDO RADIO]
  - (a) Si eres el árbitro de Cobertura, mantenerse en el punto de balón muerto a menos que otro árbitro asuma tu responsabilidad del spot.
  - (b) Usa tu radio para reportar tu(s) falta(s) al Referee, Umpire y al resto de la cuadrilla.
  - (c) Si hay múltiples faltas en la jugada, puede ser necesario que se reúnan en un lugar (normalmente en el spot siguiente) todos los árbitros involucrados y reporten por turno.
  - (d) Si hay Video Judge, usar la radio para informarles la situación.
  - (e) Si tu radio está defectuosa, pero otras están funcionando, pedir a un árbitro cercano que reporte la falta por ti.

5. [DE LO CONTRARIO]
- (a) Si eres el árbitro de Cobertura, no dejar el punto de balón muerto hasta que otro árbitro asuma tu responsabilidad del spot.
    - (i) Si no eres liberado, hacer que el Referee y Umpire vengan hacia ti.
    - (ii) Si tienes una falta por interferencia de pase defensiva, mantente al lado de tu bandera y hacer que el Referee y Umpire vengan a ti.
  - (b) Si no eres el árbitro de Cobertura, una vez que toda la acción haya cesado en tu área, desplázate rápido hacia el Referee y Umpire.
  - (c) [REFEREE] Reportar la falta al Umpire. [UMPIRE] Reportar la falta al Referee. [DE LO CONTRARIO] Reportar la falta al Referee y Umpire.
6. Dar la siguiente información:
- La naturaleza de la falta;
  - El equipo infractor, por nombre y/o color y/o si es ofensiva/defensiva;
  - El jugador infractor, por número o posición;
  - El spot de la falta y el probable punto de aplicación;
  - Si el balón estaba vivo o muerto al momento de la falta y, de ser apropiado, si ocurrió antes o después de un cambio de posesión de equipo o mientras estaba libre producto de un pase, patada o fumble.
7. Si más de un árbitro lanza su pañuelo por una falta (p. ej. infracciones de línea de scrimmage, interferencias), todos los árbitros que cobraron deberán consultarse entre sí antes de reportar la falta.
- (a) Si observas que un árbitro lanzó un pañuelo que puede haber sido por interferencia de pase y tú crees que el pase era inatrapable, lo recomendado es decirle al árbitro “¿era atrapable ese pase?” Si está seguro debe responder, “Sí, lo era.” Si no está seguro que fuera, deberá responder, “¿qué viste tú?”.
  - (b) No asumir que todos vieron lo mismo que tú.
  - (c) Si tienes que lanzar un pañuelo por una falta claramente en el área de otros árbitros, es cortés discutirlo con ellos.
8. Si tu pañuelo es por targeting, debes tener una comunicación directa y verbal con al menos otro árbitro antes de reportar la falta al Referee. Rara vez el targeting ocurre cuando no hay múltiples vistas de la acción. Debido a que la penalidad implica la descalificación obligatoria, requerimos de esta comunicación para reducir el riesgo de un cobro incorrecto.
9. Cuando un jugador defensivo, antes del snap, se mueve y un jugador ofensivo reacciona, es obligatoria hacer una conferencia entre el Umpire y los árbitros de línea. Esto es para determinar si el jugador defensivo estaba en la zona neutral y si el jugador ofensivo fue amenazado.
10. Cuando reportes faltas al Referee, no apuntar a equipos o jugadores. Después de reportar, quedarse cerca del Referee en caso de que necesite preguntarte más detalles. Evitar conferencias excepto cuando es absolutamente necesario para obtener información de más de un árbitro. Solo deben ser incluidos los involucrados.
11. En el caso de faltas con descalificación:
- (a) Acompañar al Referee a notificarle al Head Coach el número del jugador descalificado y la naturaleza de la falta.
  - (b) **Es diplomático el informar al Head Coach de la descalificación antes que el Referee lo notifique a los espectadores.** <sup>@</sup>
  - (c) Cuando se notifique al Head Coach, la frase recomendada es “X se descalificó a sí mismo porque...” o “X está descalificado porque...” en vez de “Estoy descalificando a X porque...”.
  - (d) [REFEREE] Cuando tú cobras la falta, el árbitro de línea debe acompañarte.
  - (e) Otro árbitro (normalmente el árbitro de línea opuesto) deberá informar de la descalificación al Head Coach opuesto.

### 19.1.c – Técnicas avanzadas

1. Si tu pañuelo cae en un spot incorrecto, correrlo al spot correcto. Desplazar el pañuelo con autoridad – ¡no intentar empujarlo con el pie esperando que nadie lo note!

## 19.2 – Otros árbitros

## 19.2.a – Prioridades

1. Si el pañuelo fue lanzado en tu área normal de responsabilidad, o crees que la penalidad es en contra de un jugador del que tenías responsabilidad durante el down (p. ej. tu jugador clave al snap, o un receptor que pasó por tu área de responsabilidad) o si crees que hubo contacto en un pase inatrapable:
  - (a) Asegurarse de que sepas qué penalidad es;
  - (b) Reportar cualquier información relevante;
2. No permitir que la penalidad sea administrada incorrectamente porque alguien más no supo lo que tú sabías o viste.
3. Compartir una equitativa responsabilidad en la interpretación de las reglas. Si crees que la falta ha sido cobrada **incorrectamente, o la penalidad administrada incorrectamente**,<sup>◇</sup> es tu responsabilidad de hacérselo saber al Referee sin alboroto, indiscreción o retraso. Si tienes información para contribuir asegurarse que tus colegas la sepan, especialmente el Referee. Si un árbitro se equivoca en una interpretación de la regla, toda la cuadrilla se ha equivocado.
4. Cubrir el punto de balón muerto si nadie más lo está haciendo. Si un balón no está en el punto de balón muerto, ayudar en hacer llegar uno allí. Dejar el balón en el suelo en el punto de balón muerto hasta que se requiera.
5. [REFEREE] Identificar al árbitro(s) que lanzó un pañuelo, ir hacia él y averiguar los detalles de la falta que observó.
6. [UMPIRE] Identificar al árbitro(s) que lanzó un pañuelo, escuchar lo que le dicen al Referee y asegurarse de que el Referee haya entendido lo que le dijeron.
7. [CENTRE JUDGE] Ayudar al Referee y Umpire con sus deberes en la aplicación de la penalidad.
8. Notar la yarda donde el balón está muerto.
9. Si la falta es un spot foul, cubrir y mantener el spot de la falta. Si la falta tiene una aplicación de pospatada de scrimmage, cubrir y mantener el spot donde termina la patada.
10. Si otros árbitros se juntan a discutir la situación, mantener a los jugadores alejados de ellos.
11. Si todos los spots están cubiertos, observar a los jugadores y ayudar donde sea requerido.
12. Conseguirle un nuevo balón al Umpire/Centre Judge.
13. Si eres el árbitro más cercano al Head Coach (y no tienes nada más que hacer), pararse cerca de él y ayudar en comunicarle qué penalidad es y qué opciones tiene, y entregar su decisión al Referee. Esto es particularmente importante cuando hay:
  - (a) Una situación de penalidad compleja;
  - (b) Una opción de sustracción de 10 segundos (o un timeout para evitarlo).
14. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] [LINE JUDGE]  
[EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] [FIELD JUDGE] Registrar cada falta cobrada: cuarto, tiempo, jugador, código de falta, el o los árbitros que cobraron y si la penalidad fue aceptada, declinada, offset o cancelada por regla.

## 19.2.b – Respuesta a lo que sucede (desplazamiento y señales)

1. Al final de la jugada, repetir la señal de timeout [S3] hecha por el árbitro que lanzó el pañuelo.
2. Cuando el Umpire inicie la aplicación de la penalidad, levantar el pañuelo (o bean bag) que estás cubriendo y regresarlo al árbitro que cobró la falta.

## 19.3 – Procedimientos de aplicación (enforcement)

1. [REFEREE] Después de haber recibido el reporte de la falta:
  - (a) [USANDO RADIO] Si los detalles de la falta aún no han sido transmitidos por radio, hacerlo ahora.

- (b) Si no estás seguro si la penalidad provoca primer down, usar la señal “yardas de penalidad para un primer down” [Sup43] para preguntarle al Linesman.
  - (c) A menos que la aplicación (y la opción de reloj) <sup>§</sup> sea obvia, hacer señales preliminares a la cabina de prensa en una manera nítida y clara. (Las señales preliminares consisten en (i) la señal de la falta; y (ii) apuntar hacia la end line del equipo infractor). Si hay una potencial confusión de si la falta es a balón vivo o muerto, hacer la señal de balón muerto [S7] antes de hacer la señal de la falta por cada falta a balón muerto. **No anunciar [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] la falta al público** en esta etapa. <sup>@</sup>
  - (d) Si la aplicación es "obvia", informarle de la falta y dónde se colocará el balón a los capitanes en campo del equipo ofendido. Puedes renunciar a esto si crees que están en conocimiento de la naturaleza de la falta. Si el capitán se opone, seguir el procedimiento a continuación para aplicación "no obvia". Si el capitán hace una elección obviamente inapropiada, confirmar que entiende completamente las ramificaciones de la misma.
  - (e) Si no es obvio, explicar la falta y sus opciones al capitán en campo. Si él desea consultarle a su Head Coach, dejar que lo haga vociferando o con señales (pero no que vaya a hablar con él). Si mientras le consultas la decisión al capitán el Head Coach entrega su decisión, ir con esa. Si el capitán y el Head Coach toman decisiones contradictorias, ir con la del Coach.
  - (f) Notificar la falta cobrada, el número o posición del jugador infractor al capitán en campo del equipo infractor.
  - (g) Notificar al capitán en campo y al Head Coach de cada equipo si la penalidad involucra la pérdida de un down.
  - (h) Por si no lo saben, instruir al Umpire y Centre Judge (y [USANDO RADIO] a los otros árbitros) el spot de la aplicación y la cantidad de yardas a marcar.
2. **[LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE]** <sup>^</sup> Si la aplicación de la penalidad (y la opción de reloj) <sup>§</sup> no es obvia:
- (a) Si eres el árbitro (no el de Cobertura) que está más cercano al Head Coach del equipo ofendido, intentar obtener la opción de él. Explicarle cuál fue la falta y cuáles son las opciones.
  - (b) Comunicar por radio, señal (p. ej. apuntando hacia el spot elegido) o vociferar al Referee si la opción es aceptar o rechazar la penalidad (o en caso de una aplicación más compleja, si el Coach desea aceptar alguna penalidad, cuál de ellas).
3. **[UMPIRE]** y **[CENTRE JUDGE]**
- (a) **[EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)]** El Umpire y Centre Judge deberán trabajar en cooperación para hacer lo indicado a continuación. No importa mucho qué árbitro hace cada tarea en específico, pero deben comunicarse para asegurar que todas las tareas se hagan y que ninguna esté duplicada. (Excepción: solo el Umpire debe mover el balón en aplicaciones de penalidades desde el spot previo en jugadas de free kick.)
  - (b) Asegurarse de saber qué falta es la que se le reportó al Referee.
  - (c) Si la aceptación/declinación de la penalidad no es obvia, llamar al capitán del equipo ofendido mientras el Referee hace las señales preliminares, para que pueda ser notificado de la falta y de sus opciones. Si la penalidad es compleja o puede involucrar opciones de ambos equipos, llamar a ambos capitanes.
  - (d) Obtener un nuevo balón. Otros árbitros pueden ayudarte en relevarte uno. Mantenerlo en las manos en vez de posicionarlo en el suelo. El balón solo debe ser colocado en el suelo una vez que la aplicación de la penalidad haya sido completada.
  - (e) Estar presente si entregan las opciones al capitán ofendido, y revisar que se han dado correctamente.
  - (f) Mientras transportas el balón, determinar el spot en donde el balón debe ser llevado e ir directamente allí, sin dar pasos por cada yarda de la penalidad. Solo debe ser necesario marcar con los pies las yardas de la penalidad en campos pobremente marcados.

- (g) Antes de aplicar la(s) penalidad(es) del spot previo de un free kick, repetir hacia la cabina de prensa las señales de anuncio del Referee sobre la penalidad.
- (h) Procedimientos para prevenir errores:
- (i) Antes de comenzar, confirmar con el Line Judge o Linesman de que tienes el spot de aplicación correcto.
- (ii) **[USANDO RADIO] Puedes transmitir la distancia, el spot de aplicación y el spot siguiente (Mecánica 25.4.4). Esto debe ser cuidando el momento para evitar hacerlo durante el anuncio de penalidad del Referee. ®**
- (iii) Cuando llegues al spot siguiente, confirmar con el Line Judge o Linesman de que avanzaste la distancia correcta.
- (iv) No colocar el balón en el suelo hasta que hayas confirmado que estás en el spot correcto.
- (v) No demorar por esperar al Line Judge o Linesman a que estén en la posición del spot que estás chequeando. Deberían poder darte la confirmación verbalmente o por señas donde sea que estén. \*
- (vi) Cuando una penalidad es aplicada desde el spot previo en un free kick, el/los árbitro(s) responsable(s) de confirmarte la aplicación de la penalidad es/son árbitro(s) que están en la línea de restricción del Equipo A (normalmente el Back Judge, pero pueden ser otros responsables en formación de on-side kick).
4. **[CRONOMETRADOR EN CAMPO]** Si resta menos de un minuto en la mitad, asegurarse que el resto de la cuadrilla sabe que puede aplicarse una substracción de 10 segundos.
5. Si aplica una substracción de 10 segundos:
- (a) **[REFEREE]** si la opción de substracción de 10 segundos no es obvia, entregar la opción al capitán que corresponde. §
- (b) **[REFEREE]** Si la opción de substracción de 10 segundos es elegida y el otro equipo tiene un timeout disponible, preguntarle a su capitán si desean usarlo o no.
- (c) **[LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE]** Si eres el árbitro (otro al de Cobertura) que está más cercano al Head Coach que corresponde, intentar obtener la opción de él y comunicarla al Referee.
- (d) Si es aceptada la opción de la substracción de 10 segundos:
- (i) **[CRONOMETRADOR EN CAMPO]** Ajustar el reloj a lo que corresponde.
- (ii) **[REFEREE]** Recordarle al Equipo A que el reloj comenzará en el Listo.
- (iii) **[UMPIRE O CENTRE JUDGE]** Asegurar que el snapper sabe que no puede hacer el snap antes que el Referee dé la señal de Listo.
- (e) Si es declinada la opción de la substracción de 10 segundos:
- (i) **[REFEREE]** Recordarle al Equipo A que el reloj comenzará en el snap.
6. **[LINESMAN]** estar preparado para responderle al Referee haciéndote la señal "yardas de penalidad para un primer down" [Sup43]. Responder sí (o asentir o levantar pulgares) si la aplicación de la penalidad desde el spot anterior daría un primer down. Responder no (o disentir o bajar pulgares) si no fue conseguido.
7. Procedimientos para prevenir errores:
- (a) **[LINESMAN Y LINE JUDGE]** Escuchar al Umpire o Center Judge transmitiendo la distancia, el spot de aplicación y el spot siguiente, o puedes transmitirlo tú mismo (evitar hacerlo cuando el Referee haga el anuncio de penalidad). Consultar con ellos si no crees que están en lo correcto.
- (b) **[LINE JUDGE]** Confirmar que la(s) penalidad(es) está(n) siendo aplicada(s) desde el spot correcto. \* Verbal o visualmente confirmarle al Umpire o Centre Judge que están comenzando desde la posición correcta. Además chequear que el balón fue movido a la distancia correcta (incluyendo la aplicación de mitad de distancia). **Mantener el punto de aplicación hasta que se complete la aplicación, excepto en las siguientes situaciones:**
- (i) penalidades aplicadas desde el spot anterior en un free kick;
- (ii) **[EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (MECÁNICA DE 4/5)]** cuando eres responsable de cubrir el final de una patada.
- Tener en cuenta que comprobar la aplicación de la penalidad es una prioridad más alta que (i) cubrir un pañuelo de penalidad; (ii) hablar con los entrenadores.**



- (c) [LINESMAN] Confirmar que la(s) penalidad(es) está(n) siendo aplicada(s) al spot siguiente correcto. Este proceso no requiere que te desplaces en sincronía con el Umpire o Centre Judge, pero debes chequear que ambos terminen en la misma yarda y que es la distancia correcta (incluyendo la aplicación de mitad de distancia). Verbal o visualmente confirmarle al Umpire o Centre Judge que están terminando en la posición correcta. No mover el down box hasta que la aplicación sea confirmada como correcta.
- (d) [BACK JUDGE U OTROS ÁRBITROS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A EN FORMACIÓN DE ON-SIDE KICK] Para penalidades aplicadas desde el spot previo en una free kick, chequear que la aplicación se haga desde el spot correcto y que el balón sea movido a la distancia correcta (incluyendo la aplicación de mitad de distancia). Verbal o visualmente confirmarle al Umpire o Centre Judge que están terminando en la posición correcta.
8. [REFEREE]
- (a) Mientras el Umpire o Centre Judge esté licando la penalidad, ir a una posición con vista despejada y hacer las señales finales solamente hacia el costado de la cabina de prensa. (El Head Coach del lado opuesto será notificado por el Linesman o Side Judge). No tomarse tanto tiempo para colocarse en posición, pero ocasionalmente tomarse un segundo extra puede ayudarte en la compostura y en pensar en lo que dirás. Detenerse completamente antes de iniciar el anuncio.
- (b) Para cada falta, hacer la señal apropiada y luego apuntar hacia la goal line del equipo infractor.
- (c) En el caso de las siguientes penalidades, anteceder la señal de falta personal [S38] a la señal adecuada por:
- (i) facemask [S45]
  - (ii) rudeza contra el pasador [S34]
  - (iii) tackle de horse collar [S25]
  - (iv) rudeza contra el pateador/snapper/holder [S30]
  - (v) chop block [S41]
  - (vi) targeting [S24]
  - (vii) [bloqueo por el lado ciego \[S28\]](#) @
- (d) Si la penalidad es declinada, hacer también la señal de penalidad declinada [S10].
- (e) Si hay penalidades que se compensan entre ellas (offset), señalar la falta del equipo local, apuntar hacia la goal line de ese equipo, luego señalar la falta del equipo visitante, apuntar hacia la goal line de ese equipo, y hacer la señal de penalidades offset [S10].
- (f) Mientras estás de frente a la cabina de prensa, indicar el número del siguiente down.
- (g) [\[USANDO RADIO PARA PÚBLICO\]](#) Anunciar la penalidad, incluyendo la identidad del jugador infractor por número (o posición si el número no se conoce).
- (i) Por brevedad, el número de los jugadores puede ser omitido si hay más de dos faltas.
  - (ii) [\[USANDO RADIO PARA PÚBLICO\]](#) Si se te entrega una radio con micrófono para comunicación con los espectadores y/o por transmisión de medios. Es obligación usarlo mientras tengas control del interruptor. @
  - (iii) Si la falta es la primera actitud antideportiva de un individuo, anunciarlo como una advertencia para su conducta futura.
  - (iv) Si un jugador es descalificado como resultado de una falta, anunciarlo junto a la señal de descalificación [S47]. Usar las mismas palabras cuando se le informe a su Head Coach (Mecánica 19.1.b).
9. Si hay [penalidades por](#) <sup>◊</sup> múltiples faltas a balón muerto que no se cancelan por regla [o porque el preciso yardaje neto se anula](#) <sup>§</sup>, se debe recorrer la distancia de cada penalidad y (a excepción de las faltas entre series) la posición de la cadena ser reconsiderada después de cada una de éstas. La aplicación de media distancia también debe ser revisada antes de la administración de cada penalidad. Sin embargo, el clip de cadena, solo se debe establecer después que la última penalidad se ha aplicado.
10. El árbitro del sideline más cercano al lado apropiado del campo *debe* darle al Head Coach los detalles de la falta si es de su equipo, incluyendo, cuando sea posible, el número o

posición del jugador infractor y en forma precisa lo que el jugador hizo ilegalmente. Si la penalidad implica pérdida de down, el Entrenador debe ser notificado de esto. El Entrenador también debe ser notificado de cualquier aplicación o criterios inusuales, sean o no contra su equipo. Los ejemplos podrían incluir: pañuelos ondeados (waved off) (descartados); pases inatrapables; cualquier táctica injusta o acto injusto (Reglas 9-2-2 y 9-2-3).

11. [REFEREE] Si la penalidad de una falta será aplicada en la siguiente free kick, hacer las señales finales (y anunciar la penalidad) y apuntar al spot de la patada. El Umpire repetirá las señales a la cabina de prensa antes de mover el balón.
12. [REFEREE] Si una penalidad es descartada, hacer la señal de pañuelo descartado [S13] hacia la cabina de prensa. Esta señal no es hecha por quien lanzó el pañuelo (a menos que haya sido el Referee). [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] Anunciar una breve explicación de por qué se está descartando el pañuelo.
13. [REFEREE] [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] Si la aplicación de una penalidad o una situación de juego es compleja o inusual, explicarlo a todos. Concentrarse en indicar los hechos (p. ej., las faltas que se sancionaron) y una breve referencia a la(s) regla(s) que aplican. También puedes hacer esto si no hay pañuelos de penalidad en la jugada, si el juego ya se ha detenido. No detengas el juego solo para hacer un anuncio.

#### 19.4 – Aplicaciones (enforcement) obvios y no obvios

1. Los árbitros pueden normalmente considerar la aplicación de las siguientes penalidades como "obviamente" aceptadas:
  - (a) Penalidades a balón muerto (excepto posiblemente aquellas cometidas por el equipo a punto de hacer un punt) serán aceptadas;
  - (b) Penalidades de pospatada de scrimmage serán aceptadas;
  - (c) Penalidades defensivas donde las yardas se añadirán al final de la jugada serán aceptadas;
  - (d) Penalidades del Equipo A que incluyan pérdida de down serán aceptadas;
  - (e) Penalidades del Equipo B que incluyan un primer down automático serán aceptadas (a menos que declinándola obtengan una mejor posición de campo);
  - (f) Penalidades del Equipo A que resulten en un safety serán aceptadas (a menos que declinándola dé el balón al Equipo B una buena posición de campo);
  - (g) Penalidades del Equipo A en jugadas que hayan ganado un primer down serán aceptadas.
2. Los árbitros pueden normalmente considerar la aplicación de las siguientes penalidades como "obviamente" declinadas:
  - (a) Penalidades en donde el resultado de la jugada es el mismo de la penalidad (p. ej. interferencia de pase defensivo en el spot de la recepción pasada la línea por ganar, o un safety) serán declinadas;
  - (b) Penalidades en contra de los oponentes al equipo que anotó un touchdown (o try de 2 puntos) serán declinadas a menos que se pasen a la siguiente free kick;
  - (c) Penalidades de los oponentes antes que el equipo ofendido ganara la posesión del balón serán declinadas;
  - (d) Penalidades defensivas que dejan a la ofensiva en una posición o número de down menos favorable serán declinadas;
  - (e) Penalidades del Equipo A en jugadas que pierden una significativa cantidad de yardas será declinada.
3. En los siguientes casos, aceptación/declinación será obvia basada en el estado del juego:
  - (a) Cuando hay múltiples penalidades, la que ponga al equipo infractor en la peor posición será aceptada;
  - (b) Cuando una penalidad extenderá/terminará el juego, será aceptada/declinada según el equipo que tenga la ventaja en el marcador;
  - (c) Cuando una penalidad extenderá/terminará la primera mitad, será aceptada/declinada según si algún equipo está en posición de anotar.

4. Sin embargo, tomar en cuenta que el Head Coach o un capitán puede en cualquier momento cambiar la elección de los árbitros en los casos antes mencionados hasta antes de la señal de listo para jugar.
5. Los árbitros pueden normalmente considerar la aplicación de las siguientes penalidades como no "obvias":
  - (a) Cuando una penalidad quita/entrega puntos por un gol de campo, safety o try de 1 punto;
  - (b) Cuando una mejor/peor posición de campo debe compararse con un número de down más/menos favorable;
  - (c) Cuando el Equipo B puede elegir la aplicación en el spot anterior o el spot de balón muerto después de una patada (incluso cuando una free kick no tocada ha salido de los límites) y la profundidad de la patada y/o devolución no indica "obviamente" el resultado preferible, generalmente:
    - (i) una patada larga y un regreso corto sugerirá la aplicación en el spot previo.
    - (ii) una patada corta o una larga devolución sugerirá la aplicación del spot a balón muerto).
  - (d) Cuando el equipo con la última posesión puede elegir declinar faltas "offset" debido al principio de "manos limpias" ("clean hands") (Regla 10-1-4 Excepción 1) o reglas de "aplicación pospatada de scrimmage" (Regla 10-1-4 Excepción 2);
  - (e) Cuando (en o cerca del fin del cuarto) un fuerte viento u otros factores puedan afectar en la dirección en que un equipo quiera jugar el próximo down.
  - (f) Cuando el Equipo A puede declinar la parte de la distancia en una penalidad en un try para así mantener el mismo spot para su pateador (Rule 8-3-3-b-2).
6. Además de si aceptarán o rechazarán una penalidad, los árbitros también pueden considerar la opción de un equipo sobre el reloj como "obvia". Esto cubre situaciones de sustracción de 10 segundos y si iniciar el reloj en el listo o snap. Las situaciones "obvias" incluyen: §
  - (a) En las etapas finales del juego, el equipo con ventaja en el marcador generalmente querrá consumir tiempo y el equipo que va perdiendo querrá conservar tiempo. Una excepción a esto podría ser si es probable que ocurra un cambio de liderazgo en el marcador en la próxima jugada o dos.
  - (b) En las etapas finales de la primera mitad, un equipo en posición de anotar generalmente querrá conservar tiempo.

## 20. TOMA DE TIEMPO Y EL FINAL DE LOS PERÍODOS

### 20.1 – Relojes de estadio

1. Si hay uno o más relojes de juego visibles, esos serán los oficiales. (Sería un absurdo de parte de los árbitros no utilizar un reloj que es visible para jugadores, entrenadores, espectadores y colegas.) Para ser considerado visible, al menos un reloj debe ser visible desde cada punto del campo de juego. De lo contrario, no se utilizará el/los reloj(es) del estadio. *Si hay varios relojes que no están en sincronía, solo se usará uno o más que estén sincronizados y los demás deben apagarse.* §
2. Si hay relojes de jugada visibles, esos serán los oficiales. Para ser considerados visibles, debe haber relojes de jugada detrás de cada end line, al menos uno debe estar visible para el mariscal desde cualquier punto en el campo de juego dentro de las hash marks. De lo contrario, los relojes de jugada de estadio no serán usados.
3. En la mayoría de las circunstancias, el operador del reloj de estadio debe ser capaz de iniciar y detener el reloj con mayor precisión que cualquier otro miembro de la cuadrilla. No deberían tener otra asignación a cumplir.
4. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Mantener tu reloj con el tiempo aproximado al del reloj del estadio. Las principales razones para hacer esto son:
  - (a) En el caso de que el reloj del estadio de repente se quede en blanco;
  - (b) En el caso de que al operador del reloj de estadio olvida iniciar o detenerlo, y como consecuencia una cantidad de tiempo significativa se perdió o ganó.
5. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Tú eres responsable de revisar que el reloj del estadio inicie y se detenga cuando corresponda. Otros árbitros en mejor posición para ver el reloj pueden ayudarte. Esto es lo más importante si el reloj de juego está detrás de ti. Discutir en la previa al juego quién hará esto.
6. Errores pequeños en el tiempo deben ser ignorados. Unos pocos segundos aquí o allá, especialmente iniciando un período, es poco probable que le moleste a alguien. Incluso al final de una mitad, un error de un segundo o dos puede que no importe a menos que le niegue a un equipo la oportunidad de anotar, o le da a un equipo una oportunidad que no deberían tener.
7. Correcciones al reloj del estadio deben hacerse solo cuando es importante o hubo un error obvio. Un error de menos de *cinco segundos* <sup>◇</sup> por minuto restante en el cuarto debe ser ignorado (p. ej. un error de *25 segundos* <sup>◇</sup> puede ser ignorado si restan más de cinco minutos). *Se debe hacer una corrección [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] si es lo suficientemente significativa como para merecer una explicación a los espectadores y equipos. Es más probable que sea el caso en los últimos dos minutos de una mitad. De lo contrario, se puede hacer una corrección [USANDO RADIO (DE LA CUADRILLA)] si el operador del reloj puede escucharla.*
8. Cuando una corrección es necesaria, debe hacerse antes que inicie la siguiente jugada. Si un error no fue corregido prontamente, ignorarlo y continuar.
9. Si un reloj está funcionando con problemas (o en casos muy extremos, si el operador del reloj del estadio es completamente incompetente), el Referee deberá ordenar que sea apagado.
10. No arruinar un buen juego por ser detallista sobre el tiempo. Te hará ver que estás sobre arbitrando, especialmente si lo haces repetidamente.

### 20.2 – Aviso de los dos minutos (two-minute warning)

1. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Si las reglas lo proporcionan, notificar al Referee que anuncie el aviso de los dos minutos cuando el balón esté muerto y resten dos minutos o menos en la mitad. (Excepción: si un touchdown fue anotado en la jugada previa el aviso de los dos minutos se dará luego del try).

2. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] En el momento apropiado, hacer sonar tu silbato, detener tu reloj y hacer la señal de timeout [S3]. Notificar al Referee que es el aviso de los dos minutos, e informarle exactamente cuánto tiempo resta.
3. [REFEREE] [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] <sup>@</sup> Anunciar el aviso de los dos minutos y señalarlo a ambos sidelines usando la señal de aviso de los dos minutos [S45] (Regla 3-3-8-b). Asegurarse de que el capitán en campo y el Head Coach de cada equipo hayan sido informados del tiempo exacto restante en la mitad, no solo que es el aviso de los dos minutos.
4. Si el reloj ha sido detenido por el aviso de los dos minutos, debe iniciar al siguiente snap (o luego de una free kick).

### 20.3 – Cada período

1. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Cerca del final de cada mitad, asegurarse de que todos los árbitros sean informados del tiempo restante cada vez que el reloj se detiene. Por regla, a menos que haya un reloj de estadio, después del aviso de los dos minutos en cada mitad, comprobar que el capitán en campo y el Head Coach de cada equipo sea informado del tiempo restante exacto cada vez que se detiene el reloj (Regla 3-3-8-c). [USANDO RADIO] Comunicar el tiempo a todos los demás árbitros. Para aumentar la posibilidad que sea recibido claramente, decirlo dos veces y en formatos diferentes, p. ej. "1 minuto 34 segundos" y "1, 3, 4".
2. [REFEREE] [USANDO RADIO PARA PÚBLICO] Si no hay un reloj de juego visible, anunciar el tiempo restante cada vez que el reloj se detenga después del aviso de los dos minutos. Decir dos veces las palabras en caso de que no se escuchen con claridad (p. ej., "Queda 1 minuto 34. Queda 1, 3, 4"). Esto debe hacerse desde tu posición actual y no tomarse más tiempo del que se necesita para decir las palabras. <sup>@</sup>
3. Responsabilidad de decidir si el snap fue antes o después que el período terminó:
  - (a) Si no hay relojes de estadio, el cronometrador en campo es responsable. Si su reloj no tiene una alerta audible o de vibración, él deberá elevarlo al frente de sus ojos para así poder monitorear la jugada y el tiempo simultáneamente.
  - (b) Si hay relojes de estadio, el cronometrador en campo deberá recordarle al Referee y Umpire que ellos son los responsables. Si hay un reloj detrás de cada zona de anotación, la principal responsabilidad recae en el Referee. Si hay un reloj solo en una zona de anotación, la responsabilidad recae sobre quien lo tenga de frente. Si el reloj no está en ninguna zona de anotación o está fuera de la vista normal del Referee y Umpire, un árbitro apropiado tiene la responsabilidad. Qué árbitro lo hará será determinado en la conferencia previa al juego.
4. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Cuando el tiempo expire, hacer sonar tu silbato si el balón está muerto. Otros árbitros deberán ayudar en entregarle un balón al Referee para que pueda señalar el fin del cuarto.

### 20.4 – Primer y tercer período

1. [UMPIRE] Cronometrar el intervalo entre períodos.
2. Una vez terminado el período:
  - (a) [REFEREE] [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Ir al spot siguiente y registrar (escribiendo) la yarda en la cual el balón está posicionado, su posición lateral, el número del siguiente down y la distancia a la línea por ganar.
  - (b) [LINESMAN] [SIDE JUDGE] Registrar la yarda en la que se coloca el clip de la cadena, la yarda en la que se coloca el balón, el número del próximo down y la distancia a la línea por ganar. <sup>^</sup>
  - (c) [REFEREE] [UMPIRE O CENTRE JUDGE] [LINESMAN] [SIDE JUDGE] No te muevas de la yarda del spot siguiente hasta que hayan acordado que han registrado la información correcta. <sup>@</sup>
  - (d) [DE LO CONTRARIO] Registrar la yarda del balón y el down y distancia.
  - (e) [LINE JUDGE] También registrar la posición lateral del balón.

3. [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Si eres quien tiene el balón, una vez que tú y el Referee hayan registrado los detalles y confirmado que son correctos, Acompañado por el Referee, llevar el balón a la otra mitad hacia su nueva ubicación y colocarlo. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Si no tienes el balón, monitorear a los jugadores mientras se desplazan a la nueva ubicación.
4. [LINE JUDGE] Una vez registrado los detalles, Desplázate rápido al spot siguiente (yarda y posición lateral, ambas) en la mitad opuesta del campo, e indicar la nueva ubicación en donde el balón deberá ser puesto en juego.
5. [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] [FIELD JUDGE]  
[EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] [LINE JUDGE] Desplazar el indicador alternativo de down y línea por ganar, pero deberán mantenerse en la ubicación de cuando se acabó el período hasta que hayas registrado sus posiciones.
6. [LINESMAN] Una vez **que hayas confirmado que todo lo registrado está correcto**, agarrar la cadena y el clip, y mantente sujetándola, invertir la cadena y desplazarla junto a los cadeneros a la yarda correspondiente en la otra mitad del campo. El indicador de down deberá ser desplazado a su nueva posición al mismo tiempo (bajo la supervisión del Side Judge, de haberlo).
7. [SIDE JUDGE] Supervisar al operador de indicador de down para desplazar el down box a su nueva ubicación.
8. [BACK JUDGE] [FIELD JUDGE] Desplazarse con los jugadores a la nueva ubicación para la siguiente jugada.
9. Luego de completados estos deberes, tomar ubicación para la siguiente jugada. El balón no puede ser declarado listo para jugar hasta que haya transcurrido un minuto desde el fin del período. **Este es un período de “descanso” para los equipos y su duración no debe variar significativamente.** §

### 20.5 – Intervalo de medio tiempo (half time intermission)

1. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE]† Asegurarse que un capitán del equipo en tu lado del campo se reporte ante el Referee antes de abandonar el área de juego.
2. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Confirmar al Referee la duración del entretiempo, la hora correcta del día, y la hora correcta en que comenzará la segunda mitad.
3. [REFEREE] Llevar esta información a los capitanes, con la instrucción que los equipos deben estar en el campo listos para reiniciar a la hora programada.
4. [REFEREE] No acceder a acortar el intervalo entre mitades a menos que haya **una razón de peso para hacerlo. Recordar que el medio tiempo es un período de descanso importante para jugadores, entrenadores, árbitros y otros. Cualquier decisión de acortarlo debe incluir una evaluación de riesgos de su impacto en la seguridad de los participantes.** §
5. [REFEREE] \* Señalar el inicio del entretiempo haciendo la señal de inicio del reloj [S2]. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Iniciar tu reloj a esa señal. Si hay reloj de estadio, debe iniciar y cronometrar el tiempo restante del entretiempo.
6. Mantener la posesión de los balones de juego durante el entretiempo.
7. **Opciones segunda mitad:** ^
  - (a) [REFEREE] [UMPIRE] No más de cinco minutos antes del término del entretiempo, visitar a cada equipo (en el lugar donde hayan pasado el entretiempo, de ser necesario) y establecer las opciones para la segunda mitad. Ir primero al equipo que tiene la primera elección de opción en la segunda mitad y luego a sus oponentes.
  - (b) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si los equipos están en el campo y eres el árbitro más cercano al Head Coach, ayudar en esto al hablar con ellos y transmitiendo la decisión al Referee [USANDO RADIO]. †
  - (c) [REFEREE] Asegurarse que ambos equipos saben quién pateará y qué zona de anotación defenderá cada equipo.
8. Los otros árbitros deberán ir directamente al campo y asegurar que estén presentes cadeneros, cadeneros alternativos y recogepelotas. Árbitro(s) responsable(s) deberá(n) asegurar que los balones han sido llevados al campo.

9. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINE JUDGE]  
 [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]  
 [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Asegurarse que un balón esté disponible para el kickoff.

### 20.6 – Fin del juego

1. [REFEREE] Señalar el fin del juego [S14].
2. [LINESMAN] Recuperar tu clip de cadena.
3. [UMPIRE] Recuperar el último balón de juego usado.
4. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Recuperar los balones de juego de recambio en posesión de los recogepelotas.
5. Luego que el Referee haya señalado el fin del juego, inmediatamente juntarse en pares (o grupos más grandes) y abandonar el campo a un ritmo moderado y uniforme (dado por el árbitro más cercano al camarín).
  - (a) Si un árbitro lleva la llave del camarín, debe asegurarse de ser el primero en llegar al camarín.
  - (b) No debes ni buscar ni evitar a entrenador y jugadores.
  - (c) Si alguien molesta, seguir caminando.
  - (d) No permanecer en o cerca del campo para hablar con jugadores, entrenadores, espectadores o cualquier persona. **(Excepción: si se te ha pedido que te quede para una ceremonia de presentación posterior al juego).** §
6. Cualquier solicitud de discusión sobre el arbitraje del juego debe ser dirigida hacia el Referee. [REFEREE] Estar preparado para discutir cualquier interpretación de reglas (en el vestuario, no en el campo), pero negarse cortésmente a discutir cobros de criterio (judgment calls).
7. Todos los árbitros deben completar los deberes administrativos que tengan. **Esto incluye resolver la falta correcta asociada con cualquier descalificación que haya ocurrido.** §
8. Luego del juego, los árbitros son responsables de asegurar que los balones y otros equipamientos son devueltos al personal de gestión del juego.

### 20.7 – Tareas adicionales para juegos con transmisión en vivo

Estas tareas solo aplican si el juego está siendo transmitido en vivo y debe estar sincronizado con el director de la transmisión.

1. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]  
 [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE]  
 [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [REFEREE] Durante cualquier timeout del intervalo antes del inicio de cualquier período, si hay una persona de coordinación de TV cerca del sideline de la cabina de prensa (“gorra roja/red hat” o “mangas naranjas/orange sleeves”).
  - (a) Pararse al lado suyo durante el intervalo hasta que resten 30 segundos. El coordinador puede entrar unas yardas al campo de juego durante el intervalo para que así pueda ser visto más fácilmente.
  - (b) Durante cada intervalo, confirmar la cantidad de timeouts pedidos y restantes en la mitad.
  - (c) Si está permitido por la Autoridad de la Competencia que los timeouts de medios puedan otorgarse, se usarán los siguientes procedimientos adicionales.
    - (i) El número de timeouts de medios será acordado en una reunión entre el Referee, representante de gestión del juego, el coordinador de TV y el director/productor de TV. Esta reunión se deberá llevar a cabo al menos dos horas antes del kickoff.
    - (ii) Los timeouts de medios solo son otorgados a discreción del Referee. Sin embargo, el Referee debe asegurarse que durante el juego se otorgue la cantidad acordada.

- (iii) Durante el juego, el coordinador de TV puede solicitar un timeout de medios cruzando sus brazos frente a su pecho.
  - (iv) El Árbitro reconocerá, apuntando al suelo, que tiene la intención de otorgar la solicitud. La duración del intervalo comienza cuando el Árbitro hace la señal de TV timeout (S4).
  - (v) Timeout de medios solo pueden ser otorgados cuando hay timeout debido a:
    - (1) timeout de equipo cargado, conferencia de entrenador o revisión de video;
    - (2) timeout de lesión o el Referee suspende el juego bajo la regla 3-3-3;
    - (3) en períodos extras, el final de un período;
    - (4) una anotación (que no sea touchdown – esperar hasta después del try) o un intento de gol de campo no convertido;
    - (5) un cambio de posesión de equipo, pero no cuando el balón ha sido devuelto a un punto en o dentro de la yarda 20 del Equipo A, o una jugada similar de cambio de momentum.
  - (d) Retornar a tu posición en el campo cuando resten 30 segundos del timeout. Al mismo tiempo, el coordinador de TV extenderá su brazo izquierdo al costado y hacia abajo en un ángulo de 45 grados. Eso les indica a todos que el timeout está cerca de terminar.
  - (e) Cuando resten 15 segundos del timeout de medios, el coordinador de TV elevará su mano derecha por sobre su cabeza para indicar que el timeout está terminando. Los árbitros cerca de los equipos informarán al Head Coach e incentivar a los equipos a colocarse en posición y listos para jugar.
  - (f) Al final del timeout, el coordinador de TV bajará su mano y apuntará al Referee.
2. [REFEREE] No hacer la señal de Listo hasta que: (i) el coordinador de TV o el Back Judge (o Field Judge) te informe que la TV está preparada para continuar; y (ii) que todos los árbitros están en posición.



## 21. USO DE BEAN BAGS

### 21.1 – Principios generales

1. Todos los árbitros deberán llevar al menos dos bean bags para marcar spots que no sean spots de faltas.
2. Nunca lanzar un bean bag por arriba del hombro. De ser posible, correr a la yarda aproximada al nivel del spot y *dejarlo caer*. De no ser posible, lanzarlo por debajo.
3. Notar la yarda siempre que sea posible.
4. Si el bean bag cae en un spot incorrecto, correrlo al spot correcto. Desplazar el bean bag con autoridad – no intentar empujarlo con el pie esperando que nadie lo note.

### 21.2 – Marcando puntos (spots)

1. El árbitro de Cobertura (y no otro) debe usar un bean bag para marcar:
  - (a) El final de una patada de scrimmage dentro de los límites. Este **puede ser** <sup>◊</sup> el punto de aplicación pospatada de scrimmage.
  - (b) El spot donde la posesión fue perdida en un fumble. Este es el final en relación a la corrida y puede ser el spot siguiente si el balón sale de los límites, o ser el punto básico para faltas ocurridas durante la corrida o mientras el balón estaba libre.
  - (c) El spot cuando el pase hacia atrás o handoff ocurre más allá de la zona neutral o cuando no hay zona neutral. Este es el final en relación a la corrida y el punto básico para faltas ocurridas durante la corrida.
  - (d) El spot donde un receptor de pase elegible sale de los límites voluntariamente. Dejar caer tu gorra en este caso es una alternativa a usar el bean bag. Esta es una indicación de que una falta ocurrirá si él toca el pase hacia delante dentro de los límites antes que haya sido tocado por un oponente o un árbitro.
  - (e) El spot donde el jugador del Equipo A sale de los límites voluntariamente durante una free kick o de scrimmage. Dejar caer tu gorra en este caso es una alternativa a usar el bean bag. Esta es una indicación de que una falta ocurrirá si él vuelve dentro de los límites. (Si el jugador regresa dentro de los límites inmediatamente luego de haber salido, un bean bag es innecesario y solo requieres dejar tu pañuelo para marcar el spot de la falta).
  - (f) Todos los spots donde el jugador del Equipo A toca ilegalmente una free kick o de scrimmage. Estos son los spots donde el Equipo B puede elegir tener el balón como resultado de la violación. Spots múltiples requieren más de un bean bag, o usar tu bean bag para marcar el spot más ventajoso (para el Equipo B).
  - (g) El spot donde el jugador atrapa o recupera una patada, pase o fumble del oponente dentro o cerca de su yarda 5 cuando puede aplicarse la regla de excepción de momentum. Este es el punto de balón muerto si el momentum del jugador lo lleva hacia adentro de la zona de anotación y posteriormente el balón muere dentro de la zona de anotación en posesión de su equipo.
  - (h) El spot del máximo avance cuando el portabalón (incluyendo a un mariscal capturado) es retrocedido (pero no como rutina – solo si se está formando un problema en el apilamiento y necesitas dejar el spot del máximo avance para lidiar con aquello). Este es el spot de balón muerto.
  - (i) El spot de balón muerto si tienes que dejar el spot para conseguir un balón o para observar la acción. Esto debe ser en raras ocasiones – no hacerlo rutinariamente. Esto puede incluir el spot de la recuperación de una patada por el Equipo A si el jugador que la recupera intenta avanzar el balón.
2. A menos que el spot es también uno de los spots enlistados arriba, los bean bags *no* deben ser usados para marcar:
  - (a) El spot donde se hizo una intercepción;
  - (b) El spot donde termina una free kick – hacer la señal de inicio de reloj [S2] de ser apropiado;

- (c) El spot donde el fumble es recuperado;
- (d) El spot donde la patada o el pase toca el suelo;
- (e) El spot donde la patada es muffed por un jugador del Equipo B – usar la señal de toque legal [S11];
- (f) El spot de un muff en el backfield;
- (g) El spot de un pase hacia atrás en el backfield a menos que pareciera que el balón libre vaya out of bounds.

Ninguno de estos son puntos de aplicación posibles.

## 22. CADENEROS Y RECOGEPELOTAS

### 22.1 – Cadeneros (chain crew)

1. Esta sección enlista las instrucciones que un árbitro (normalmente el Linesman) entrega a los cadeneros antes del inicio del juego. Bajo ciertas circunstancias puede ser apropiado retrasar el kickoff hasta que esto se haya terminado. Bajo circunstancias que se deben claramente a la mala administración del equipo local, también puede ser apropiado penalizar al equipo local (Regla 3-4-1-b).
2. Presentarse a los cadeneros antes del juego. Tener en cuenta **o anotar** § sus nombres y usarlos frecuentemente durante el juego. Expresarles la importancia de su trabajo. Continuamente elogiar y agradecerles, particularmente cuando hacen algo rápido y prontamente.
3. Hacer al operador del indicador de down el responsable de todo el personal de cadena. Normalmente, él debe ser la persona más experimentada del personal.
4. Demostrarles a los cadeneros las señales que usarás para indicar (i) el número de down; (ii) ¡quedarse!; (iii) mover la cadena.
5. Durante el juego, evita manejar la cadena o el indicador de down. Usar instrucciones verbales para que ellos la lleven a la posición correcta.
6. **Instruir a los cadeneros que nunca muevan el indicador de down (down box) o cadena, o cambiar el número del down, excepto a la orden del Linesman o Referee.** Si fueron avisados que se movieran y ellos ven que un pañuelo fue lanzado, deben permanecer en donde están y llevar la atención del árbitro al pañuelo. Cuando se desplacen, deben hacerlo a su nueva posición rápidamente y sin problemas.
7. Instruir a los cadeneros que la cadena nunca se mueve en 2do, 3er o 4to down; solo lo hace el indicador de down. También es posible (p. ej. después de una penalidad) que haya un primer down y que la cadena *no* se mueva.
8. Instruir a los cadeneros que el ritmo normal esperado es de trote de una posición a la otra. En una situación de “apuro” (hurry-up), deben intentar desplazarse más rápido.
9. **Es crucial para la seguridad de jugadores, árbitros y de los cadeneros que el sideline se mantenga despejado. El indicador de down y la cadena deben estar seis pies (dos metros) fuera de límites, excepto cuando se está preparando la cadena para una nueva serie. Debe hacersele hincapié al operador del indicador de down y a los cadeneros.**
10. Instruir al operador del indicador de down que entre downs:
  - (a) No debe moverse hasta que se le haga la señal para hacerlo.
  - (b) Él debe posicionar el indicador de down al nivel del talón downfield del Linesman.
  - (c) Él debe cambiar el número del indicador de down al que sea indicado por el Linesman.
  - (d) Idealmente, él debe cambiar el número mientras lleva el down box a la nueva posición – es decir, el down box debe mostrar el número anterior en la posición anterior, y el número nuevo en la posición nueva.
  - (e) La posición del indicador de down debe estar siempre *seis pies (dos metros)* fuera de límites, excepto cuando se prepara la cadena para una nueva serie.
11. Instruir a los cadeneros cuando se concede una nueva serie de downs:
  - (a) El indicador de down debiese moverse primero hacia el spot indicado por el Linesman (el borde de adelante del palo a nivel con la punta del balón).
  - (b) Luego debe posicionarse la cadena, colocando la estaca de más atrás exactamente donde está el indicador de down. Luego la estaca delantera debe colocarse para extender la cadena a toda su longitud.
  - (c) El operador del indicador de down debe entregar el down box al operador de la estaca trasera para que lo sujete y así poder posicionar el clip de cadena. (Si un cuarto miembro de los cadeneros está disponible, él debe ser designado como operador del clip). El clip debe posicionarse *precisamente* en el borde trasero de la línea de la yarda 5, normalmente la más cercana a la estaca trasera.

- (d) Una vez el clip está posicionado, la cadena debe correrse *seis pies (dos metros)* fuera de límites. El clip de cadena debe posicionarse en la marca de referencia para el clip de cadena (de haber una).
12. Si es posible, el operador del clip de cadena o el operador del indicador de down (o una persona adicional) debe pedírsele que registre el número del down y la yarda de cada spot siguiente. Si no es posible, es permitido que el operador del indicador de down use un marcador (p. ej. un tee de golf o un bean bag) para indicar la posición del down box. Finalmente, se debe animar al operador del indicador de down a que memorice la yarda en la que están ubicados.
13. Instruir a los cadeneros que si la jugada se desarrolla (o parece probable que se desarrolle) en su dirección ellos deben salir rápidamente del sideline y dejar caer al suelo su equipamiento mientras se corren. Enfatizar los aspectos de seguridad de esto, y explicarles cómo la cadena se puede restablecer usando el clip.
14. Instruir a los cadeneros que al final del 1er y 3er período:
- El Linesman registrará el número de down, la distancia a la línea por ganar, la yarda y la línea en donde está colocado el clip de cadena.
  - El Linesman sujetará la cadena en el punto donde esté el clip e instruirá al operador de estaca que esté *más lejano* de la mitad del campo a que los conduzca a la línea correspondiente en la otra mitad del campo, invirtiendo la cadena en el proceso.
  - El Linesman posicionará el clip en la línea de yarda correcta, luego instruirá a los cadeneros que extiendan la cadena. Luego debe llevarse la cadena a su posición, a la referencia del clip de cadena seis pies (dos metros) fuera de límites.
  - El indicador de down será trasladado a su nueva posición a medida que se lleve el balón.
15. Instruir a los cadeneros que cuando se produce una free kick deben retirarse junto a su equipamiento fuera de las líneas delimitadoras. La cadena e indicador de down deben colocarse en el suelo. Se les puede decir que se paren cerca de la yarda 20 del equipo receptor para estar cerca de la posición probable del primer down.
16. Instruir a los cadeneros cuando se realiza una medición de un primer down:
- El indicador de down debe estar posicionado donde la estaca delantera está ubicada, a menos que haya un pañuelo lanzado. (Esto es para proporcionar una ubicación de respaldo para la cadena). El número del down en el indicador de down debe ser el del down previo. (Si hay un pañuelo en el suelo, [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] el Side Judge o [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] el Linesman deberá dejar un bean bag en la ubicación de la estaca delantera).
  - El Linesman tomará la cadena en el punto donde está el clip.
  - El Lineman y los operadores de estaca rápidamente llevarán la cadena hacia dentro del campo de juego. El operador de la estaca delantera entregará la estaca al árbitro apropiado (normalmente el Umpire).
  - Si se logra el primer down, los operadores de estaca deben llevar la cadena rápidamente de vuelta al sideline y prepararla para una nueva serie de downs.
  - Si un primer down no es logrado y el balón está muerto fuera de las hash marks, la cadena será llevada bajo la dirección del Referee a una posición donde el balón pueda ser colocado. El Referee tomará la cadena en el punto a nivel de la punta del balón.
  - Si un primer down no es logrado, el Linesman y los operadores de estaca devolverán rápidamente la cadena al sideline. El Linesman asegurará que el clip está reposicionado en forma precisa. Luego la cadena será llevada a la referencia del clip seis pies (dos metros) fuera de límites.
  - Una vez que la decisión ha sido señalada por el Referee, el indicador de down será posicionado a nivel con la punta del balón y el número mostrado en el down box será ajustado al siguiente down.
17. Cuando la goal line es la línea por ganar, o en downs de try, solo el indicador de down debe ser usado. La cadena debe estar acostada en el suelo fuera de las líneas delimitadoras alrededor de la yarda 20 y los operadores de estaca deben estar parados bien lejos para su propia seguridad y así no distraer al operador de indicador de down.

18. Cuando los cadeneros han sido instruidos de los procedimientos de arriba, deben hacerse una serie de pruebas para asegurarse de que han entendido sus instrucciones. Utilizar el tiempo disponible antes del kickoff para practicar estos procedimientos con los cadeneros.
19. Recordarle a los cadeneros que, para el propósito del juego, ellos son árbitros y deben permanecer imparciales. No deben hacer comentarios a los jugadores ni expresar opiniones sobre las decisiones arbitrales.
20. Si un miembro de los cadeneros no cumple con un estándar aceptable, informar al personal de gestión del juego que debe ser provisto un reemplazante.

### 22.2 – Operadores alternativos

1. Esta sección enlista las instrucciones que un árbitro (normalmente el Line Judge) entrega a los operadores del indicador alternativo de down y línea-por-ganar (cuando haya) antes del inicio del juego. Bajo ciertas circunstancias puede ser apropiado retrasar el kickoff hasta que esto se haya terminado. Bajo circunstancias que se deben claramente a la mala administración del equipo local, también puede ser apropiado penalizar al equipo local (Regla 3-4-1-b).
2. Presentarse a los operadores antes del juego. Tener en cuenta **o anotar** <sup>§</sup> sus nombres. Expresarles la importancia de su trabajo. **Elogiarlos y agradecerles continuamente, particularmente cuando hacen algo rápido y sin demora.** <sup>§</sup>
3. Instruir al operador de indicador de down alternativo que debe trabajar aproximadamente seis pies (dos metros) fuera del sideline y que debe replicar la posición del indicador de down al costado opuesto del campo.
4. Instruir al operador del indicador alternativo de línea-por-ganar que debe replicar la posición de la estaca que marca la línea por ganar. Él también debe mantenerse seis pies (dos metros) fuera del sideline.
5. Recordarles a los operadores alternativos que, para el propósito del juego, ellos son árbitros y deben permanecer imparciales. No deben hacer comentarios a los jugadores ni expresar opiniones sobre las decisiones arbitrales.
6. Si un operador alternativo no cumple con un estándar aceptable, informar al personal de gestión del juego que debe ser provisto un reemplazante o que se prescindirá de los operadores alternativos.

### 22.3 – Recogepelotas (ball persons)

1. Esta sección enlista las instrucciones que un árbitro (normalmente el Field Judge o Line Judge) entrega a los recogepelotas antes del inicio del juego. Bajo ciertas circunstancias puede ser apropiado retrasar el kickoff hasta que esto se haya terminado. Bajo circunstancias que se deben claramente a la mala administración del equipo local, también puede ser apropiado penalizar al equipo local (Regla 3-4-1-b).
2. Presentarse a los recogepelotas antes del juego. Tener en cuenta **o anotar** <sup>§</sup> sus nombres. Expresarles la importancia de su trabajo. **Elogiarlos y agradecerles continuamente, particularmente cuando hacen algo rápido y sin demora.** <sup>§</sup>
3. Designar a un recogepelotas que se haga responsable de cada sideline. Además, cada recogepelotas debe hacerse responsable de la end line a su izquierda (mirando hacia el campo) en situaciones de gol de campo y try.
4. Instruir al recogepelotas que, si el balón muere fuera de límites, o dentro de los límites fuera de las marcas de las nueve yardas, deben entregar un balón tan rápido como sea posible al árbitro solicitante más cercano. Normalmente, en un pase incompleto será el árbitro de línea y en otras jugadas el árbitro profundo de línea. Si el balón sale de los límites, o está muerto por un pase incompleto, el recogepelotas deberá recogerlo. Si el balón está dentro de los límites el recogepelotas deberá esperar junto al árbitro de Cobertura hasta que este no sea requerido y luego sacarlo fuera del campo.
5. Instruir a los recogepelotas que deben mantenerse atentos a la jugada en todo momento, normalmente quedarse cerca de la posición del árbitro de línea en su lado del campo. En cada jugada, deben iniciar justo en el lado del Equipo A del árbitro de línea o un tercio de

la distancia entre el árbitro de línea y el árbitro profundo de línea. **Instruir al recogepelotas, en todo momento, que se mantenga más fuera de los límites que el árbitro más cercano.**<sup>§</sup>

6. Instruir a los recogepelotas que, en intentos de gol de campo y try, el responsable de esa end line debe posicionar su balón a los pies de los postes de gol y posicionarse bien detrás de los postes para poder recuperar el balón después de la patada.
7. Instruir a los recogepelotas que en clima inclemente o malas condiciones del campo deben asegurar que los balones estén secos y limpios. Es responsabilidad del personal de gestión del juego de suministrar toallas para este propósito.
8. Informar a los recogepelotas que pueden ser solicitados para recogerle un bean bag a un árbitro que lo dejó muy lejano desde el final de la jugada. Instruirlos a que nunca toquen un bean bag sin la petición de que lo hagan.
9. Si tienes más de un recogepelotas en tu sideline, uno debe ser responsable de tener el balón de repuesto para entregárselo a los árbitros, y el otro responsable de recoger el último balón en juego.
10. Recordarle a los recogepelotas que, para el propósito del juego, ellos son árbitros y deben permanecer imparciales. No deben hacer comentarios a los jugadores ni expresar opiniones sobre las decisiones arbitrales.
11. Instruir a los recogepelotas de no entregar balones a los jugadores. Los jugadores no deben practicar ni interferir con los balones de juego.
12. Si un recogepelotas no cumple con un estándar aceptable, informar al personal de gestión del juego que debe ser provisto un reemplazante.

## 23. MECÁNICA DE 3

Entre menos árbitros haya, más probabilidades habrá que alguna falta o acción de una jugada vaya a ocurrir sin que sea observada. La clave para el arbitraje de 3 es reconocer qué deberes son de máxima prioridad y estar preparados para omitir los de menor prioridad cuando el tiempo es corto.

### 23.1 – General

1. Los árbitros deben decidir entre ellos quién va a ser responsable de informar a los operadores de los relojes de estadio, comentaristas, cadeneros, cadeneros alternativos, y a los recogepeletas.
2. Los árbitros deben acordar las funciones de operación del reloj. Normalmente, el Line Judge cronometrará el reloj de juego y el Referee el reloj de jugada y los timeouts.
3. Todos los árbitros deben estar preparados para adaptarse a las circunstancias. El objetivo fundamental es mantener el juego encajonado de modo que pueda ser observado desde más de un ángulo.
4. En mediciones, el Line Judge debe tomar la estaca delantera y el Linesman la posición del clip. El Referee debe asegurarse que el balón no sea movido, antes de desplazarse a la medición.

### 23.2 – Free kicks

1. El Line Judge debe estar en el sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A. El Linesman debe estar en el sideline opuesto en la línea de restricción del Equipo B. Ellos dos tienen la responsabilidad de sus respectivos sidelines, y para marcar el máximo avance en la devolución. El Referee debe estar en el centro del campo cubriendo la goal line.

### 23.3 – Downs de scrimmage

1. Esta formación tiene la ventaja que incorpora el posicionamiento normal adoptado para la mecánica de 4, salvo que omita a uno de esos árbitros (generalmente el Umpire).
2. El Linesman y Line Judge inician en sus posiciones normales. Son conjuntamente responsables de la línea de scrimmage. Ellos son responsables de su sideline tanto en jugadas de corrida como de pase, y deben desplazarse a cualquiera de las goal line de estar amenazadas. **En jugadas de pase, una vez que estén seguros de que se lanzará un pase que definitivamente cruzará la zona neutral**, pueden ir downfield para observar receptores y si el pase es completo o no en su lado del campo.
3. El Referee comienza en su posición normal, excepto que puede elegir comenzar en la posición normal del Umpire si es necesario observar el juego de línea interior desde el lado defensivo de la zona neutral. En las jugadas de corrida debe observar los bloqueos desde adentro hacia afuera. En jugadas de pase él es completamente responsable de la acción en la proximidad del pasador. Después de ser lanzado el balón es responsable de la protección del pasador y no debe girar para observar el pase (incluso si se encuentra en la posición de Umpire).

### 23.4 – Jugadas de goal line

1. En jugadas de goal line, el Linesman y el Line Judge deben estar en posición para ir al goal line en el sideline, arbitrando la jugada desde afuera hacia adentro. El Referee deberá observar la jugada desde adentro hacia afuera.

### 23.5 – Punts

1. El Linesman inicia en su posición normal y hace sus funciones normales.
2. El Line Judge debe ir profundamente downfield a la posición normal que adopta en una jugada de punt en mecánica de 4. Debe estar preparado en decidir sobre el final de la patada y la consiguiente devolución.
3. El Referee deberá favorecer el costado del campo de la cabina de prensa y observar la acción en contra del snapper y luego del pateador.

### 23.6 – Intentos de gol de campo y try

1. Un árbitro, normalmente el Line Judge, deberá estar detrás de los postes y es completamente responsable de decidir si el intento fue convertido o no.
2. El Referee deberá favorecer el costado del campo de la cabina de prensa y ser responsable de ese sideline si de desarrolla una corrida o pase. Debe observar la acción en contra del pateador y holder.
3. El Linesman es responsable de la acción en contra del snapper y para observarlo mejor puede ingresar al campo después de hecho el snap.



## 24. REVISIÓN DE VIDEO (VIDEO REVIEW)

### 24.1 – Introducción

1. El único propósito de la revisión de video es conseguir que el cobro sea el correcto. Sin embargo, su uso debe ser poco frecuente porque de otra manera los espectadores y participantes pueden aburrirse o perder confianza en el arbitraje. [La Regla 12 de la IFAF establece los límites de la revisión.](#) <sup>◇</sup>

### 24.2 – Antes del Juego

1. [VIDEO JUDGE] Informar a los árbitros en campo sobre tu posición y con qué instalaciones (técnicas o de otro tipo) cuentas para revisar las jugadas. [Tener en cuenta los siguientes factores al establecer tu ubicación:](#) <sup>§</sup>
  - (a) [Idealmente, en un lugar donde puedas obtener una vista buena y clara de todo el campo, así como de tu\(s\) monitor\(es\) de video. Poder ver el campo permite ver todo el contexto de la jugada: down y distancia, posición de campo, sustituciones, formaciones, ganancias o pérdidas en la jugada, etc. Si solo puedes ver tu\(s\) monitor\(es\), es más difícil establecer el contexto de una jugada.](#)
  - (b) [Idealmente, estar en un lugar protegido de las inclemencias del clima y la luz solar directa.](#)
  - (c) [Idealmente, estar cerca del personal de soporte técnico del sistema tecnológico de la revisión de video.](#)
2. [VIDEO JUDGE] Determinar qué fuentes de video se utilizarán durante el juego.
3. [VIDEO JUDGE] Si las repeticiones están bajo el control del equipo de producción de televisión, conectarse a ellos y acordar los procedimientos para:
  - (a) Informarles que se llevará a cabo una revisión.
  - (b) Informarles cuáles de los múltiples ángulos te gustaría que fuese repetido y a qué velocidad.
  - (c) Hacer que te informen si hay un problema técnico que evita que las repeticiones se reproduzcan o que su capacidad está reducida.
4. [VIDEO JUDGE] Conectarse con tu Asistente de Video (de haber) y acordar qué procedimientos serán usados para solicitarles que realicen acciones específicas, como que repitan un ángulo específico.
5. Todos los árbitros deben examinar los procedimientos para detener el juego y efectuar repeticiones.
6. Discutir qué tipos de jugadas y/o qué áreas del campo pueden ser más probables de revisar. Por ejemplo, si la única cámara está en la línea del centro del campo, es poco probable que sea de mucha ayuda para decidir sobre jugadas en la goal line.
7. [USANDO RADIO] Todos los árbitros deben comprobar que la comunicación está funcionando satisfactoriamente entre los árbitros en campo y el Video Judge.
8. [REFEREE] Si no hay Video Judge pero las repeticiones pueden ser mostradas en la pantalla del estadio, acordar los procedimientos para solicitar las repeticiones a mostrar. Recordar que esta forma de repetición no debe usarse si la opción de mostrar o no repeticiones o cuál repetición mostrar está bajo el control de un solo equipo.

### 24.3 – Revisión informal

1. La revisión informal es un proceso solo de árbitro el cual facilita la decisión de si es necesario detener el juego para una revisión formal. La revisión informal intenta ser un proceso rápido y eficiente que no retrase el juego. [También se puede usar para "arreglar" rápidamente los problemas que detectó el Video Judge.](#) <sup>§</sup> El resultado de una revisión informal no es compartido con el público, pero puede, si es apropiado, ser comunicado al Head Coach si el tiempo y la oportunidad lo permiten.
2. Mientras el balón está muerto y toda la acción ha cesado:

- (a) [VIDEO JUDGE] Puedes optar por repetir el video de la jugada anterior si puedes hacerlo antes que comience la siguiente jugada.
  - (b) [ÁRBITROS EN CAMPO] Puedes optar por revisar la jugada anterior mentalmente o discutirla con otros árbitros, de ser posible hacerlo antes que la siguiente jugada es probable que inicie.
3. A pesar del párrafo 24.3.1, En las siguientes situaciones, los árbitros en campo pueden ser capaces de "bloquear" el juego por un momento para permitirle al Video Judge que vea una repetición y para que así tome una decisión sobre si se detendrá formalmente el juego: \*
- (a) Durante un timeout de lesión o detención del juego por otra razón;
  - (b) Cuando el relevo de balón no es directo.

Tener en cuenta que bajo ninguna circunstancia los árbitros deben intentar detener al Equipo A de poner el balón en juego cuando el reloj de jugada está corriendo.

4. Si sospechas que se cometió un error y no hay tiempo para revisar la jugada, debes decidir si detener el juego, basado en:
- (a) el impacto a tu juicio sobre el cobro/no cobro,
  - (b) la probabilidad que exista evidencia para cambiar la decisión,
  - (c) **el grado de certeza que tienes de que se ha cometido un error (cuanto más seguro, más probable es que tengas que detener el juego; entre más dudoso, dejar que el juego continúe).**

#### 24.4 – Revisión formal

1. Una revisión formal es un proceso que suspende el juego mientras el Video Judge examina la evidencia en video sobre la jugada previa. El Referee anuncia el inicio de la revisión, qué parte de la jugada se está revisando principalmente, y finalmente anunciar el resultado de la revisión.
2. Cualquier árbitro, incluyendo el Video Judge, puede detener el juego si cree que:
  - (a) Hay evidencias razonables de que se ha cometido un error en la decisión inicial en el campo, y
  - (b) La jugada es revisable (Regla 12-2-2), y
  - (c) Que el resultado de la revisión tenga un impacto competitivo directo en el juego. La revisión no debiese utilizarse cuando no hay impacto competitivo en el juego, incluyendo cuando la regla del reloj corrido esté aplicándose (Regla 3-3-2).
3. No iniciar una revisión en una situación en la que le daría ventaja a un equipo con respecto al tiempo (en el reloj de juego o bien en el reloj de jugada).
  - (a) No iniciar inmediatamente una revisión en situaciones donde:
    - (i) detener el reloj le daría al Equipo A otra jugada en circunstancias en las que de otro modo el período terminaría.
    - (ii) detener el reloj prevendría que el Equipo A cometa una falta por retraso de juego que pareciera ser inevitable.
  - (b) Sin embargo, es posible iniciar una revisión después que el período haya terminado o el reloj de jugada se haya acabado y si se cambia un cobro, el reloj de juego se restaurará al punto en el que hubiera estado si el cobro se hubiera realizado correctamente, y el reloj de jugada se restablecerá a 25 segundos.
4. Para detener el juego:
  - (a) [ÁRBITROS EN CAMPO] Hacer sonar tu silbato y hacer señal para detener el reloj [S3]. Una vez que toda la acción ha cesado, [USANDO RADIO] decir claramente, "detener el juego; detener el juego; revisión de video." Todos los demás árbitros deberán replicar la señal de detener el reloj [S3].
  - (b) [VIDEO JUDGE] [USANDO RADIO] Decir claramente, "detener el juego; detener el juego."
5. Si el Head Coach solicita una revisión, informar al Referee. Cualquier revisión solicitada por el Head Coach es una revisión formal. El Referee y el árbitro de banda más cercano deberán reunirse con el Head Coach para entender qué está desafiando y asegurar que sea revisable aquello que está desafiando.

6. [REFEREE] Anunciarles a los espectadores que se está realizando una revisión usando la señal de revisión de video [Sup44].
  - (a) Si la revisión fue pedida por el Head Coach, anunciar, "(Equipo) ha desafiado la decisión de (lo que corresponda)."
  - (b) Si la revisión fue iniciada por un árbitro, anunciar la principal decisión que se hizo. Esto define efectivamente qué es lo más probable que pueda "cambiarse" por la revisión de video (más allá que otros aspectos de la jugada también puedan cambiarse). Ejemplos:
    - (i) "La decisión en el campo es que el pase fue incompleto."
    - (ii) "La decisión en el campo es Targeting de Rojo #25."
    - (iii) "Puede haber ocurrido una falta grave en la jugada anterior" (si se sospecha que una falta cometida en la jugada anterior no fue cobrada en el campo.)
  - (c) En cualquiera de los casos, seguirlo por, "La jugada anterior está bajo revisión."
7. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si tú eres el árbitro más cercano al Head Coach, informarle que se está llevando a cabo una revisión.

### 24.5 – Durante una revisión

1. Durante una revisión, todos los árbitros relevantes que estuvieron involucrados en el cobro/no cobro en el campo deberán reunirse con el Referee, lejos de los jugadores de ser posible. Otros árbitros deben mantener a los jugadores alejados.
2. Si es posible, un árbitro de sideline debe mantenerse cerca del Head Coach en cada costado del campo. Esto es particularmente importante si la repetición fue solicitada por el Head Coach. Durante la revisión NO informar al entrenador de los detalles que se están discutiendo. Sin embargo, puedes informarle de los hechos importantes que han sido confirmados o determinados.
3. Si la revisión fue iniciada desde el campo, normalmente el árbitro en campo (o el Referee en su nombre) debe pedirle al Video Judge que conteste una pregunta específica del hecho (p. ej. "¿Estaba en el suelo la rodilla del portabalón?"). Si la revisión fue iniciada por el Video Judge, él debe informar a los árbitros en campo qué aspecto(s) de la jugada desean ser revisados.
4. [ÁRBITROS EN EL CAMPO] [USANDO RADIO] El árbitro con la responsabilidad principal debe describir lo que vio con el mayor detalle posible. Otros árbitros que hayan visto la acción pertinente deberían entonces describir lo que vieron.
5. [VIDEO JUDGE] [USANDO RADIO] Describir lo que muestra el video. En los casos en que la evidencia del video es clara, la descripción debe ser breve y "directa al grano". Cuando la evidencia del video no es convincente, describir lo que ve con suficiente detalle para que el grupo pueda llegar a una decisión colectiva sobre lo que realmente ocurrió.
6. La Regla 12-3-3-a establece que si hay evidencias claras e indiscutibles que una decisión en el campo fue incorrecta o que dentro del proceso de revisión se ve algo ocurrido que no fue advertido por los árbitros en campo, el Video Judge aconsejará a los árbitros en campo de cambiar su decisión(es).
7. La regla 12-3-3-b establece que cuando exista otra evidencia (p. ej. no indiscutible), el Video Judge deberá informar a los árbitros en campo sobre la evidencia disponible y les dará la oportunidad de cambiar su decisión(es) cuando esa evidencia se combine con la evidencia de sus propias observaciones. El Video Judge no puede anular el criterio de ninguno de los árbitros en campo, pero puede aconsejarlos. La determinación final del hecho(s) seguirá siendo de los árbitros en campo. En caso de duda, el cobro se mantiene, a menos que exista evidencia suficiente (en la balanza de probabilidades) para revocarla.
8. [VIDEO JUDGE] Al tomar decisiones sobre false start y jugadas que involucran tiempo muy preciso, asegurarse de que la evidencia en video sea clara cuando se reproduzca a velocidad normal. No crear una falta basándose únicamente en el análisis cuadro a cuadro, aunque esto podría usarse para cancelar una falta. §
9. Si un árbitro en campo definitivamente vio una acción y juzgó que no era lo suficientemente serio para ser cobrado como una falta, entonces el Video Judge no debe anular ese juicio a menos que la evidencia de la falta sea notoria. Sin embargo, si el árbitro

que cobró rápidamente cambia de opinión, entonces su decisión original puede ser cambiada por el consejo del Video Judge. El árbitro que cobró no debe permitir la presión de los participantes o espectadores para influir en su decisión – debe hacerse basado en la consistente aplicación de la filosofía arbitral (Capítulo 3).

10. [USANDO RADIO] Al comunicar información, el árbitro receptor debe repetir los detalles más importantes para confirmar que han sido recibidos y entendidos claramente. Este será el Video Judge para la información transmitida por un árbitro en el campo, y normalmente el Referee para la información transmitida por el Video Judge.
11. Mientras se lleva a cabo una revisión de un aspecto en particular de una jugada, es perfectamente aceptable que otros aspectos sean considerados. Una revisión puede considerar *cualquier* aspecto de la jugada por la cual fue detenido el juego. El Video Judge es responsable de decidir qué otros aspectos de la jugada pueden ser considerados, incluyendo:
  - (a) si fue cometida una falta seria
  - (b) el estado del balón (p. ej. si murió antes en la jugada)
  - (c) aspectos de cronometraje.
12. Evitar expresiones faciales, gestos o lenguaje corporal negativo que puedan ser visibles por el público o por televisión.
13. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]  
[EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINE JUDGE]  
[EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Actuar como un Árbitro de Revisión en Campo (RFO por sus siglas en inglés). Si se cambia el resultado de la jugada, registrar los siguientes detalles sobre cómo se debe reanudar el juego y asegurarse de que todos los árbitros en campo estén al tanto de ellos:
  - (a) Número del siguiente down
  - (b) Distancia a la línea por ganar
  - (c) Yarda
  - (d) Posición lateral del balón (hash mark)
  - (e) Tiempo en el reloj de juego
  - (f) Si el reloj iniciará en el Listo o al snap
  - (g) Si se debe cargar un timeout
 Si el Video Judge no sabe los detalles precisos de cualquiera de estos, un estimado puede ser usado.
14. En los casos en que no haya un Video Judge, pero los árbitros en campo pueden ver la repetición en una pantalla, se debe seguir el mismo procedimiento, pero normalmente no se requiere que la discusión se lleve a cabo usando radios.

### 24.6 – Frases clave

1. Durante una revisión, es importante utilizar una comunicación clara e inequívoca que transmita toda la información necesaria, pero que también permita que todas las partes sepan en qué estado se encuentra el proceso. El uso de las siguientes frases estandariza esta comunicación. @
2. Deteniendo el juego.
  - (a) **Detener el juego; detener el juego:** Cuando la usa cualquier árbitro, esto indica que el juego debe detenerse para una revisión formal.
3. Intercambio de información.
  - (a) **El video muestra...:** Cuando la usa el Video Judge, comunica los hechos que se pueden determinar a partir del video.
  - (b) **No puedo identificarlo...:** Cuando la usa el Video Judge, esto comunica los hechos que no se pueden determinar a partir del video. Esta podría ser una oportunidad para que un árbitro de campo le informe al Video Judge lo que vio en relación a esto.
  - (c) **X, por favor dime lo que viste en relación a ...:** Cuando la usa el Video Judge, es una solicitud de información sobre un aspecto específico de la jugada. Normalmente es dirigido a uno o más árbitros en específico. Normalmente debe ser dirigido a los árbitros específicos por su nombre. Si hay más de uno, sería útil que respondieran

en el mismo orden en que se mencionan en la solicitud. Si el Video Judge no obtiene una respuesta, debe repetir la solicitud. Puede ir seguida de una nueva solicitud de información más detallada o complementaria. Es posible que otro árbitro en campo deba informar a los destinatarios previstos de la solicitud si los destinatarios no la escucharon.

- (d) **V, ¿qué muestra el video en relación a ...?:** Cuando la usa un árbitro en campo, se trata de una solicitud para que el Video Judge brinde información sobre un aspecto específico de la jugada. Normalmente debe comenzar haciendo referencia al Video Judge por su nombre. Si el árbitro en campo no obtiene una respuesta, debe repetir la solicitud. Puede ir seguido de una nueva solicitud de información más detallada o complementaria.
4. Concluyendo la revisión.
- (a) **He tomado mi decisión:** Cuando la usa el Video Judge, esto indica que han adquirido toda la información que creen que necesitan para determinar el resultado de la revisión (Regla 12-3-3-a). Esto puede deberse a que existe evidencia clara e indiscutible para confirmar o revertir un cobro, o porque no hay posibilidad de obtener dicha evidencia y la decisión en el campo se mantiene. A esto le seguirán los detalles de la decisión, enfatizando si la decisión en el campo se confirma, se mantiene o se cambia, y si se cambia, a qué.
- (b) **Creo que tenemos un consenso:** Cuando la usa el Video Judge, esto indica que ha adquirido toda la información que cree que es necesaria para llegar a una decisión por consenso entre ellos y los árbitros en campo (Regla 12-3-3-b). Esto puede deberse a que existe un acuerdo claro para confirmar o revertir una llamada, o que no hay perspectivas de obtener dicho acuerdo y se mantiene la decisión en el campo. A menos que un árbitro en campo lo contradiga inmediatamente, esto será seguido por los detalles de la decisión, enfatizando si la decisión en el campo se confirma, se mantiene o se cambia, y si se cambia, a qué.
- (c) **La siguiente jugada será...:** Cuando la usa el Video Judge, esto comunica la información necesaria sobre la próxima jugada. Esto debe incluir todos los detalles relevantes como se establece en la Mecánica 24.5.13.

### 24.7 Conclusiones de una revisión

1. [REFEREE] Revisar que todos los miembros relevantes de la cuadrilla en campo han sido informados de la decisión.
2. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si eres el árbitro más cercano a cualquiera de los Head Coach, <sup>◊</sup> informarle del resultado. Es particularmente importante si la revisión fue solicitada por el Entrenador.
3. [REFEREE] Anunciar:
  - (a) "Tras la revisión de video, ..."
  - (b) Si la decisión en el campo es confirmada, anunciar, "... la decisión en el campo es confirmada."
  - (c) Si la decisión en el campo se mantiene, anunciar, "... la decisión en el campo se mantiene."
  - (d) Si la decisión en el campo se cambió, anunciar "... la decisión en el campo ha sido cambiada," y entregar detalles de (i) por qué y (ii) cuál es el impacto que haya cambiado la decisión. (La palabra "cambiada" es mucho mejor que "revertida".) Tener al RFO parado cerca de ti para que te recuerde de los detalles en el caso que los olvides.
  - (e) Si la revisión fue solicitada por un Head Coach y la decisión no fue cambiada, anunciar que un timeout ha sido cargado al equipo como normalmente lo haces, pero agregar "(Equipo) no tiene más desafíos de entrenador disponibles por el resto del juego."
4. Todos los árbitros deben comprobar que el down y distancia, la ubicación del balón y el tiempo en el reloj de juego hayan sido colocados correctamente.

**24.8 – Sin disponibilidad de revisión**

1. Si debido a problemas técnicos o de otro tipo, se hace imposible realizar revisiones de video:
  - (a) [VIDEO JUDGE] Informar al Referee que la revisión de video no está disponible.
  - (b) [REFEREE] Suspender el juego temporalmente (Regla 3-3-3) y anunciar que la revisión de video no está disponible.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Informar al Head Coach de tu lado del campo que la revisión de video no está disponible.
2. Mientras no esté disponible la revisión de video, no se pueden solicitar revisiones.
3. Si posteriormente se vuelve a tener posibilidad de llevar a cabo revisiones:
  - (a) [VIDEO JUDGE] Informar al Referee que la revisión de video está nuevamente disponible.
  - (b) [REFEREE] Suspender el juego temporalmente (Regla 3-3-3) y anunciar que la revisión de video está nuevamente disponible.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Informar al Head Coach de tu lado del campo que la revisión de video está nuevamente disponible.

## 25. COMUNICACIÓN POR RADIO

### 25.1 – Introducción

1. El uso de comunicación por radio dentro del campo no es obligatorio. Corresponde al criterio individual de cada cuadrilla arbitral y de los árbitros si deciden usarlo o no. Este es también el caso de si hay árbitros que no tienen radios o que deciden no usarlos.
2. Los equipos de radio deben cumplir con los requisitos técnicos del país en el que se lleva a cabo el juego. Además:
  - (a) El uso de audífonos es obligatorio – se necesita mantener en privado lo que se oye y las manos libres durante el juego.
  - (b) Las comunicaciones de radio activadas por voz o de "micrófono abierto" no deben utilizarse, ya que es probable que esto distorsione las ondas con ruido. Se deben usar las comunicaciones de radio del tipo "Push To Talk" (Apretar Para Hablar).
3. Las comunicaciones por radio solo deben ser utilizadas por árbitros directamente involucrados en el arbitraje del juego. Éstos incluyen:
  - (a) Árbitros en campo;
  - (b) Video Judge y Asistente de Video;
  - (c) Árbitros suplentes;
  - (d) Asesores;
  - (e) Árbitros fuera del campo que actúen como "compañeros"/formadores para los árbitros en campo;
  - (f) Árbitros calificados que asistan al juego como árbitro supervisor o de capacitación;
  - (g) Árbitros calificados que trabajen como cronometradores;
  - (h) Los prospectos de árbitro que asistan a un juego para observar a los árbitros (si la cuadrilla está de acuerdo) – es conveniente compartir las comunicaciones de radio con ellos para ayudarles a observar cómo trabajan los árbitros.
4. Las comunicaciones por radio no deben ser usadas por ni compartidas con alguien que no sea árbitro del juego.
5. Si cuadrillas arbitrales separadas están trabajando en el mismo recinto (p. ej. día de finales o fin de semana de bowls), por cortesía, la siguiente cuadrilla arbitral no debe utilizar o probar sus radios hasta que el equipo anterior haya terminado su juego o bien deben asegurarse de que están utilizando una frecuencia diferente.
6. Cualquier árbitro que asista al juego no como árbitro (p. ej. espectador, cadenero, etc.), como cortesía no debería usar o escuchar la comunicación por radio usada por la cuadrilla sin su consentimiento.
7. Si se descubre que cualquier persona que no es árbitro (jugador, entrenador, espectador) está escuchando o grabando la comunicación de radio de la cuadrilla sin permiso (escucha telefónica), esto debe ser reportado porque está en conflicto con el espíritu de la Regla 1-4-11-f.  
(Nota: Es razonable que los entrenadores o el personal de gestión del juego tengan sus propias radios para comunicarse entre sí. Si los árbitros descubren que están usando accidentalmente la misma frecuencia/canal, cambiar de canal. Esto no es una infracción de la Regla 1-4-11-f).
8. **Estar consciente en todo momento que alguien podría estar escuchando lo que dices, ser profesional.**

### 25.2 – Antes del juego

1. En la semana antes al juego, el Referee debe recordarles a todos que serán usadas radios y que deben cargar las baterías. Al menos un árbitro deberá llevar un cargador al juego en el caso que los demás olviden de hacerlo.
2. En la previa al juego, acordar qué canal usar (y tener uno de respaldo para cambiarse si hay problemas de recepción u otros). Los usuarios frecuentes pueden saber cuándo una

recepción es peor a la usual – esto debería ser solucionado rápidamente intentando con una frecuencia diferente.

3. Antes de abandonar el camarín hacia el campo y/o cuando se esté en el campo, testear que todos pueden escuchar a todos los demás. Después que el Referee inicie el test, cada árbitro deberá, por turno, hablar para confirmar que han escuchado a todos los árbitros previos en la lista. Orden de transmisión: R, U, H, L, B, F, S, C, V.

### 25.3 – Usos obligatorios

Los siguientes usos son obligatorios (para cualquier miembro de la cuadrilla, a menos que se especifique):

1. Entregar tiempo y estado del reloj de juego.
  - (a) "¿Tiempo restante?" Cronometrador (solamente) debe responder.
  - (b) "¿al Listo o al snap?" Árbitro de Cobertura (solamente) debe responder.
  - (c) ¿Es una situación de substracción de 10 segundos? ("¿Por qué se detuvo el reloj?").
  - (d) De no haber un reloj de juego visible,
    - (i) Árbitros de línea deberán entregar a su sideline el tiempo del reloj de juego; R y U a la ofensiva y defensiva, cuando sea posible.
    - (ii) Entregar la notificación obligatoria de la Regla 3-3-8-c cada vez que el reloj de juego se detiene en los últimos dos minutos de cada mitad.
    - (iii) Cuadrillas arbitrales pueden acordar entregar el tiempo del reloj de juego luego de cada anotación, penalidad y cambio de posesión.
  - (e) Cuando el cronometrador comunique el tiempo, un árbitro (normalmente el Referee) debe acusar recibo repitiendo el tiempo restante.
2. [BACK JUDGE O SIDE JUDGE] Transmitir el tiempo restante en el reloj de jugada – pero debe hacerse a los 12 segundos para darle tiempo al Referee de decírselo a la ofensiva.
3. Falta cobrada, equipo y número ("False start, rojo, 73"). Si el árbitro que cobró no transmite esto, el Referee debe hacerlo después que se le informe y antes de hacer el resto del procedimiento de la aplicación (Mecánica 19.3.3.h.ii).
4. [REFEREE] deberá confirmar el marcador luego de un punto extra, gol de campo o safety ("El marcador ahora es local 21 visitante 7" – primero el equipo local). [CRONOMETRADOR EN CAMPO] debe acusar recibo repitiendo el marcador.
5. [REFEREE] decirle a la cuadrilla arbitral que cambien a mecánicas de onside-kick ("Onside-kick; onside-kick"). Esto debe ser reconocido por los árbitros que tienen que desplazarse como consecuencia.

### 25.4 – Usos recomendados

Los siguientes usos son recomendados (para cualquier miembro de la cuadrilla, a menos que se especifique):

1. Cuando es cobrado targeting (o una falta similar), el árbitro que cobró debiese preguntar "¿Alguien más vio el golpe a blanco 84?"
2. El árbitro de banda más cercano al entrenador ofendido puede transmitir la elección del Head Coach si acepta/declina una penalidad, cuando la aplicación no es obvia.
3. [REFEREE] Cuando hay un potencial pase intencional al suelo, preguntar "¿Había un receptor en el área?"
4. [UMPIRE, CENTRE JUDGE O LINE JUDGE] Distancia de penalidad, spot de aplicación y spot siguiente (p. ej., "Vamos 10 yardas desde la 37 a la 27", "Hemos hecho la mitad de distancia desde la 8 a la 4") (Mecánica 19.3.3.h.ii). Se debe evitar hacerlo durante el anuncio de penalidad del Referee. <sup>@</sup>
5. [REFEREE] Cuando el punto de aplicación de una penalidad no es obvio, esto debe transmitirse al resto de la cuadrilla. <sup>@</sup>
6. Alertas, p. ej.:
  - (a) El Indicador de down está mostrando el número equivocado ("Down box debe mostrar 3").
  - (b) Un árbitro no está en posición ("El Umpire no está listo").



- (c) El balón está muerto cerca de la línea por ganar ("Está cerca").
  - (d) Quién tiene responsabilidad de la goal line ("Wings/árbitros de línea tienen la goal line").
  - (e) Qué tipo de try pareciera ser que intentará el Equipo A ("Van por 2 {puntos}").
7. Recordatorios, p. ej.:
    - (a) Ofensiva rápida (hurry-up offense) ("Recordar, el Umpire debe ir a buscar el balón si el reloj está corriendo").
  8. Errores en la mecánica, p. ej.:
    - (a) Un árbitro está en la posición incorrecta o hizo algo mal ("Jim, esa era tu acción fuera de límites").
    - (b) Nadie hizo señal para detener el reloj de juego al final del down ("¿Tenemos un primer down?")

### 25.5 – Usos potenciales

Los siguientes usos son aprobados para usarlos ocasionalmente, pero no de forma rutinaria:

1. Confirmar mecánicas cruzadas (cross-field mechanics) ("Line Judge tiene el spot").
2. Cuando un árbitro necesita que alguien más hable por él con un jugador (dar algunos detalles, brevemente) ("Umpire, por favor, pedirle a 65 rojo que mantenga las manos dentro del *frame*").
3. Confirmar los detalles antes de anunciar la penalidad (Referee: "De nuevo, ¿cuál es el número del jugador?").
4. Transmitir en qué yarda está el balón luego de la devolución ("El balón salió en la 33").
5. Transmitir la clave del Back Judge (pero solo en serias dudas) ("Back Judge tiene al 88").

### 25.6 – Usos prohibidos

Los siguientes usos están prohibidos:

1. Blasfemia, enojo, opiniones sobre los equipos – recordar que pueden estar escuchándote.
2. Cuando interrumpirías la comunicación de alguien más, p. ej.:
  - (a) El Referee está dando (o a punto de dar) el anuncio de la penalidad (a menos que necesites urgentemente corregir un error significativo).
  - (b) El Referee (u otro árbitro) está hablándole (o a punto de hablarle) a jugadores o entrenadores.
3. Cuando el balón está vivo o cuando está por serlo – hacer sonar tu silbato si requieres atraer la atención urgentemente y detener la jugada.
4. Mensajes ambiguos, p. ej.:
  - (a) Hablar sobre un equipo o acción sin identificar al equipo por su nombre, color o si es la ofensiva/defensiva.
  - (b) Hablar sobre un jugador sin identificarlo por su equipo y número.
  - (c) Hablar sobre un lado o fin del campo sin ser específico.

### 25.7 – Si una unidad de radio se vuelve inoperable

1. Continuar con las unidades de radio restantes. Cualquier árbitro con una unidad inoperable necesitará consideración especial cuando se trate de comunicación.

### 25.8 – Recordatorios generales

1. Las radios están para complementar las mecánicas actuales, no para reemplazarlas.
2. No intentar hablar por sobre alguien.
3. Recordar presionar el botón y esperar antes de hablar.

## 26. ÁREAS DE COBERTURA

Los siguientes diagramas sirven para ilustrar los principios descritos en los capítulos anteriores.

Hay dos tipos principales:

- Diagramas estáticos que muestran las áreas de responsabilidad de cada uno de los árbitros – en otras palabras, qué árbitro tiene la tarea principal de ver el balón y al portabalón cuando esté en esa área;
- Diagramas de jugadas de ejemplo que muestran las posiciones de los árbitros y los jugadores clave en varios puntos en el tiempo a medida que se desarrolla la jugada.

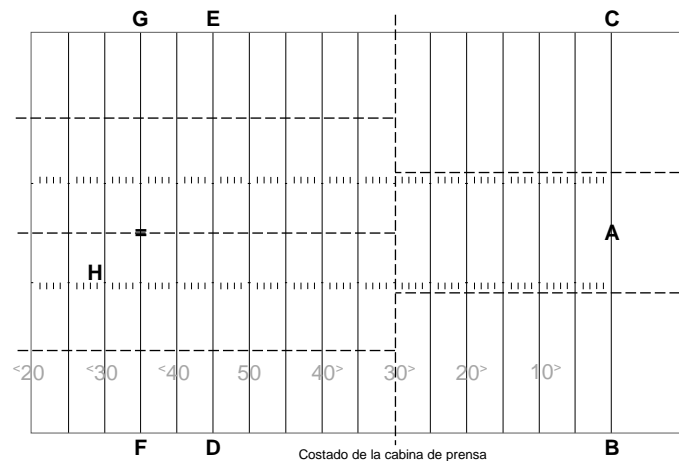
Las áreas de responsabilidad que se muestran son las del inicio de la jugada. A medida que la jugada se desarrolla, estos cambian, por lo general para que el árbitro más cercano se concentre en el portabalón y los otros árbitros en la acción a su alrededor.

En cada diagrama, las líneas de yarda a través del campo se dibujan en intervalos de cinco yardas.

En cada diagrama, la posición de Referee (y Centre Judge de haberlo) está basada en la suposición de que el QB o Kicker es diestro. Si el QB o Kicker es zurdo, entonces el Referee tendrá que invertir su posición al lado izquierdo y el Centre Back a la derecha (excepto en intentos de gol de campo). Sin embargo, notar que si un equipo cambia repentinamente de QB o Kicker, es mejor que el Referee (y Centre Judge) arbitren desde el lado “malo” a estar intercambiando de posición en forma apresurada.

26.1 – Áreas básicas de responsabilidad en free kicks

Figura A: Las 8 posiciones básicas de free kick



La siguiente tabla resume qué árbitro está en qué posición según el tamaño de la cuadrilla y si se trata de una patada normal o un onside-kick.

Tamaño	A	B	C	D	E	F	G	H
	Profundo al medio	Pylon PB	Pylon OP	EB LR PB	EB LR OP	EA LR PB	EA LR OP	Con el kicker
<b>Normal</b>								
3	R				H	L		
4		L	R		H	U		
5		L	R		H	B		U
6C	R	L	H		C	B		U
6D	R	L	H		S	F		U
7	R	L	H	F	S	B		U
8	R	L	H	F	S	B	C	U
<b>Onside-kick</b>								
3	R				H	L		
4	R				H	L		U
5	R			L	H	B		U
6C	R			L	H	B	C	U
6D	R			L	H	F	S	U
7		L	R	F	H	B	S	U
8	R	L	H	F	S	B	C	U

LR = Línea de Restricción; PB = Costado cabina de prensa; OP = Opuesto a cabina de prensa; EA = Equipo A; EB = Equipo B.

Figura B: Mecánica de 4 (posiciones normales)

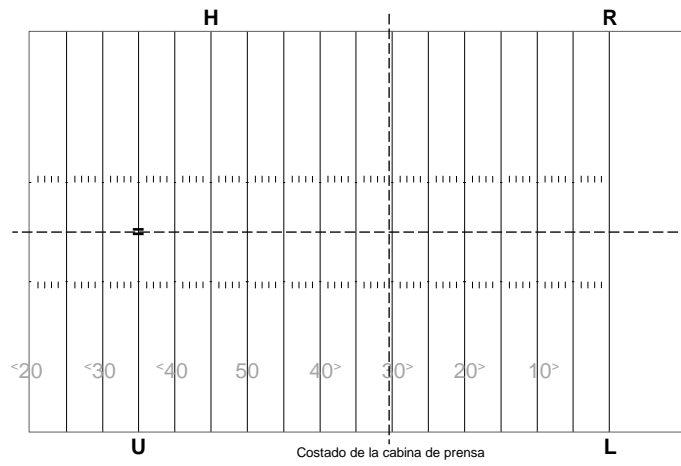


Figura C: Mecánica de 4 (posiciones onside-kick)

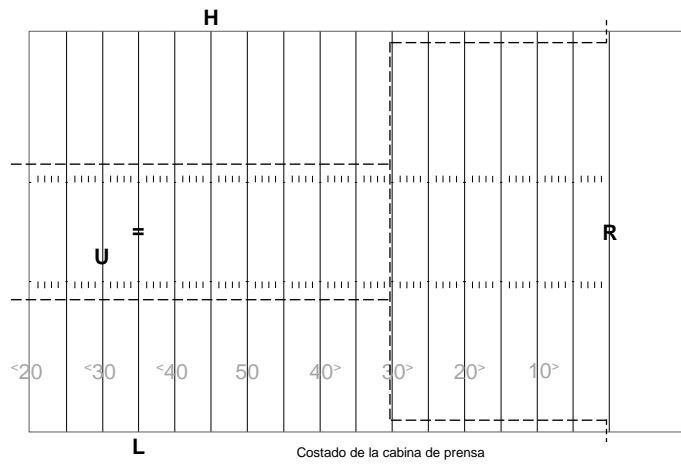


Figura D: Mecánica de 5 (posiciones normales)

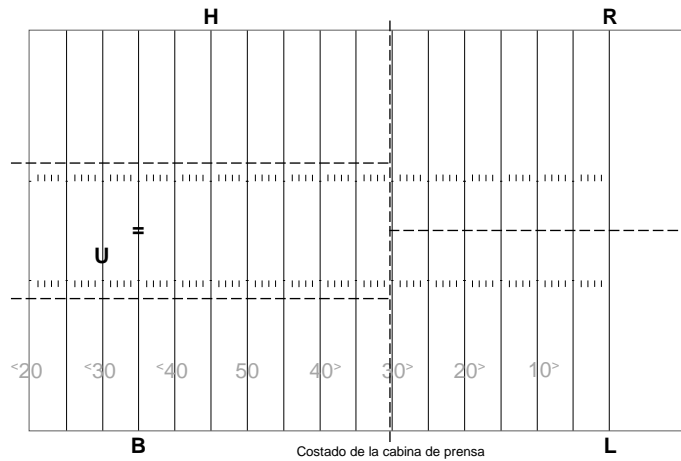


Figura E: Mecánica de 5 (posiciones onside-kick)

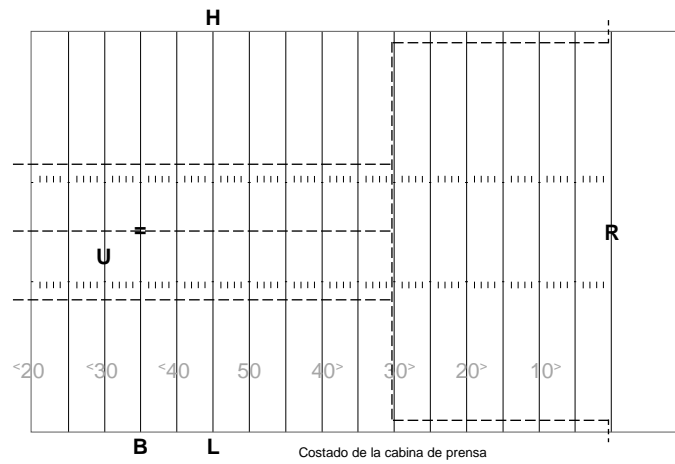


Figura F: Mecánica de 6 (posiciones normales)

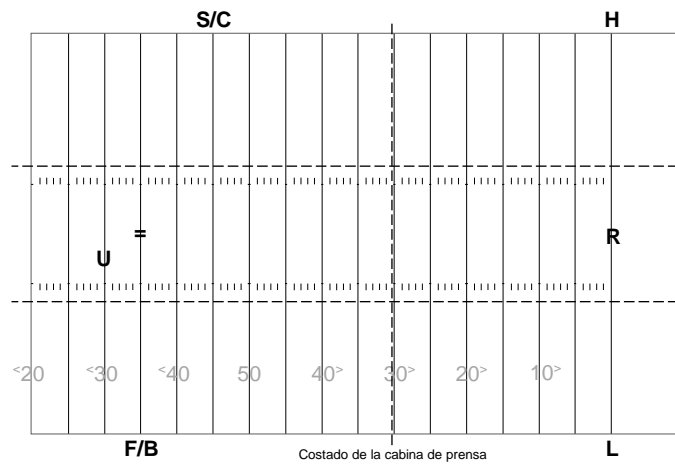


Figura G: Mecánica de 6 (posiciones onside-kick) <sup>◊</sup>

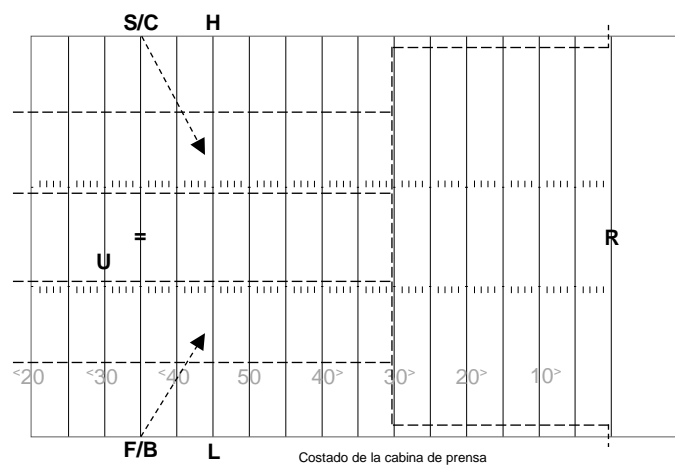


Figura H: Mecánica de 7 (posiciones normales)

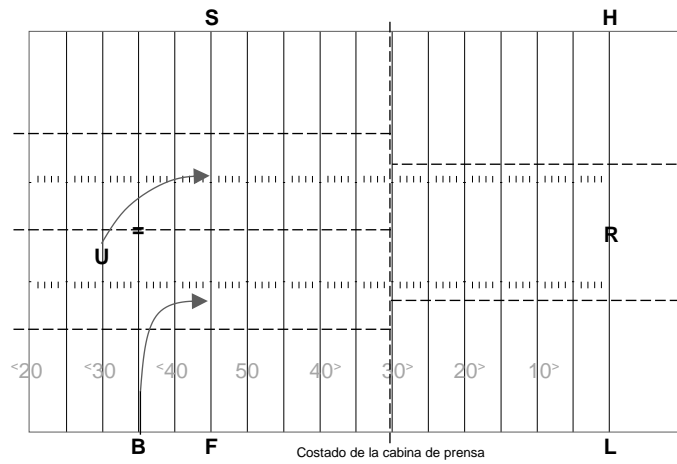


Figura I: Mecánica de 7 (posiciones onside-kick) <sup>◊</sup>

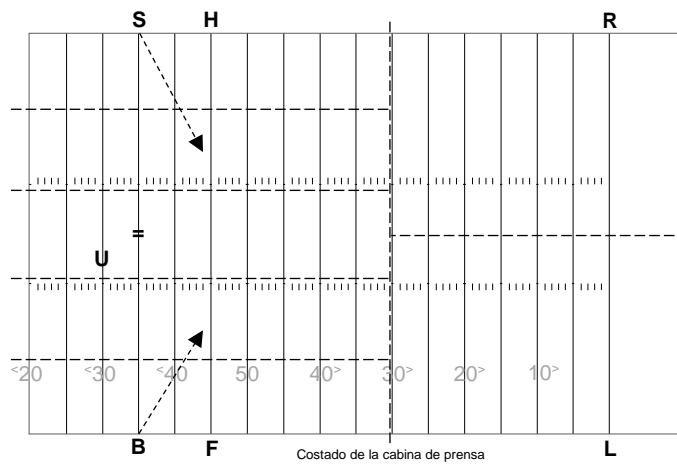
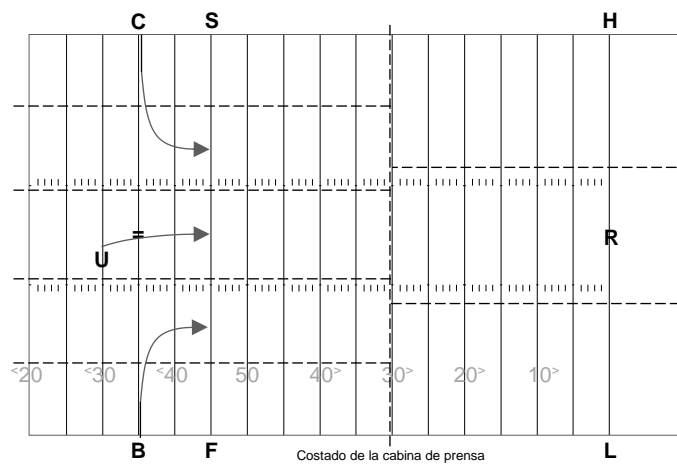
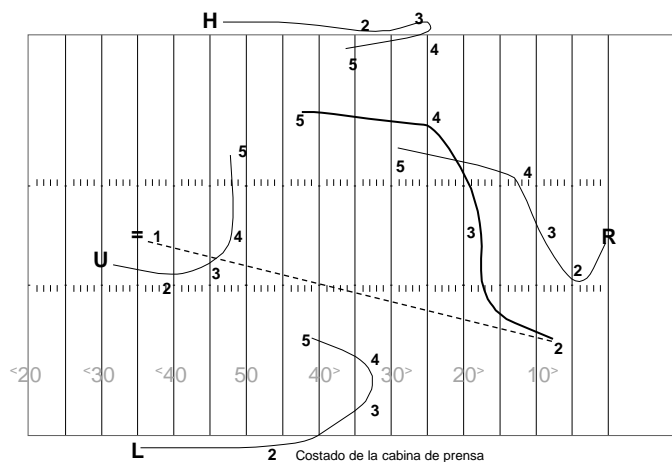


Figura J: Mecánica de 8 (ambas posiciones: normal y onside-kick)

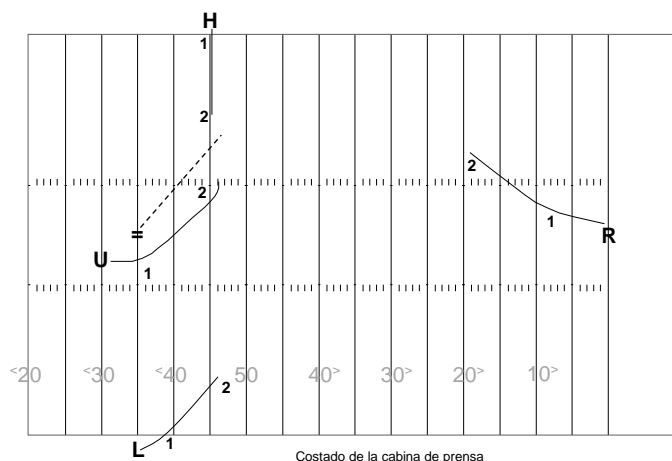


**Figura K: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4, posiciones de onside-kick) free kick pateada profunda hacia el costado de la cabina de prensa y devuelta en forma cruzada**



Cuando el balón es pateado (1) los árbitros están en sus posiciones iniciales. Mientras esté en vuelo, los árbitros comienzan a desplazarse para cubrir sus áreas de responsabilidad. El balón está descendiendo en el área del Referee así que mira a los potenciales receptores para las señales de recepción libre. Los otros árbitros observan los bloqueos por y contra de los jugadores que van downfield y por cualquier cuña ilegal que se forme delante del devolvedor. El Referee observa la recepción de la patada (2) y observa al devolvedor mientras está en su área. Mientras el devolvedor cruza el campo (3), los árbitros ajustan sus posiciones para mantener la jugada encajonada. El Linesman y Umpire observan los bloqueos lead en la devolución hasta que el portabalón llegue al área de cobertura del Linesman (4). En este punto el Linesman toma responsabilidad del balón hasta que el portabalón es tackleado (5) mientras el Referee cambia a observar la acción alrededor del portabalón. El Line Judge mantiene una vista amplia del campo.

**Figura L: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4, posiciones de onside-kick) patada corta hacia el lado del campo del Linesman**



Cuando los árbitros ven que el balón ha sido pateado corto (1), el Linesman, Umpire y Line Juez todos van a una posición para ver el balón y la acción alrededor de él. El Referee va hacia adelante observando la acción periférica. Cuando se recupera la patada (2), el Linesman y el Umpire irán rápidamente al punto de balón muerto para estar preparado para decidir la posesión. Referee y Line Judge continuar supervisando la acción alrededor y lejos del balón.

26.2 – Áreas básicas de responsabilidad en downs de scrimmage

Figura A: Mecánica de 4

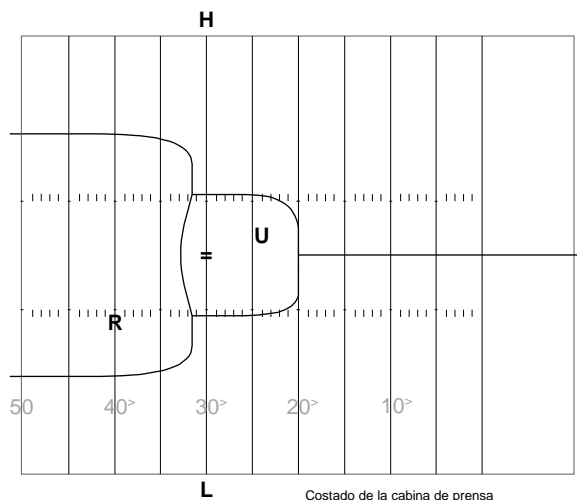


Figura B: Mecánica de 5/6C

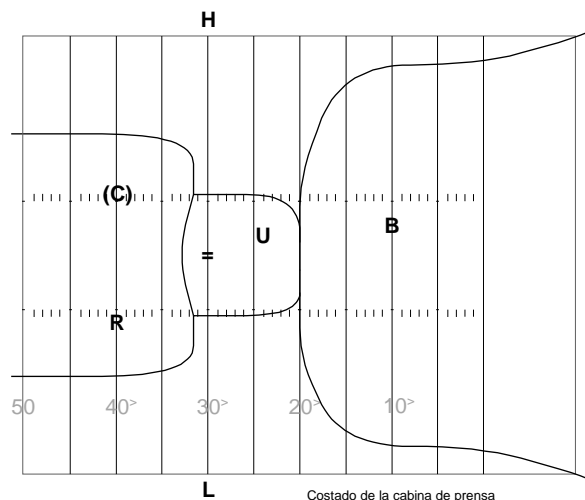
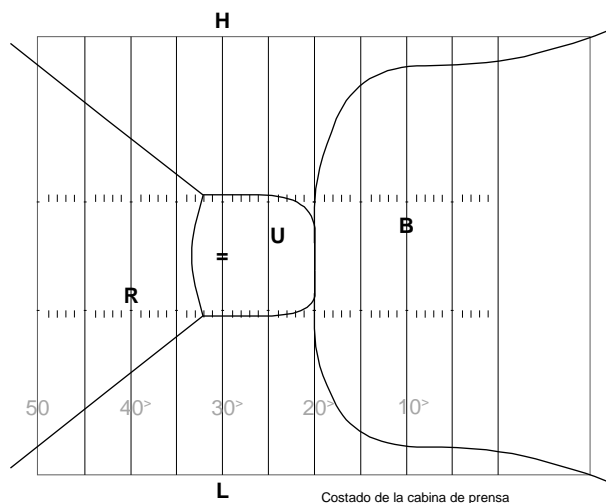


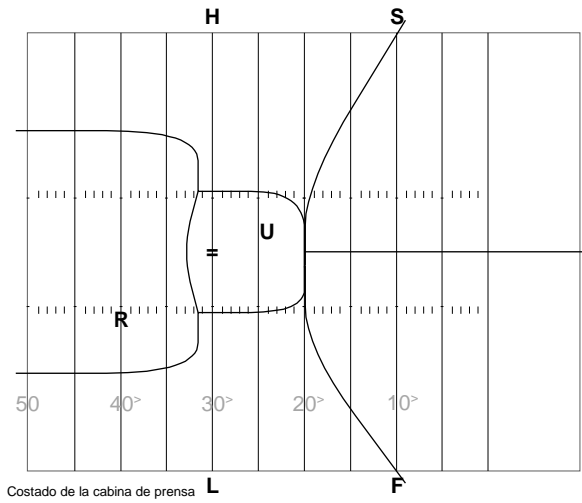
Figura C: Mecánica de 5 (zonas de cobertura jugada de pase)



Los árbitros tienen cobertura **primaria** de cualquiera o de todos los receptores en su área (como se muestra en el diagrama a la izquierda), pero (con excepción del Referee, y en los pases largos, el Umpire) se espera que proporcionen una cobertura secundaria del área alrededor **del destino**<sup>λ</sup> de cualquier pase hacia delante.

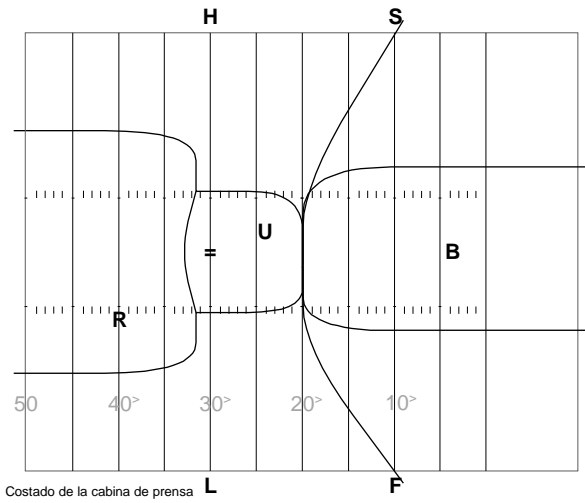


Figura D: Mecánica de 6D



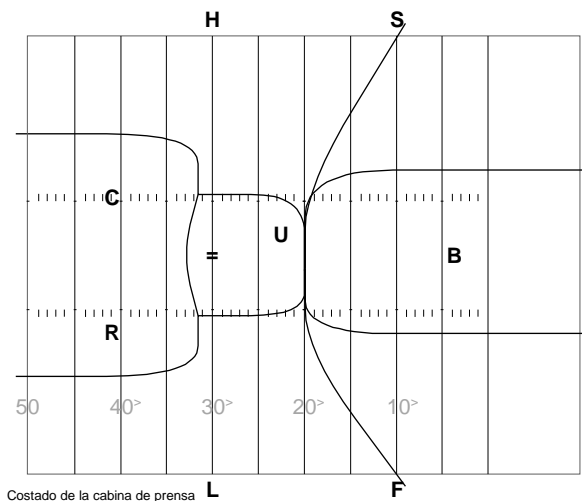
Costado de la cabina de prensa L

Figura E: Mecánica de 7



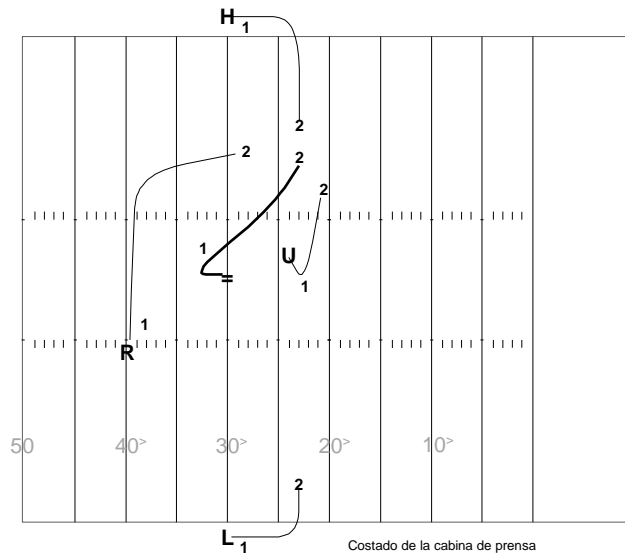
Costado de la cabina de prensa L

Figura F: Mecánica de 8



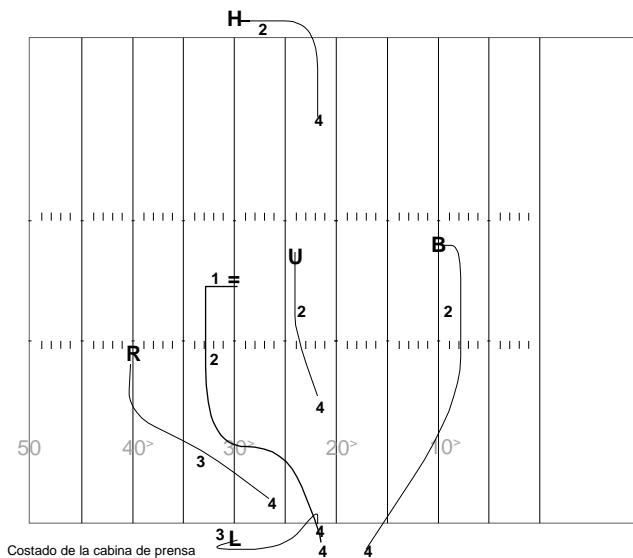
Costado de la cabina de prensa L

Figura G: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4) corrida por el medio del campo



A medida que la jugada se desarrolla (1), el Umpire se desplaza hacia atrás y lateralmente para mantenerse alejado del carril en el punto de ataque. Cuando el portabalón se acerca a la zona neutral, el Linesman toma la responsabilidad de él y va al punto de balón muerto cuando es tackleado (2) para marcar el máximo avance. El Umpire y el Referee observan la acción adelante y alrededor del portabalón.

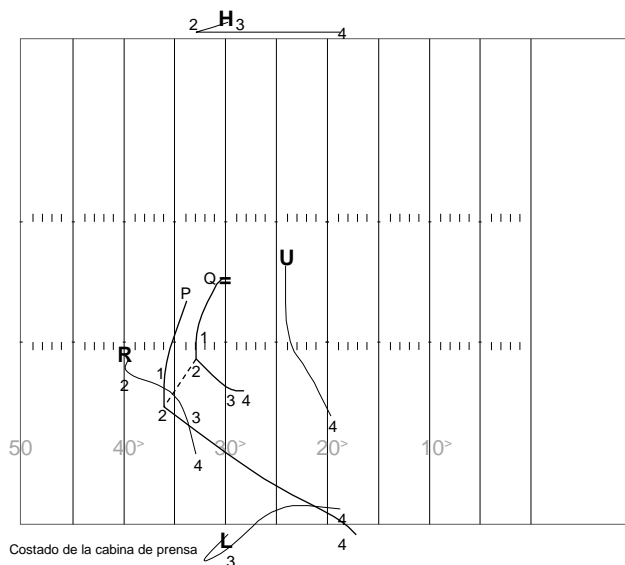
Figura H: Jugada de ejemplo (Mecánica de 5) sweep al lado del campo del Line Judge



Al snap (1) los árbitros leen sus claves para determinar qué jugada es. Una vez que se determina hacia qué lado del campo va la corrida (2), el Line Judge se asegura que está bien fuera del camino y el Back Judge se desplaza a lo ancho del campo para observar los bloqueos lead. El Umpire se gira y mira el juego desde el interior. Cuando el portabalón va hacia delante (3), la responsabilidad de él pasa del Referee al Line Judge. El Referee cambia a observar bloqueos alrededor del portabalón mientras que el Line Judge sigue al portabalón hasta el sideline. Cuando el portabalón sale de los límites (4), el Line Judge marca el punto de balón muerto y observa la acción continua contra el portabalón. El

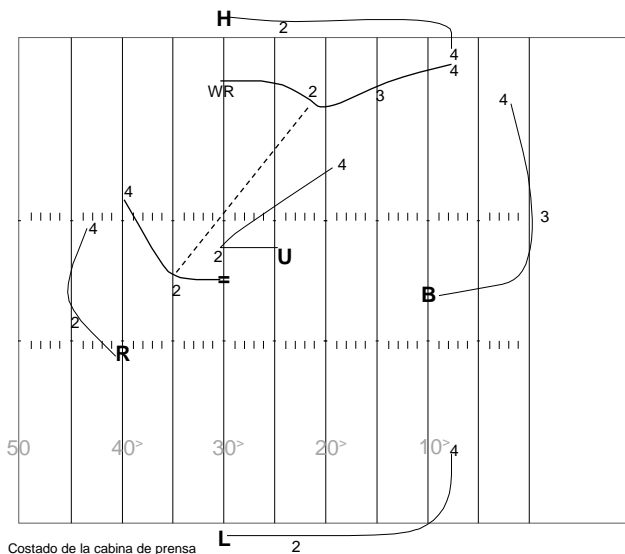
Referee y el Back Judge van rápidamente a la cercanía para ayudar en la cobertura, con alguno de ellos yendo al área de equipo si es necesario. El Umpire va downfield para cubrir la acción alrededor y delante del portabalón. Durante toda la jugada el Linesman es responsable de la acción en el centro del campo detrás del Referee y Umpire.

Figura I: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4) jugada de picheo de option



El Referee mantiene la cobertura cuando el mariscal de campo (Q) rola hacia el lado del campo del Line Judge (1). El Line Judge va al backfield para observar al back retrasado (P). Si el balón es picheado al back de afuera (2) el Referee observa la acción continua contra el mariscal de campo mientras que el Line Judge toma al balón y al portabálón. Si el balón no es picheado entonces el Line Judge observa al back retrasado hasta que el mariscal de campo cruce la zona neutral (3) y luego toma la responsabilidad de él. El Linesman toma una posición para ayudar a decidir si el picheo va hacia atrás o hacia adelante. El Umpire en todo momento observa la acción en el punto de ataque y delante del portabálón.

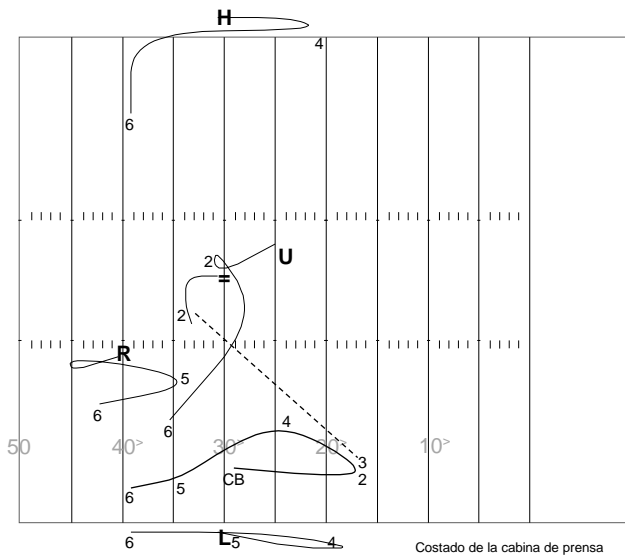
Figura J: Jugada de ejemplo (Mecánica de 5) jugada de pase downfield hacia el costado del campo del Linesman



Cuando el mariscal retrocede (drop back) dentro del bolsillo (pocket) de pase (1) el Referee retrocede correspondientemente para mantenerse fuera del camino, manteniendo la cobertura de los jugadores en el backfield. El Umpire avanza hasta la zona neutral para poder decidir si el pase la cruzó. Los árbitros de línea se mantienen en la línea de scrimmage. El Back Judge retrocede para mantener a los potenciales receptores entre él y los árbitros de línea. Cuando el mariscal de campo lanza el balón (2) el Referee debe continuar observándolo en caso de que haya falta por rudeza contra el pasador. El Umpire gira y observa el pase en vuelo para poder decidir si es

atrapado o incompleto. El Linesman y el Back Judge también observan al receptor y a los que lo rodean por si hay acción ilegal. Después que el pase es completo y el portabálón esté yendo downfield, él es responsabilidad del Linesman (3). Otros árbitros observan la acción alrededor del balón y el Referee limpia cualquier acción restante alrededor de la línea de scrimmage. Cuando el portabálón es tackleado (4), el Linesman se desplaza al punto de balón muerto y el Back Judge ayuda con la cobertura y, después que toda acción ha cesado, con el relevo del balón al spot dentro de los límites.

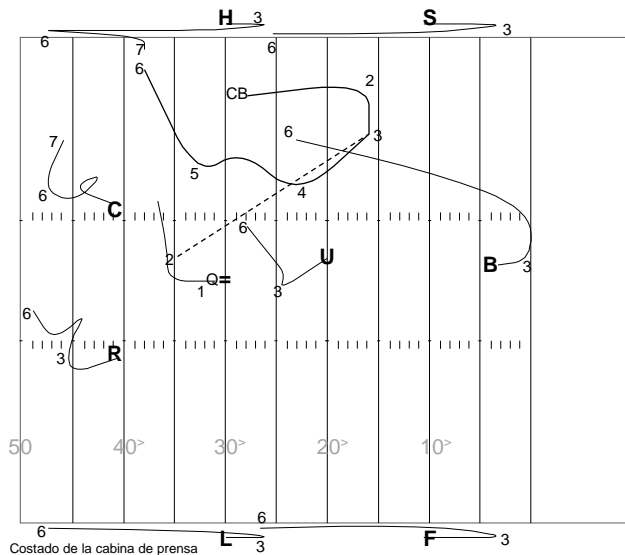
Figura K: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4) devolución de intercepción



A medida que los árbitros leen pase (1), el Referee retrocede para mantenerse alejado del pasador, el Umpire avanza hacia la zona neutral y los árbitros de línea se mantienen en la línea de scrimmage. Al momento en que se lanza el pase (2), el Line Judge y Linesman están observando el contacto entre todos los receptores elegibles en su lado del campo. Con el pase en el aire, el Umpire gira para observar el punto en que baja y el Line Judge, habiendo determinado el receptor más probable, observa si hay interferencia de pase, etc. Cuando el pase es interceptado por el esquinero (CB) (3), El Line Judge tiene la responsabilidad del portabalón y el Umpire observa los

bloqueos en la devolución (4 y 5). Cuando el portabalón es tackleado (6), el Line Judge tiene el punto de balón muerto y, después de asegurarse de que no hay faltas en la acción continua, el Referee ayuda a recuperar/relevar un balón al spot dentro de los límites. Durante toda la devolución el Linesman observa la acción lejana al balón y ayuda con el máximo avance.

Figura L: Jugada de ejemplo (Mecánica de 8) devolución de intercepción



Todos los árbitros leen pase (1), y el Referee y el Centre Judge se alejan del pasador mientras él retrocede (drop back), mientras el Umpire avanza un par de yardas. El Linesman y el Line Judge mantienen la línea de scrimmage, mientras que los árbitros profundos de línea retroceden mientras los receptores corren downfield. Cuando el pase es lanzado (2), todos los árbitros de línea y profundos de línea intentan identificar el destino del pase. El pase es interceptado por el esquinero (CB) (3). En este punto, todos los árbitros cambian a mecánicas invertidas con el fin de cubrir la devolución. El Referee, Centre Judge, Linesman y

Line Judge todos deben mantenerse por delante del portabalón durante la devolución (4). Los tres árbitros profundos tienen mucho terreno que compensar, especialmente el Side Judge que tiene la responsabilidad principal del portabalón mientras avanza por el campo (5). Cuando el portabalón es tackleado (6), preferiblemente el Side Judge marcará el spot del máximo avance, pero como se demora en hacerlo, el Linesman se desplaza para marcarlo (7). Los otros árbitros mantienen el final de la jugada encajonada, y miran a jugadores periféricos por contactos tardíos.

26.3 – Responsabilidades básicas en goal line

Figura A: Mecánica de 4

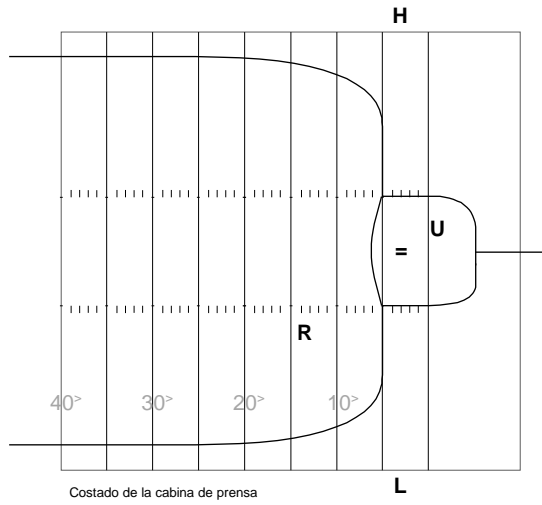


Figura B: Mecánica de 5/6C

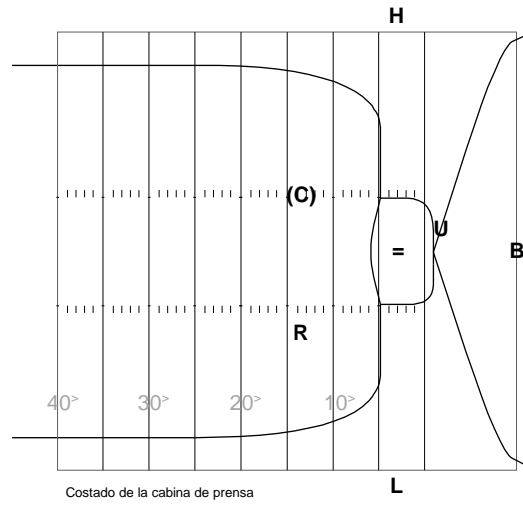


Figura C: Mecánica de 6D

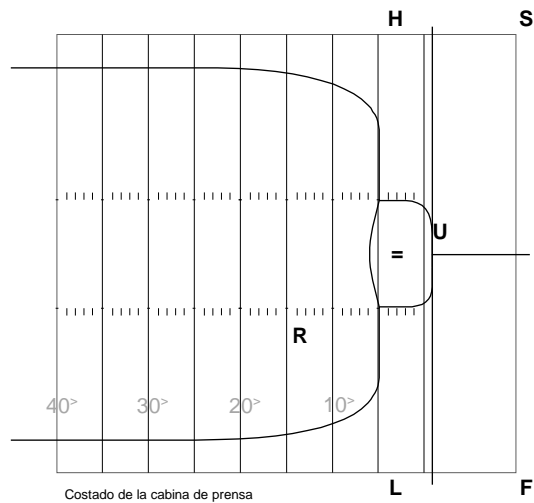


Figura D: Mecánica de 7/8 (balón fuera de la yarda 20) §

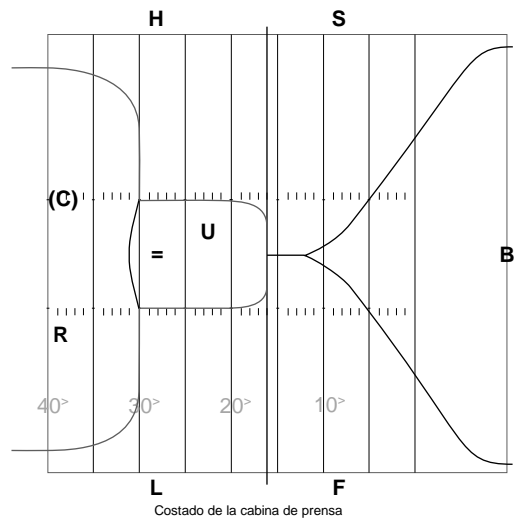
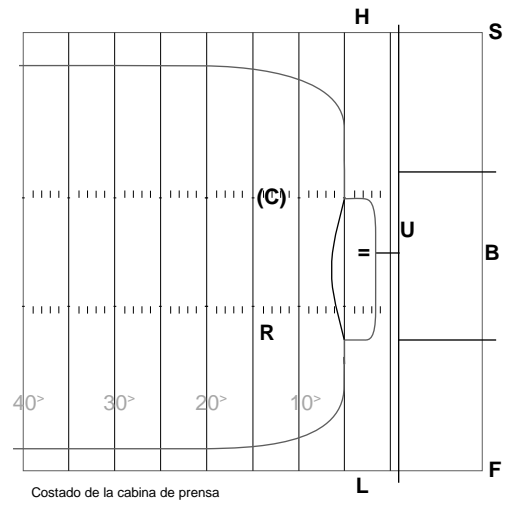
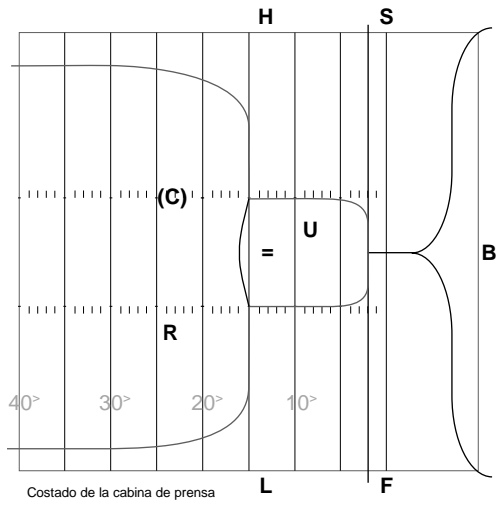


Figura E: Mecánica de 7/8 (balón entre la yarda 7 y 20)

Figura F: Mecánica de 7/8 (balón dentro de la yarda 7)



26.4 – Responsabilidades básicas en punt

Figura A: Mecánica de 4

Figura B: Mecánica de 5/6C

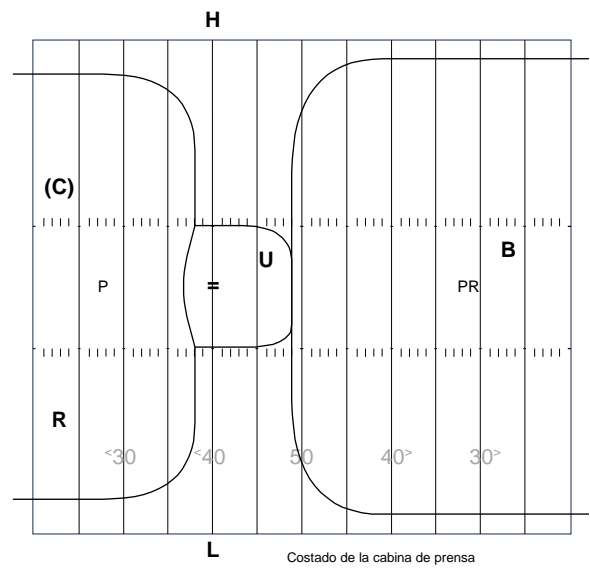
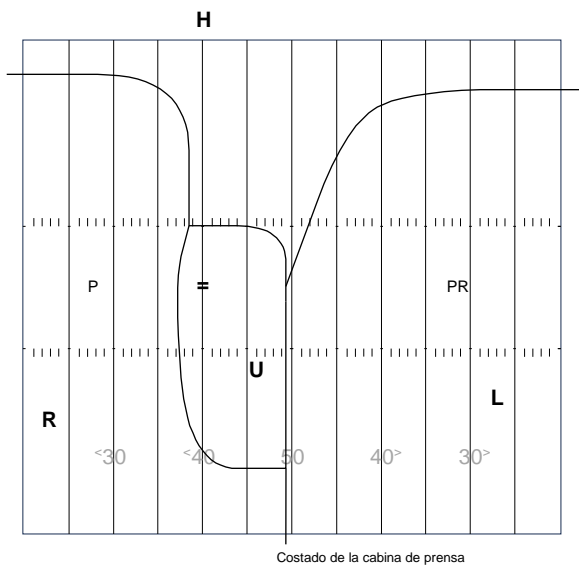


Figura C: Mecánica de 6D

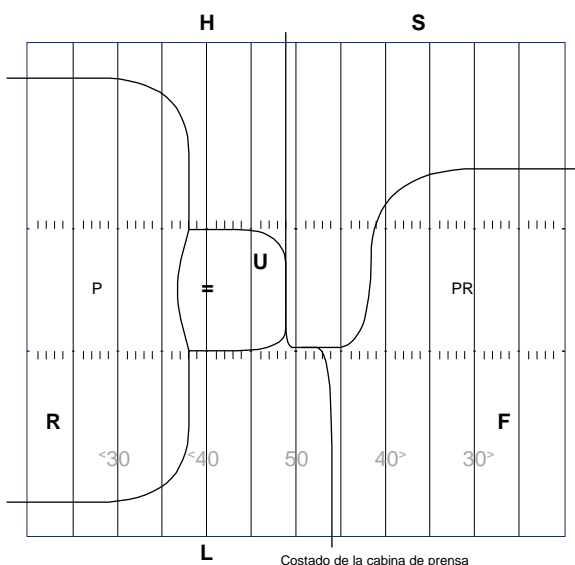


Figura D: Mecánica de 7/8

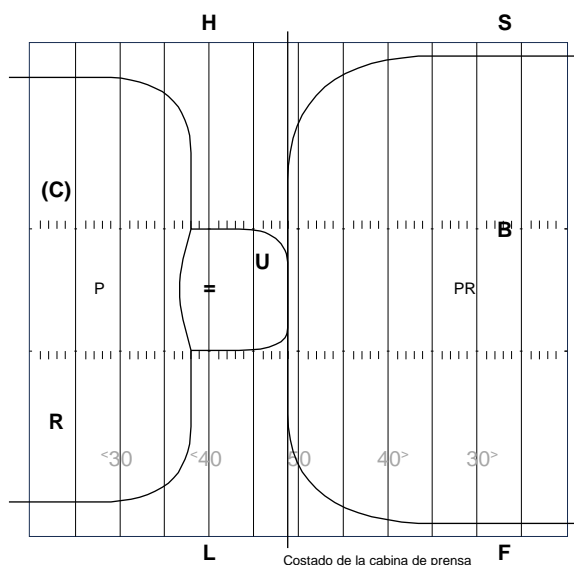
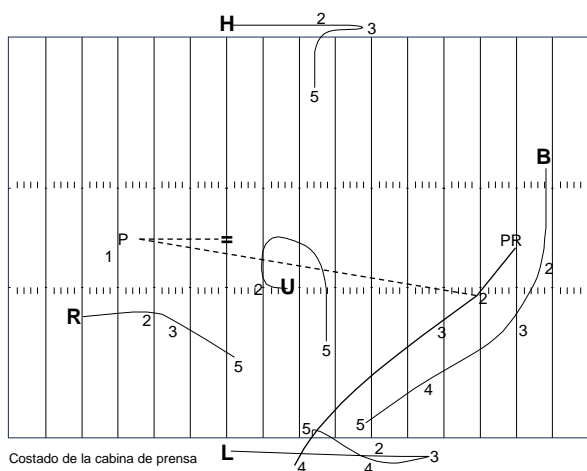


Figura E: Jugada de ejemplo (Mecánica de 5) devolución de punt



El Referee se concentra en la acción en el backfield especialmente contra el pateador después que el balón es pateado (1). Cuando el balón es pateado el Line Judge va downfield hasta que está aproximadamente a 15-20 yardas por delante de la devolución. El Back Judge permanece detrás del receptor profundo para poder observar la recepción (2), y luego los bloqueos por delante de la devolución (3). El Line Judge sigue al portabalon hasta que salga de los límites (4) con el Referee y el Umpire observando la acción delante del portabalon y el Back Judge mirando por si hay faltas de acción continua detrás y alrededor del portabalon.

El Linesman observa a los jugadores alejados del balón. El Line Judge es el árbitro de Cobertura y marcará el punto de balón muerto mientras que el Referee y el Back Judge ayudan a devolver el balón al spot dentro de los límites (5) una vez que toda acción haya cesado.

26.5 – Responsabilidades básicas en intentos de goles de campo y try

(Las flechas indican la dirección en que los árbitros deben desplazarse si el Equipo A cambia a una formación de corrida/pase)

Figura A: Mecánica de 4

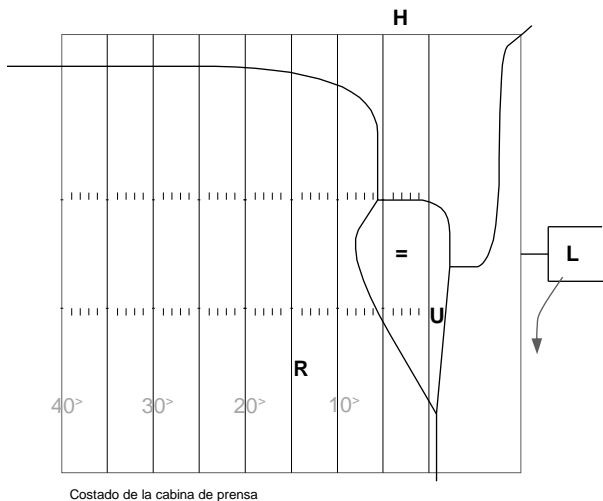


Figura B: Mecánica de 5

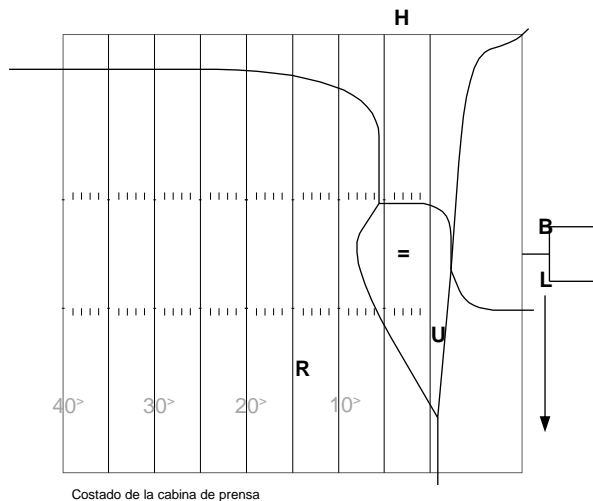


Figura C: Mecánica de 6D

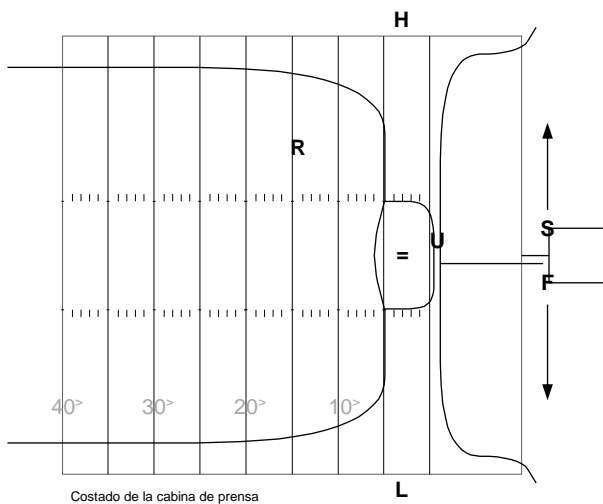


Figura C: Mecánica de 6C †

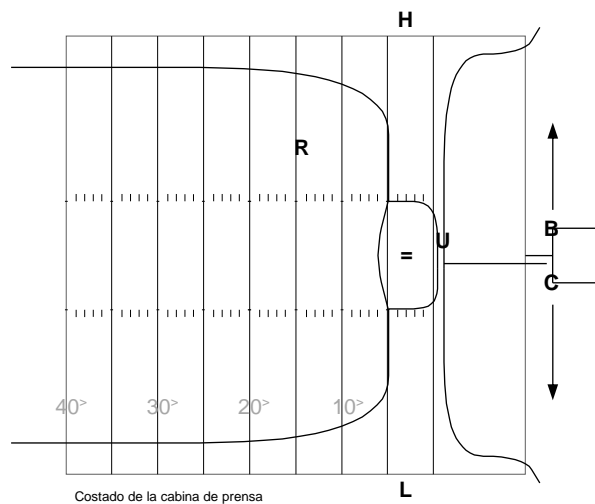




Figura E: Mecánica de 7 <sup>◇</sup>

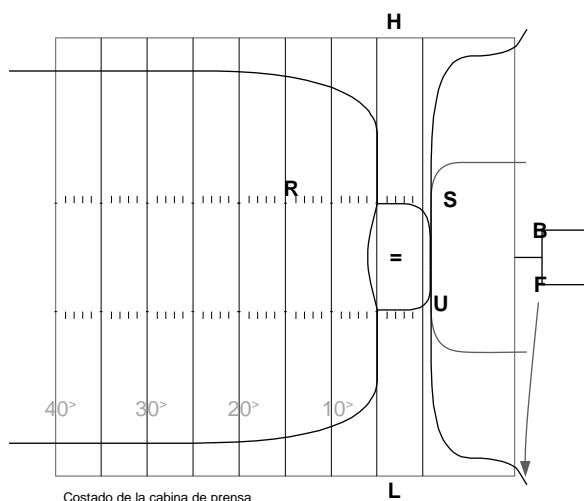


Figura F: Mecánica de 8 <sup>◇</sup>

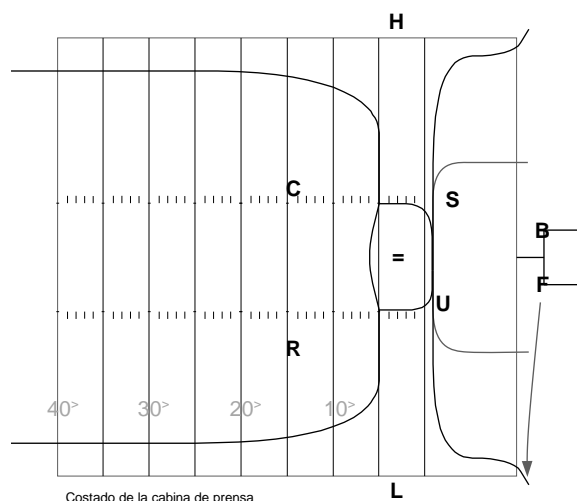
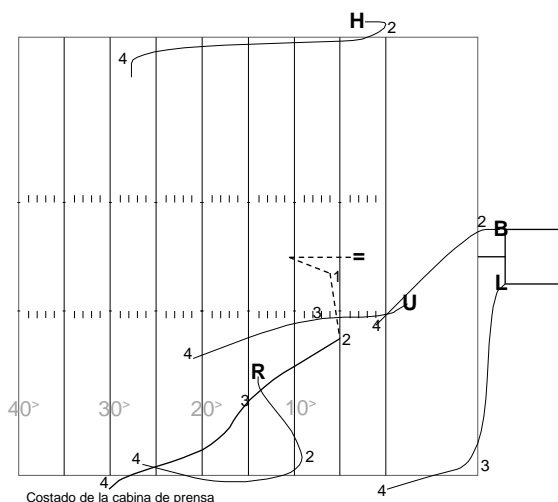


Figura G: jugada de ejemplo (Mecánica de 5) intento de gol de campo bloqueado



El intento de gol de campo es bloqueado detrás de la línea de scrimmage (1). El Referee responde inmediatamente yendo hacia el sideline de la cabina de prensa, manteniendo una posición libre de acción alrededor del balón. El Umpire permanece en la goal line listo para decidir si el balón es avanzado, y el Linesman también va hacia la goal line por la misma razón. El Line Judge va hacia el pylon de la esquina mientras que el Back Judge va hasta la end line. El balón es recuperado por la defensiva (2) y lo avanza lejos de la zona de anotación. El Referee tiene responsabilidad del sideline y cubrir al portabalón, mientras que el Umpire se desplaza para observar la acción alrededor del portabalón. A medida

que los otros árbitros se desplazan para cubrir la acción continua lejos del balón (3) el Referee sigue al portabalón al sideline hasta que el portabalón es forzado a salir de los límites (4). El Umpire y el Line Judge deben colocarse en posición para observar la acción alrededor del portabalón, aunque sea a distancia. El Back Judge observa a los jugadores todavía alrededor de la línea original de scrimmage. El Linesman se mantiene con el portabalón y ayuda al replicar el spot del máximo avance.

## 27. SEÑALES SUPLEMENTARIAS

Las señales oficiales [S1 a S47] están descritas en el libro de reglas, pero en la práctica los árbitros las complementaron con estas señales de su propia invención o tomadas de otras personas para ayudar a la comunicación en situaciones donde la comunicación verbal es imposible o indeseable.

Todas las señales son un medio de comunicar visualmente un mensaje. La fuente del mensaje es el árbitro que hace la señal. El destino del mensaje puede ser, en diferentes casos, otros árbitros, jugadores, entrenadores o espectadores. Es posible que haya que usar señales visuales cuando la distancia o el ruido impidan que se oigan las señales vocales, o cuando una señal audible sea inapropiada.

No.	Mensaje	Señal
Sup1	El jugador del Equipo A más cercano a mí está de la línea de scrimmage	Brazo extendido (con mano abierta) aproximadamente 90° al suelo, apuntando hacia el backfield del Equipo A
Sup3	El equipo del cual soy responsable de contar tiene 11 jugadores en el campo	Puño cerrado entre la cintura y la altura del hombro con el pulgar apuntando hacia arriba; brazo extendido hacia un lado (ver también Sup24)
Sup4	El equipo del cual soy responsable de contar tiene más de 11 jugadores en el campo	Mano en la parte superior de la cabeza
Sup5	El último pase fue un pase hacia atrás	Puño cerrado con brazo hacia el backfield ofensivo
Sup6	El Equipo A tiene más de 10 yardas para la línea por ganar (2-estacas)	Mover los dedos índice discretamente a la altura del pecho
Sup8	El reloj de juego se detendrá luego de la siguiente jugada	Muñecas cruzadas enfrente del pecho
Sup9	El Equipo A intentará una patada a los postes	Con las manos formar $\Lambda$ con la punta de los dedos tocándose
Sup10	El Equipo A "se la jugará" – no están intentando una patada en 4to down o situación de PAT	Hacer rodar las manos (como S19) por encima de la cabeza
Sup11	El reloj de juego inicia al snap	Chasquear dedos
Sup12	El reloj de juego inicia al Listo o está corriendo	Movimiento circular del dedo índice desde la muñeca
Sup13	(i) El equipo ha elegido recibir (ii) Estoy "vendiendo" el hecho que la recepción fue completa (usar rara vez)	Apretar manos hacia el pecho con movimiento de recepción
Sup14	El pase fue atrapado fuera de límites (incompleto)	Mover brazos hacia el lado de la banda donde salió
Sup15	El intento de gol de campo no fue bueno (ancho)	Como Sup14
Sup16	Por favor guíame al spot fuera de límites	Una mano en el aire
Sup17	Acércate hacia mí por el sideline	Llamar con la palma de la mano hacia sí mismo
Sup18	Aléjate de mí por el sideline	Gesto con la palma de la mano alejándola de sí mismo

No.	Mensaje	Señal
Sup19	Detente, estás en el spot fuera de límites	Mano hacia abajo como un hacha
Sup20	Avanzar el reloj del estadio (es decir, está lento con respecto al reloj en el campo)	Señal S2 hasta que el reloj muestre el tiempo correcto, entonces hacer S3
Sup21	Retrasar el reloj del estadio (es decir, está rápido con respecto al reloj en el campo)	Señal S21 para mantener (retrasar) el reloj del estadio, luego hacer la señal S2 para iniciarlo cuando el reloj en el campo lo alcance
Sup22	Apagar el reloj del estadio	Dar golpecito al reloj y luego hacer señal de pase inatrapable S17
Sup23	Notificación de jugada de poner rodilla en suelo	Elevar rodilla y tocarla
Sup24	El equipo del cual soy responsable de contar tiene 10 (o menos) jugadores en el campo	Puño cerrado con el pulgar apuntando hacia abajo; brazo extendido hacia un lado (ver también Sup3)
Sup25	Creo que todas las condiciones para un touchdown se han cumplido	Puños juntos (al frente del pecho) con los pulgares hacia arriba
Sup26	El receptor tocó el balón dentro de los límites pero no tuvo control de este hasta que estaba fuera de límites	Mover manos (palmas hacia arriba) alternadamente hacia arriba y abajo al frente del pecho
Sup27	El indicador de down está mostrando el número incorrecto	Hacer señal de S17 (pase inatrapable) antes del siguiente snap
Sup28	Tengo responsabilidad del devolvedor de patada/balón	Puño cerrado en dirección a la end line del equipo receptor
Sup29	Reiniciar el reloj de jugada a 25 segundos	"Empujar" verticalmente con una mano con la palma hacia arriba
Sup30	Reiniciar el reloj de jugada a 40 segundos	"Empujar" verticalmente con las dos manos con las palmas hacia arriba
Sup31	La regla de fumble en 4to down está en vigor	Hacer rodar las manos (como S19) enfrente del pecho
Sup32	La nariz del balón está en la línea de yarda	Darse golpecito en la nariz con los dedos
Sup33	La mitad del balón está entre dos líneas de yardas	Darle golpecito a la hebilla del cinturón con los dedos
Sup34	La cola del balón está en la línea de yarda	Darse golpecito en la cadera con los dedos
Sup35	Equipo A ha llegado a la línea por ganar (primer down)	Apuntar con el dedo índice enfrente del pecho en dirección a la end line del Equipo B
Sup36	Equipo B está igualando sustituciones	Mantener brazos extendidos horizontalmente con los puños cerrados (como la señal S4)
Sup37	Equipo desea substracción de 10 segundos	Dar golpecito al reloj y luego apuntar hacia abajo
Sup38	Equipo NO desea substracción de 10 segundos	Dar golpecito al reloj y luego hacer señal incompleto [S10]
Sup39	Recordar que el Umpire tiene la responsabilidad principal de recuperar y posicionar el balón (p. ej. en los últimos 2 minutos de la mitad)	Hacer una forma de U con los pulgares e índices de ambas manos
Sup40	Por favor decirme cuánto tiempo resta en el período	Dar golpecito al reloj o muñeca

No.	Mensaje	Señal
Sup41	Resta menos de un minuto en la mitad	Apuntar hacia abajo con ambos dedos índices
Sup42	El balón/portabalón cruzó/no cruzó la zona neutral	Apuntar al suelo al costado apropiado de la zona neutral (detrás si no cruzó, adelante que sí cruzó)
Sup43	¿Las yardas de penalidad darán un primer down?	Mano abierta con los dedos extendidos a la altura del pecho
Sup44	La jugada anterior está bajo revisión	Dibujar un rectángulo (pantalla de TV) usando los dedos índices a la altura de la cara
Sup45	Aviso de los dos minutos	Hacer una forma de "T" alzando las yemas de los dedos de una mano para tocar la palma de la otra a la altura del pecho

Las señales Sup11 y Sup12 están principalmente destinadas a la comunicación entre el Referee y el cronometrador en campo.

Las señales entre Sup16 y Sup19 están destinadas a situaciones de patada fuera de límites.

Las señales entre Sup20 y Sup22 están destinadas a la comunicación con el operador de reloj del estadio.

Las señales Sup2 y Sup7 ya no se utilizan.

## 28. CÓDIGOS DE PENALIDADES

Por código:

Código	Falta en inglés	Uso/Traducción
APS	Altering playing surface	Alterar superficie de juego
ATR	Assisting the runner	Ayudando al corredor
BAT	Illegal batting	Bateo ilegal
DEH	Holding, defense	Holding defensivo
DOD	Delay of game, defense	Retraso de juego defensivo
DOF	Offside, defense	Offside, defensiva [fuera de lugar]
DOG	Delay of game, offense	Retraso de juego ofensivo
DPI-AB	Pass interference, defense, arm bar	Interferencia de pase defensiva, barrera de brazo
DPI-CO	Pass interference, defense, cut off	Interferencia de pase defensiva, cortar
DPI-GR	Pass interference, defense, grab and restrict	Interferencia de pase defensiva, agarrar y restringir
DPI-HT	Pass interference, defense, hook and turn	Interferencia de pase defensiva, enganchar y girar
DPI-NPB	Pass interference, defense, not playing the ball	Interferencia de pase defensiva, no jugar el balón
DPI-PTO	Pass interference, defense, playing through opponent	Interferencia de pase defensiva, jugar a través del oponente
DSH	Delay of game, start of half	Retraso de juego al inicio de la mitad
DSQ	Disqualification	Descalificación
ENC	Encroachment (offense)	Encroachment (ofensivo)
EQV	Equipment violation	Equipamiento, Violación
FGT	Fighting	Pelear
FST	False start	False start [salida en falso]
IBB	Illegal block in the back	Bloqueo ilegal en la espalda
IBK	Illegal block during kick	Bloqueo ilegal durante la patada
IBP	Illegal backward pass	Pase ilegal hacia atrás
IDP	Ineligible downfield on pass	Inelegible downfield en pase
IFD	Illegal formation, defense (3-on-1)	Formación ilegal defensiva (3 contra 1)
IFH	Illegal forward handing	Entrega ilegal por delante
IFK	Illegal free kick formation	Formación ilegal en free kick
IFP	Illegal forward pass	Pase ilegal hacia delante
IJY	Illegal jerseys	Jerseys ilegales
IKB	Illegally kicking ball	Patear ilegalmente el balón
ILF	Illegal formation	Formación ilegal
ILM	Illegal motion	Motion ilegal
ILP	Illegal participation	Participación ilegal
ING	Intentional grounding	Pase intencional al suelo
IPN	Improper numbering	Numeración indebida
IPR	Illegal procedure	Procedimiento ilegal
ISH	Illegal shift	Shift ilegal
ISP	Illegal snap	Snap ilegal
ITP	Illegal touching of a forward pass	Toque ilegal en un pase hacia delante

Código	Falta en inglés	Uso/Traducción
IUH	Illegal use of hands	Uso ilegal de las manos
IWK	Illegal wedge on kickoff	Cuña ilegal en un kickoff
KCI	Kick catch interference	Interferencia de atrapar una patada
KIK	Illegal kick	Patada ilegal
KOB	Free kick out of bounds	Free kick fuera de límites
OBK	Out of bounds during kick	Fuera de límites durante la patada
OFH-GR	Holding, offense, grab and restrict	Holding ofensivo, agarrar y restringir
OFH-HR	Holding, offense, hook and restrict	Holding ofensivo, enganchar y restringir
OFH-TD	Holding, offense, takedown	Holding ofensivo, derribar
OFK	Offside, free kick	Offside, free kick [fuera de lugar]
OPI-BK	Pass interference, offense, blocking	Interferencia de pase ofensiva, bloqueando
OPI-DT	Pass interference, offense, driving through	Interferencia de pase ofensiva, a través
OPI-PK	Pass interference, offense, pick	Interferencia de pase ofensiva, pick/estorbar
OPI-PO	Pass interference, offense, pushing off	Interferencia de pase ofensiva, empujando
PF-BBW	Personal foul, blocking below the waist	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura
PF-BOB	Personal foul, blocking out of bounds	Falta personal, bloqueo fuera de límites
PF-BTH	Personal foul, blow to the head	Falta personal, golpe a la cabeza
PF-CHB	Personal foul, chop block	Falta personal, chop block
PF-CLP	Personal foul, clipping	Falta personal, clipping
PF-FMM	Personal foul, face mask	Falta personal, facemask
PF-HCT	Personal foul, horse collar tackle	Falta personal, tackle de horse collar
PF-HDR	Personal foul, hit on defenseless receiver	Falta personal, golpe a receptor indefenso
PF-HTF	Personal foul, hands to the face	Falta personal, manos a la cara
PF-HUR	Personal foul, hurdling	Falta personal, hurdling [saltar a jugador]
PF-ICS	Personal foul, illegal contact with snapper	Falta personal, contacto ilegal al snapper
PF-LEA	Personal foul, leaping	Falta personal, leaping
PF-LHP	Personal foul, late hit/piling on	Falta personal, golpe tardío/apilando
PF-LTO	Personal foul, late hit out of bounds	Falta personal, golpe tardío fuera de límites
PF-OTH	Personal foul, other	Falta personal, otro
PF-RFK	Personal foul, roughing free kicker	Falta personal, rudeza contra el free kicker
PF-RTH	Personal foul, roughing the holder	Falta personal, rudeza contra el holder
PF-RTK	Personal foul, roughing the kicker	Falta personal, rudeza contra el pateador
PF-RTP	Personal foul, roughing the passer	Falta personal, rudeza contra el pasador
PF-SKE	Personal foul, striking/kneeing/elbowing	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo
PF-TGB	Personal foul, targeting (9-1-3 and 4 both)	Falta personal, targeting (ambas 9-1-3 y 4)

Código	Falta en inglés	Uso/Traducción
PF-TGC	Personal foul, targeting (crown of helmet)	Falta personal, targeting (corona del casco)
PF-TGD	Personal foul, targeting (defenseless player)	Falta personal, targeting (jugador indefenso)
PF-TRP	Personal foul, tripping	Falta personal, tripping [zancadilla]
PF-UNR	Personal foul, unnecessary roughness	Falta personal, rudeza innecesaria
RNH	Running into the holder	Contacto contra el holder
RNK	Running into the kicker	Contacto contra el pateador
SLI	Sideline interference, 5 yards	Interferencia de sideline, 5 yardas
SLM	Sideline interference, 15 yards	Interferencia de sideline, 15 yardas
SUB	Illegal substitution	Substitución ilegal
UC-ABL	Unsportsmanlike conduct, abusive language	Actitud antideportiva, lenguaje abusivo
UC-BCH	Unsportsmanlike conduct, bench	Actitud antideportiva, banca
UC-DBS	Unsportsmanlike conduct, dead ball shoving	Actitud antideportiva, empujar en balón muerto
UC-DEA	Unsportsmanlike conduct, delayed/excessive act	Actitud antideportiva, acto retrasado/excesivo
UC-FCO	Forcibly contacting an official	Contacto a árbitro con fuerza
UC-RHT	Unsportsmanlike conduct, removal of helmet	Actitud antideportiva, remoción del casco
UC-SBR	Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed	Actitud antideportiva, simulación de ser agredido
UC-STB	Unsportsmanlike conduct, spiking/throwing ball	Actitud antideportiva, spike/lanzar el balón
UC-TAU	Unsportsmanlike conduct, taunting/baiting	Actitud antideportiva, taunting/baiting [burlarse/hostigar]
UC-UNS	Unsportsmanlike conduct, other	Actitud antideportiva, otro
UFA	Unfair acts	Actos desleales
UFT	Unfair tactics	Tácticas desleales

Por nombre de falta:

Código	Falta en inglés	Uso/traducción
APS	Altering playing surface	Alterar superficie de juego
ATR	Assisting the runner	Ayudando al corredor
DOD	Delay of game, defense	Retraso de juego defensivo
DOG	Delay of game, offense	Retraso de juego ofensivo
DSH	Delay of game, start of half	Retraso de juego al inicio de la mitad
DSQ	Disqualification	Descalificación
ENC	Encroachment (offense)	Encroachment (ofensivo)
EQV	Equipment violation	Equipamiento, Violación
FST	False start	False start [salida en falso]
FGT	Fighting	Pelear
UC-FCO	Forcibly contacting an official	Contacto a árbitro con fuerza
KOB	Free kick out of bounds	Free kick fuera de límites
DEH	Holding, defense	Holding defensivo
OFH-GR	Holding, offense, grab and restrict	Holding ofensivo, agarrar y restringir

Código	Falta en inglés	Uso/traducción
OFH-HR	Holding, offense, hook and restrict	Holding ofensivo, enganchar y restringir
OFH-TD	Holding, offense, takedown	Holding ofensivo, derribar
IBP	Illegal backward pass	Pase ilegal hacia atrás
BAT	Illegal batting	Bateo ilegal
IBK	Illegal block during kick	Bloqueo ilegal durante la patada
IBB	Illegal block in the back	Bloqueo ilegal en la espalda
ILF	Illegal formation	Formación ilegal
IFD	Illegal formation, defense (3-on-1)	Formación ilegal defensiva (3 contra 1)
IFH	Illegal forward handing	Entrega ilegal por delante
IFP	Illegal forward pass	Pase ilegal hacia delante
IFK	Illegal free kick formation	Formación ilegal en free kick
IJY	Illegal jerseys	Jerseys ilegales
KIK	Illegal kick	Patada ilegal
ILM	Illegal motion	Motion ilegal
ILP	Illegal participation	Participación ilegal
IPR	Illegal procedure	Procedimiento ilegal
ISH	Illegal shift	Shift ilegal
ISP	Illegal snap	Snap ilegal
SUB	Illegal substitution	Substitución ilegal
ITP	Illegal touching of a forward pass	Toque ilegal en un pase hacia delante
IUH	Illegal use of hands	Uso ilegal de las manos
IWK	Illegal wedge on kickoff	Cuña ilegal en un kickoff
IKB	Illegally kicking ball	Patear ilegalmente el balón
IPN	Improper numbering	Numeración indebida
IDP	Ineligible downfield on pass	Inelegible downfield en pase
ING	Intentional grounding	Pase intencional al suelo
KCI	Kick catch interference	Interferencia de atrapar una patada
DOF	Offside, defense	Offside, defensiva [fuera de lugar]
OFK	Offside, free kick	Offside, free kick [fuera de lugar]
OBK	Out of bounds during kick	Fuera de límites durante la patada
DPI-AB	Pass interference, defense, arm bar	Interferencia de pase defensiva, barrera de brazo
DPI-CO	Pass interference, defense, cut off	Interferencia de pase defensiva, cortar
DPI-GR	Pass interference, defense, grab and restrict	Interferencia de pase defensiva, agarrar y restringir
DPI-HT	Pass interference, defense, hook and turn	Interferencia de pase defensiva, enganchar y girar
DPI-NPB	Pass interference, defense, not playing the ball	Interferencia de pase defensiva, no jugar el balón
DPI-PTO	Pass interference, defense, playing through opponent	Interferencia de pase defensiva, jugar a través del oponente
OPI-BK	Pass interference, offense, blocking	Interferencia de pase ofensiva, bloqueando
OPI-DT	Pass interference, offense, driving through	Interferencia de pase ofensiva, a través
OPI-PK	Pass interference, offense, pick	Interferencia de pase ofensiva, pick/estorbar



Código	Falta en inglés	Uso/traducción
OPI-PO	Pass interference, offense, pushing off	Interferencia de pase ofensiva, empujando
PF-BBW	Personal foul, blocking below the waist	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura
PF-BOB	Personal foul, blocking out of bounds	Falta personal, bloqueo fuera de límites
PF-BTH	Personal foul, blow to the head	Falta personal, golpe a la cabeza
PF-CHB	Personal foul, chop block	Falta personal, chop block
PF-CLP	Personal foul, clipping	Falta personal, clipping
PF-FMM	Personal foul, face mask	Falta personal, facemask
PF-HTF	Personal foul, hands to the face	Falta personal, manos a la cara
PF-HDR	Personal foul, hit on defenseless receiver	Falta personal, golpe a receptor indefenso
PF-HCT	Personal foul, horse collar tackle	Falta personal, tackle de horse collar
PF-HUR	Personal foul, hurdling	Falta personal, hurdling [saltar a jugador]
PF-ICS	Personal foul, illegal contact with snapper	Falta personal, contacto ilegal al snapper
PF-LTO	Personal foul, late hit out of bounds	Falta personal, golpe tardío fuera de límites
PF-LHP	Personal foul, late hit/piling on	Falta personal, golpe tardío/apilando
PF-LEA	Personal foul, leaping	Falta personal, leaping
PF-OTH	Personal foul, other	Falta personal, otro
PF-RFK	Personal foul, roughing free kicker	Falta personal, rudeza contra el free kicker
PF-RTH	Personal foul, roughing the holder	Falta personal, rudeza contra el holder
PF-RTK	Personal foul, roughing the kicker	Falta personal, rudeza contra el pateador
PF-RTP	Personal foul, roughing the passer	Falta personal, rudeza contra el pasador
PF-SKE	Personal foul, striking/kneeing/elbowing	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo
PF-TGB	Personal foul, targeting (9-1-3 and 4 both)	Falta personal, targeting (ambas 9-1-3 y 4)
PF-TGC	Personal foul, targeting (crown of helmet)	Falta personal, targeting (corona del casco)
PF-TGD	Personal foul, targeting (defenseless player)	Falta personal, targeting (jugador indefenso)
PF-TRP	Personal foul, tripping	Falta personal, tripping [zancadilla]
PF-UNR	Personal foul, unnecessary roughness	Falta personal, rudeza innecesaria
RNH	Running into the holder	Contacto contra el holder
RNK	Running into the kicker	Contacto contra el pateador
SLM	Sideline interference, 15 yards	Interferencia de sideline, 15 yardas
SLI	Sideline interference, 5 yards	Interferencia de sideline, 5 yardas
UFA	Unfair acts	Actos desleales
UFT	Unfair tactics	Tácticas desleales
UC-ABL	Unsportsmanlike conduct, abusive language	Actitud antideportiva, lenguaje abusivo
UC-BCH	Unsportsmanlike conduct, bench	Actitud antideportiva, banca

Código	Falta en inglés	Uso/traducción
UC-DBS	Unsportsmanlike conduct, dead ball shoving	Actitud antideportiva, empujar en balón muerto
UC-DEA	Unsportsmanlike conduct, delayed/excessive act	Actitud antideportiva, acto retrasado/excesivo
UC-UNS	Unsportsmanlike conduct, other	Actitud antideportiva, otro
UC-RHT	Unsportsmanlike conduct, removal of helmet	Actitud antideportiva, remoción del casco
UC-SBR	Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed	Actitud antideportiva, simulación de ser agredido
UC-STB	Unsportsmanlike conduct, spiking/throwing ball	Actitud antideportiva, spike/lanzar el balón
UC-TAU	Unsportsmanlike conduct, taunting/baiting	Actitud antideportiva, taunting/baiting [burlarse/hostigar]

## 29. ÍNDICE

- 26.1, 235
- Acción lejos del balón, 41
- Actividades de medio tiempo, 39
- Anunciador, 39, 72
- Arbitraje preventivo, 41
- Árbitro de banda, definición de, 5
- Árbitro de Cobertura (relevo de balón), 50, 51
- Árbitro de línea, definición de, 5
- Árbitro profundo de línea, definición de, 5
- Aviso de los dos minutos, 211
- Balón muerto cerca del sideline, 47
- Balón muerto, señal, 206
- Balón saliendo de la zona de anotación, 37
- Balón tocado, señal, 100
- Balones, examinación de, 69
- Balones, llevarlos al campo, 71
- Bateo ilegal, faltas, 139, 172, 186
- Bloqueo bajo la cintura, 21
- Bloqueo ilegal bajo la cintura, faltas, 61, 67, 78, 85, 86, 95, 102, 103, 104, 110, 114, 116, 120, 121, 124, 129, 132, 133, 136, 137, 142, 146, 148, 152, 154, 156, 161, 163, 165, 168, 169, 172, 177, 180, 181, 184
- Bloqueo ilegal en la espalda, faltas, 19, 21, 62, 78, 82, 83, 85, 86, 87, 95, 99, 100, 102, 103, 104, 110, 114, 120, 121, 124, 129, 132, 136, 137, 142, 146, 152, 154, 156, 161, 163, 168, 169, 172, 177, 180, 183, 184
- Bloqueo ilegal por lado ciego, 78, 82, 83, 85, 86, 88, 95, 99, 100, 102, 103, 104, 110, 114, 116, 120, 121, 124, 130, 132, 133, 136, 137, 143, 146, 148, 152, 154, 156, 161, 163, 165, 168, 169, 172, 178, 180, 181, 184, 185
- Cadena, 37, 39, 53, 71, 107, 112, 127, 145, 158, 200, 201, 209, 213
- Cadeneros, 39, 57, 69, 71, 77, 91, 94, 109, 124, 129, 142, 156, 160, 177, 214, 218, 222
- Cadeneros alternativos, 71, 77, 94, 109, 126, 128, 129, 142, 157, 159, 160, 177, 213, 214, 220, 222
- Calentamiento, ejercicios, 55
- Capitán, opciones del lanzamiento de la moneda, 75
- Celebraciones, 29, 32, 118, 135, 139, 151, 166, 172, 183, 187
- Cerrando la caja, 45
- Chop block, 25
- Chop block, faltas, 208
- Clipping, 21
- Cobrando faltas, 203
- Cola del balón, 49, 251
- Comunicación, 45
- Conducta antideportiva, faltas, 29, 62, 119, 135, 151, 167
- Conducta de los árbitros, 55
- Contando jugadores, 54
- Cooperación con otros árbitros, 45
- Cuña ilegal, faltas, 29
- Deberes generales, 41
- Decisiones erróneas, 41
- Descalificación por falta, 25, 28, 53, 204
- Desconcertantes, señales, 27
- Diferir opciones del lanzamiento de la moneda, 75
- Discreción, 41
- Disidencia, 30
- Doble umpire, 132, 173, 179
- Duración de timeouts, 54
- Duración del juego, 54
- Entrega ilegal por delante, faltas, 35, 85, 102, 120, 136, 152, 168, 184
- Entrenador, 40
- Entrenador, conferencia de, 200
- Entrenador, entregar penalidades a, 209
- Entrenadores, certificación de, 69
- Equipamiento de los jugadores, 40, 69, 71, 98
- Equipamiento ilegal, violaciones, 29, 69
- Espectadores, 41
- Excepción numérica, 103
- Facemask, faltas, 21, 24, 62, 78, 82, 83, 85, 86, 88, 95, 99, 100, 102, 103, 104, 110, 114, 116, 120, 121, 124, 130, 132, 133, 136, 137, 143, 146, 148, 152, 154, 156, 161, 163, 165, 168, 169, 172, 178, 180, 181, 184, 185, 208, 254, 257

- Falla en el uso de equipamiento obligatorio, 29
- False start, faltas, 19, 26, 27, 80, 88, 97, 98, 112, 113, 124, 144, 145
- Falta personal, señal, 208
- Fin del período, 219
- Flanker back, 190
- Formación ilegal, faltas, 34, 86, 88, 103, 104, 124, 156, 172
- Free kick fuera de límites, faltas, 19, 77, 95, 109, 129, 142, 160, 177
- Fuera de la línea, señal, 112, 145, 250
- Fuera de posición, 41
- Fumble, 53, 216
- Get-back coach*, 40, 45, 57, 72
- Golpe tardío, faltas, 24, 78, 80, 82, 83, 85, 86, 88, 95, 99, 100, 102, 103, 104, 110, 114, 115, 116, 119, 120, 121, 124, 130, 131, 132, 133, 135, 136, 137, 143, 146, 148, 151, 153, 154, 156, 161, 163, 164, 165, 167, 168, 169, 172, 178, 179, 180, 181, 184, 185
- Head Coach. *ver Entrenador*
- Himno nacional, 39, 72, 73, 76
- Holding, faltas, 19, 20, 21, 62, 78, 82, 83, 85, 86, 87, 95, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 110, 114, 116, 120, 121, 124, 129, 132, 133, 136, 137, 142, 146, 148, 152, 154, 156, 161, 163, 165, 168, 169, 172, 177, 180, 181, 183, 184, 191
- Hora de inicio. *ver Hora del kickoff*
- Hora del kickoff, 39, 69
- Indefenso, jugador, 25
- Indicador de down, 218
- Inicio del reloj, señal, 77
- Instalaciones médicas, 40
- Interferencia de pase defensiva, faltas, 191
- Interferencia de pase ofensiva, faltas, 191
- Interferencia de pase, faltas, 22, 23, 34, 100, 116, 133, 148, 165, 181, 204
- Interferencia de recepción de patada, 27, 28, 35, 77, 80, 103, 109, 121, 129, 136, 142, 153, 160, 169, 177, 184
- Intervalo entre períodos, 54
- Intervalo tras anotación, 54
- Jugador fuera de límites (pase o patada), 35
- Jugador sale de los límites, faltas, 78, 79, 95, 96, 111, 130, 143, 161, 178
- Jugadores infantiles, 58
- Jugadores juveniles, 58
- Lanzamiento de la moneda, ceremonia del, 39, 74
- Lanzamiento de la moneda, resultado del, 53
- Lazo al cuello, 20
- Lesión, 41, 42, 200
- Listo para jugar, señal, 79, 200
- Marcación del campo, 37
- Marcando spots, 49
- Medición, 90, 91, 107, 127, 158, 201, 219, 222
- Medios de comunicación, 55
- Micrófono, radio, 39, 209
- Motion ilegal, faltas, 27, 61, 112, 144
- Nariz del balón, 49, 251
- Nota mental, 5
- Notorias, acciones, 19
- Nueva serie concedida, 218
- Offsetting, faltas, 208
- Offside, faltas, 19, 27, 35, 112, 124, 144
- One Judge, mecánica, 125, 139
- Operador de reloj de estadio, 71
- Pase hacia atrás, señal, 250
- Pase ilegal hacia delante, faltas, 83, 84, 85, 102, 120, 136, 153, 168, 184
- Pase inatrapable, señal, 117, 134, 150, 166, 182
- Pase intencional al suelo, faltas, 28, 83, 101, 118, 134, 150, 166, 182
- Patada ancha, señal, 250
- Patada fuera de límites, señal, 250
- Pelear, 33, 52
- Penalidad declinada, señal, 208
- Personal de gestión del juego, 39
- Personal médico, 40
- Plantel, 40, 69
- Poner rodilla, jugada, 33, 38, 132, 163, 179
- Posicionador (relevo de balón), 50, 52
- Posicionamiento lateral, 106
- Pospatada de scrimmage, punto de aplicación, 205, 216
- Prensa, 55
- Presentación de capitanes, 74
- Previa al juego, conferencia, 66, 69
- Previas al juego, ceremonias, 72
- Punto de ataque, 18

- Punto de la falta, 203, 204
- Quejas, 41, 55
- Recepción libre, señal, 28, 36, 77, 80, 95, 109, 120, 121, 122, 129, 136, 138, 142, 153, 155, 160, 169, 170, 177, 184, 185
- Receptor inelegible downfield, faltas, 27, 100, 116, 148
- Recogepelotas, 40, 71, 220
- Recuperador (relevo de balón), 50, 52
- Registro escrito, 5, 53
- Relevista (relevo de balón), 50, 52
- Relevo de balón, 41, 50, 213
- Reloj de campo. *ver Reloj de estadio*
- Reloj de estadio, 71, 211
- Reloj de juego, 54
- Reloj de jugada, 54, 71, 92
- Removedor (relevo de balón), 50
- Reordenamiento de asignaciones, 41
- Retraso de juego, 26
- Reversible, 114, 147, 164
- Ritmo, 42
- Rudeza contra el pasador, faltas, 21, 83, 208
- Rudeza contra el snapper, faltas, 24, 103, 104, 172, 208
- Rudeza innecesaria, faltas, 21, 24, 34, 80, 82, 86, 103, 114, 121, 124, 137, 146, 154, 156, 169, 185
- Rudeza/contacto contra el pateador, faltas, 22, 62, 86, 87, 95, 208
- Seguridad de los jugadores, 41
- Sideline, advertencia, 53
- Sideline, interferencia, 32
- Silbato de vapor, 199
- Simulación de haber sido agredido, faltas, 32
- Situaciones de jugadas inusuales, 69
- Slot back, 190
- Split end, 190
- Spot-check, 66, 70, 98
- Substitución ilegal, faltas, 19, 28, 81, 98, 112, 127, 131, 145, 159, 162, 175, 179
- Substracción de 10 segundos, 92, 127, 158, 175, 205, 207, 251
- Suplentes, árbitros, 57
- Tackle de horse collar, 25
- Tackle de horse collar, faltas, 208
- Tácticas desleales con el reloj, 92, 127, 158, 175
- Targeting, 25
- Targeting, faltas, 208
- Tight end, 190
- Timeout, cargado, 54, 199
- Timeout, de árbitros, 200
- Toallas, 40, 221
- Toque ilegal, faltas, 19, 28, 116, 133, 139, 148, 165, 172, 181, 186
- Toque ilegal, violaciones, 80, 95, 97, 109, 110, 111, 121, 123, 129, 130, 137, 138, 142, 144, 153, 155, 160, 162, 169, 171, 177, 184, 186, 216
- Touchback, 37
- Tripping, faltas, 78, 82, 83, 85, 86, 88, 95, 99, 100, 102, 103, 104, 110, 114, 116, 120, 121, 124, 130, 132, 133, 136, 137, 143, 146, 148, 152, 154, 156, 161, 163, 165, 168, 169, 172, 178, 180, 181, 184, 185, 255, 257
- Un segundo en patadas, regla, 24
- Uso ilegal de las manos, faltas, 21, 62, 116, 133, 148, 165, 181, 191
- Vendajes, 69

### 30. GLOSARIO

Este glosario fue empleado y construido junto a la traducción de esta versión, aquí están las palabras y conceptos en inglés y en la forma en que fueron utilizadas. Además, se agregaron signos para mostrar la prioridad del uso en el caso de que ambos sean utilizados/aceptados.

~ **en español** (de no aparecer ninguno, es solo en español).

\* **en inglés** (cuando está solo el \*, es que se utilizó en inglés).

Se entiende que habrá muchas diferencias entre países hispanohablantes, no quiere decir que este sea el único y/o definitivo, y es probable que sufra modificaciones en las siguientes ediciones luego que se tenga una vasta retroalimentación.

En algunos países se utilizan los conceptos en inglés, mientras que en otros se usa una traducción o bien se españoliza. Este Glosario tiene la intención de ayudar a que esta versión sea comprendida cuando existan estas diferencias.

Para la confección del Glosario se replicaron varios usos ya conocidos, por otra parte, se buscó que las palabras traducidas estuvieran acordes a la RAE y en otros casos las elecciones fueron hechas por similitud al original para así mejorar la relación y retención.

Inglés		Uso/Traducción
<b>A</b>		
A.R. (Approved Ruling)	*~	A.R. (Decisión aprobada)
Alternate crew		Cadeneros alternativos
Alternate official		Árbitro suplente
<b>B</b>		
Back Judge	*	Back Judge
Backfield	*	Backfield [sector detrás de la LOS]
Backward pass	~*	Pase hacia atrás
Ball becomes dead		Balón muere
Ball carrier		Portabalón
Ball person (ball boy/girl)		Recogepelotas
Ball relay	~*	Relevo de balón
Ball, A		Balón
Basic spot	~*	Punto básico
Bat, To (ball)	~*	Batear (balón)
Batting (of ball)	~*	Bateo (del balón)
Bean bag	*	Saquito
Beyond (the line of scrimmage)		Pasada (la línea de scrimmage)
Blind-side block	~*	Lado ciego, bloqueo por el
Block, A (below the waist)		Bloqueo (bajo la cintura)
Block, To		Bloquear
Blocking zone		Zona de bloqueo
Blow the whistle		Hacer sonar el silbato
Boundary line		Línea límite
Boxed in		Encajonado
Boxing in		Cerrando la caja
<b>C</b>		
Call, A		Cobro

Inglés		Uso/Traducción
Call, To		Cobrar
Calling official		Árbitro que cobró
Catch, A		Recepción
Catch, To		Atrapar
Catchable (forward pass)		Atrapable (pase hacia delante)
Chain clip		Clip de cadena
Chain crew	~*	Cadeneros
Chain, A		Cadena
Challenge, A	~*	Desafío, un
Challenge, To	~	Desafiar
Change, A (of team possession)		Cambio (del equipo en posesión)
Chinstrap	*~	Barbiquejo
Chop block, A	*	Chop block
Chop block, To		Hacer chop block
Clean-up official		Árbitro en cobertura de limpieza
Clip, To		Hacer clipping
Clipping	*	Clipping
Clotheslining		Lazo al cuello
Coaching box	~*	Caja de entrenadores
Coin toss	~*	Lanzamiento de la moneda
Complete, To be (pass)		Completar (pase)
Completed, A (pass)		Completo (pase)
Completion, A (pass)		Completado (pase)
Conspicuous		Notorio
Crew (officials)		Cuadrilla (de árbitros)
Crossbar		Travesaño
Crossfield line		Línea transversal
Crossfield mechanics	~*	Mecánicas cruzadas
Crowd noise		Ruido del público
<b>D</b>		
Dead		Muerto
Dead (ball)		Muerto (balón)
Dead ball spot	~*	Punto de balón muerto
Declare dead, To		Declarar muerta/o
Decline (penalty)		Declinar (penalidad)
Deep wing official	~*	Árbitro profundo de línea
Defense (team)		Defensiva (equipo)
Defenseless player	~*	Jugador indefenso
Delay of game	~*	Retraso de juego
Disconcerting signals		Señales desconcertantes
Disqualify, To		Descalificar
Disregard flag (signal)		Pañuelo descartado (señal)
Distance		Distancia
Distance penalty		Distancia de penalidad
Down box/indicator	~*	Indicador de down
Down marker	~*	Operador del indicador de down [depende contexto]

Inglés		Uso/Traducción
Down, A	*~	Oportunidad
Downfield	*	Downfield
Drop kick	*	Drop kick
<b>E</b>		
Egregious error		Error grave
Eligible (pass receiver)		Elegible (receptor de pase)
Encroachment	*~	Invasión zona neutral
End line	*~	Línea final
End zone	~*	Zona de anotación
Enforcement (penalty)	~*	Aplicación (penalidad)
Enforcement spot	~*	Punto de aplicación
Equipment		Equipamiento
<b>F</b>		
Facemask, A (equipment)	*	Facemask (equipamiento)
Facemask, A (foul)	*	Facemask (falta)
Fair catch	~*	Recepción libre
False start	*~	Salida en falso
Field goal	~*	Gol de campo
Field goal attempt		Intento de gol de campo
Field Judge	*	Field Judge
Field of play		Campo de juego
Fight, A		Pelea
First down	~*	Primer down
Flag		Pañuelo
Flagrant		Flagrante
Formation		Formación
Formation infraction		Infracción de formación
Forward pass play, A		Jugada de pase hacia delante
Forward pass, A		Pase hacia delante
Forward progress	*~	Máximo avance
Foul	~*	Falta
Frame of the body	~*	Estructura del cuerpo
Free kick formation		Formación de free kick
Free kick, A	*~	Patada libre
Free kick, To		Hacer patada libre
Free-blocking zone	~*	Zona de bloqueo libre
Fumble recovery		Recuperación de fumble
Fumble, A	*	Fumble
Fumble, To		Tener fumble
<b>G</b>		
Game		Juego
Game data card		Tarjeta de datos del juego
Get-back coach	*~	Coach de control de banca
Goal line	*~	Línea del gol
Goal post	~*	Postes de gol
<b>H</b>		



Inglés		Uso/Traducción
Half-time	~*	Medio tiempo
Hand, To (ball)	~*	Entregar (balón) [diferente a turnover]
Handing (ball)	~*	Entregando (balón)
Handing the ball forward	~	Entregando el balón por delante
Hash mark	*	Hash marks
Hat		Gorra
Head Coach	*~	Entrenador en jefe/principal
Head Coach's challenge		Challenge/Desafío de entrenador
Head Coach's conference		Conferencia de entrenador
Head Linesman	*	Head Linesman
Hold, To	*~	Agarrar
Holder	*	Holder
Holding	*	Holding
Home team		Equipo local
Home team delay		Retraso equipo local
Horse collar tackle	*~	Tackle de horse collar
Huddle	*	Huddle
Hurdling	*~	Saltar a jugador
Hurry-up	~*	Apuro/Rápido [depende el contexto]
Hurry-up offense		Ofensiva rápida
<b>I</b>		
Illegal		llegal
Illegal handing		Entrega ilegal
Illegal use of hands	~*	Uso ilegal de las manos
Inadvertent (whistle)		Inadvertido (silbato)
Inbounds	~*	Dentro de los límites
Inbounds spot		Spot dentro de los límites
Incidental (facemask)		Incidental (facemask)
Incomplete (pass)		Incompleto (pase)
Ineligible (pass receiver)		Inelegible (receptor de pase)
Infraction		Infracción
Instant replay		Repetición instantánea
Intentional grounding	*~	Pase intencional al suelo
Intercept, To (pass)		Interceptar (pase)
Interception		Intercepción
Intermission		Intervalo
Invalid (signal)		Inválida (señal)
<b>J</b>		
Judgement		Criterio/Juicio [dependiendo el contexto]
Judgement call		Cobro a criterio
<b>K</b>		
Key	~*	Clave
Kick catch interference		Interferencia de atrapar una patada
Kick catch, A		Recepción de patada
Kick return team		Equipo devolvedor de patada
Kick, A	~*	Patada

Inglés		Uso/Traducción
Kick, To		Patear
Kicker	~*	Pateador
Kicking tee	*~	Soporte de patada
Kickoff	*~	Patada de salida
<b>L</b>		
Late (hit)	~*	Tardío (golpe)
Leverage	*	Leverage [ayuda al salto]
Limit line	~*	Línea delimitadora
Line Judge	*	Line Judge
Line of scrimmage	~*	Línea de scrimmage
Line to gain	~*	Línea por ganar
Lineman		Jugador a la línea
Lineman (interior/restricted)	~*	Liniero (interno/restringido)
Linesman	*	Linesman
Line-to-gain marker	~*	Indicador de línea-por-ganar
Live (ball)	~*	Vivo (balón)
Lock, To (legs)		Entrelazar (piernas)
Locked legs		Piernas entrelazadas
Loose (ball)		Libre (balón) [diferente a fumble]
Loss of down	~*	Pérdida de down
<b>M</b>		
Media timeout		Timeout de medios
Momentum	~*	Moméntum (ímpetu)
Most advantageous spot, The		El spot más ventajoso
Motion	*	Motion
Mouthpiece		Protector bucal
Muff, A	*	Muff
Muff, To		Hacer un muff
<b>N</b>		
Neutral zone		Zona neutral
<b>O</b>		
Offense (team)	~*	Ofensiva (equipo)
Offensive formation		Formación ofensiva
Official, An		Árbitro
Offset, To	*~	Compensar
Offsetting fouls	*~	Compensadas, faltas
Offside	*~	Fuera de lugar
On-field captain/official/timekeeper		En campo, capitán/árbitro/cronometrador
On-field ruling		Decisión en campo
Onside kick	*~	Patada corta [en inglés para evitar confusión]
Option	*	Option
Out of bounds	~*	Fuera de límites
Out of bounds spot		Spot fuera de límites
Out of bounds, goes		Sale de los límites
Overthrown pass		Sobrevolado, pase

Inglés		Uso/Traducción
<b>P</b>		
Participation		Participación
Pass interference	~*	Interferencia de pase
PAT (Point after touchdown)	*~	Punto extra
Penalize		Penalizar
Penalty		Penalidad
Penalty enforcement		Aplicación de penalidad
Penalty enforcement spot		Punto de aplicación de penalidad
Penalty flag		Pañuelo de penalidad
Penalty option		Opción de penalidad
Period, A		Período
Personal foul	~*	Falta personal
Pile		Pila
Pile on, To		Apilar
Piling on		Apilando
Pitch, A	~*	Picheo
Pitch, To	~*	Pichar
Pitchout option play		Picheo de option, jugada con
Plane (of the goal line)		Plano (de la goal line)
Play		Jugada
Player possession		Posesión de jugador
Point (attack)		Punto (ataque)
Point (six for touchdown)		Punto (seis por touchdown)
Point of attack	~*	Punto de ataque
Point of forward progress		Punto del máximo avance
Possession		Posesión
Possession series		Serie de posesión
Postscrimmage kick enforcement spot		Punto de aplicación pospatada de scrimmage
Postscrimmage kick spot		Punto pospatada de scrimmage
Pre-game	~*	Previo/a al juego
Press Box	~*	Cabina de prensa
Previous spot, The	~*	Spot previo, El
Procedure		Procedimiento
Pull	~*	Trampa
Punt	*~	Despeje
Punt returner	~*	Devolvedor de punt
Punter	*	Punter
Push, To		Empujar
Pylon	*~	Pilón
<b>Q</b>		
Quarter, A		Cuarto
<b>R</b>		
Ready (on the ready)	~*	en el Listo
Ready for play	~*	Listo para jugar
Ready for play signal	~*	Señal de balón listo para jugar

Inglés		Uso/Traducción
Receiver		Receptor
Recover		Recuperar
Recovery		Recuperación
Referee	*	Referee
Replace, To		Reemplazar
Replaced player		Jugador reemplazado
Restraining line		Línea de restricción
Retrieve		Recuperar
Return kick		Devolver la patada
Return, A		Devolución
Return, To (kick)		Devolver (patada)
Returner		Devolvedor
Reverse mechanics	~*	Mecánicas invertidas
Reverse, A		Reversible
Rod (chain stake)		Palo (de la estaca de la cadena)
Roster	~*	Plantel
Rough, To		Agredir
Roughing		Rudeza
Roughing the...		Rudeza contra el...
Ruling		Decisión
Run into, To	~*	Contacto contra el
Run into, To be		Contactado
Run, A		Corrida
Run, To		Correr
Runner		Corredor
Running play		Jugada de corrida
<b>S</b>		
Sack	*~	Captura
Sacked (QB)	~	Capturado (el QB)
Safety	*	Safety
Score, To		Anotar
Scrimmage down		Down de scrimmage
Scrimmage kick		Patada de scrimmage
Scrimmage play		Jugada de scrimmage
Shift, A	*	Shift
Shift, To	*	Hacer shift
Short kick		Patada en sí corta [diferente a onside kick]
Side Judge	*	Side Judge
Side zone	~*	Zona lateral
Sideline	*~	Línea de banda/lateral
Sideline interference		Interferencia de sideline
Sideline official	~*	Árbitro de banda
Sideline warning		Advertencia de sideline
Signal number [S#]		Número de señal [S#]
Simulate, To		Simular
Snap, A	*	Snap

Inglés		Uso/Traducción
Snap, To		Hacer snap
Snapper	*	Snapper
Spike	*	Spike
Spot foul, A	~*	Falta en spot
Spot of the foul, The		Punto de la falta, El
Spot of the fumble, The		Punto del fumble, El
Spot, A	~*	Punto
Stake, A (chain)		Estaca (cadena)
Strike, To		Golpear
Striking	~*	Golpear
Substitute, A		Substituto
Substitution		Substitución
Succeeding spot	~*	Spot siguiente
Supplementary signal		Señal suplementaria
Sweep (play)	*~	Barrida (jugada)
<b>T</b>		
Tackle box	~*	Caja de tackles
Tackle, A	*	Tackle [posición]
Tackle, To		Tacklear [placar]
Take a knee (play)		Poner rodilla...en suelo (jugada)
Targeting	*	Targeting
Taunting	*	Taunting [burlarse/mofarse]
Team		Equipo
Team area	~*	Área de equipo
Team possession		Posesión de equipo
Team timeout		Timeout de equipo
Tee	*~	Soporte
Timekeeper		Cronometrador
Timeout	*~~	Tiempo muerto/fuera
Timing		Toma de tiempo
Tipped ball	*~	Rozado [tocado], balón
Touch, To		Tocar
Touchback	*	Touchback
Touchdown	*	Touchdown
Touching		Toque
Touching violation		Violación de toque
Tripping	*~	Zancadilla
Try down	~*	Down de try
Try, A	*~	Anotación extra
Two-minute warning	~*	Aviso de los dos minutos
Two-point try		Try de dos puntos
<b>U</b>		
Umpire	*	Umpire
Unfair game clock tactics		Tácticas desleales con el reloj de juego
Unfair tactics		Tácticas desleales
Unnecessary roughness	~*	Rudeza innecesaria

Inglés		Uso/Traducción
Unsportsmanlike conduct	~*	Conducta antideportiva
<b>V</b>		
Valid		Válido/a
Valid fair catch signal		Señal válida de recepción libre
Video Judge	*	Video Judge
Violation		Violación
<b>W</b>		
Wedge		Cuña
Whistle, To		Hacer sonar silbato
Wing official	~*	Árbitro de línea

---

*NOTAS*

