



**International  
American Football  
Officials Association**  
Integrity - Professionalism - Development



# **MANUALE DELLE MECCANICHE FIDAF 2025**

**Jim Briggs**  
Diciannovesima edizione gennaio 2023

Una pubblicazione IAFOA

Copyright © IAFOA and J S Briggs 2023

Il diritto di Jim Briggs di essere identificato come autore di questa opera è stato da lui affermato ai sensi del Diritto d'autore, Designs and Patents Act 1988.

ISBN 978-1-4478-8967-0 (versione stampata)

Basato sul manuale "BAFRA Manual of Football Officiating"

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, memorizzata in un sistema di recupero o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, di fotocopiatura, registrazione o altro, senza previa autorizzazione scritta del titolare del diritto d'autore.

## Prefazione

Sono passati dodici anni da quando sono stato coinvolto nel mondo delle gare “internazionali” di Football Americano. Avevo accettato l’invito ad arbitrare il Campionato Mondiale della International Federation of American Football (IFAF) in Giappone come una opportunità per prepararmi alla stagione autunnale della NCAA. Non sapevo cosa aspettarmi. Avevo pensato che la competizione e l’arbitraggio sarebbero stati a livello dei campionati di Divisione II e III della NCAA. Difficile a dirsi quanto piacevolmente stupiti fummo io e gli altri arbitri americani. Il calibro del football giocato era molto oltre le nostre aspettative e la cosa migliore che ci siamo portati a casa è stata la relazione che si è instaurata con gli altri quindici arbitri internazionali.

“Il nostro gioco” era adesso il loro gioco. Avevo la convinzione che gli Americani erano i soli che conoscevano tutto sul football. Ricordo uno dei nostri eccezionali mentori, Jim Keogh, che ci diceva che noi siamo un pezzo di un frutto. “Quando siamo verdi noi cresciamo e quando siamo maturi marciamo”. Questo è il messaggio che Jim ama enfatizzare con tutti gli arbitri che entrano in contatto con lui. Le due settimane passate insieme agli arbitri internazionali furono l’opportunità della vita in cui tutti avemmo modo di “sbocciare e crescere”. Attraverso questa prima esperienza internazionale ho velocemente realizzato che noi pensiamo di conoscere bene il regolamento, per poi scoprire che per esempio un arbitro giapponese lo conosce molto meglio di molti di noi. Tanto per dire essi erano come il vecchio Referee della Big Ten, Tom Quinn che sapeva citare a memoria capitolo e articolo di ogni regola incluso le Decisioni Approvate. L’arbitro giapponese poteva considerarsi uno studente di questo gioco. Questo mi ha motivato a spendere ancora più tempo nello studio delle regole. Avevo bisogno di essere migliore di quello che pensavo di essere. Negli anni a seguire ho avuto modo di viaggiare in Europa, arbitrare gare ed essere relatore principale a clinic arbitrali in Inghilterra, Germania, Polonia, Ungheria e Austria. Questa esperienza è stata l’inizio di una mia nuova motivazione che coinvolge lo studio delle nostre meccaniche arbitrali. Di nuovo, ed era nostro convincimento, credevamo di avere una buona conoscenza delle meccaniche arbitrali e dei razionali secondo i quali noi facciamo determinate cose in mezzo al campo. Lasciatemelo dire, così come “la sveglia” che avevo preso sulle regole con l’arbitro giapponese, io avevo preso un’altra dose di “non sei così brillante come credevi di essere” dagli arbitri Britannici e dagli altri arbitri IFAF europei. Nessuno ha mai messo per iscritto un manuale delle meccaniche così dettagliato e onnicomprensivo come il manuale della IAFOA/BAFRA. Il Manuale dell’Arbitraggio del Football copre tutte le crew da 3 a 8 arbitri in una maniera così comprensibile di qualsiasi altro manuale della NFHS o della NCAA. Il manuale è una enciclopedia delle “migliori esperienze” dell’arbitraggio del football. Le pagine sono orientate alle posizioni individuali, la pregame, principi generali e assiomi, misurazioni, lavorare con la chain crew ecc. È un eccellente strumento per la conoscenza dell’arbitraggio come difficilmente vi capiterà di leggere in altri manuali. Leggere questo manuale insieme al regolamento NFHS e NCAA/CFO porterà voi e la vostra crew ad un livello superiore di arbitraggio.

Onore al Professor Jim Briggs, l’autore principale ed il responsabile del comitato delle regole e meccaniche della IAFOA, per la leadership ed il lavoro che svolge per questo manuale delle meccaniche dell’arbitraggio. Jim è l’esempio dello spirito degli arbitri che operano nelle partite internazionali. Lui ed il suo comitato hanno di nuovo guadagnato le stellette per il lavoro fatto con quest’ultima edizione. Grandi input, discussioni e dibattiti si svolgono all’interno dell’intero comitato. Nessuna politica, interessi personali o ego; si pensa solo a cosa funziona al meglio per arbitrare questo sport. Per cui la prossima volta che pensate al Football Americano come al “nostro gioco” ricordate che “nostro” significa il mondo intero. I giocatori e gli allenatori internazionali sono veramente bravi e gli arbitri anche meglio.

Pertanto, se siete un arbitro BAFRA, IFAF o un arbitro degli Stati Uniti, Giappone o Brasile il Manuale per l’Arbitraggio del Football è una lettura obbligatoria. La decisione è vostra .... “se siete verdi crescete, se siete maturi marcite”. Ma ricordate che la conoscenza è potere e questo manuale vi dà potere attraverso i suoi spunti e strategie per migliorare le vostre prestazioni individuali e di crew. Gli arbitri in Giappone fecero di me un arbitro migliore nel conoscere le regole. BAFRA e IFAF mi hanno incentivato a conoscere meglio le meccaniche arbitrali.

Bill LeMonnier, ex arbitro Big-10, IFAF Coordinator of Officials, ESPN Rules Analyst

## Prefazione dell'editore

Il Manuale dell'Arbitraggio del Football (MOFO) include le migliori esperienze dell'arbitraggio del football che sono applicate dai migliori arbitri Statunitensi. I membri dell'International Review Committee osservano continuamente le cose migliori che vengono applicate nella NFL, le più grandi conferenze universitarie e high school e le adattano alle esigenze specifiche del nostro football.

Questo manuale, originariamente sviluppato dai membri del BAFRA in Gran Bretagna, adesso viene utilizzato come manuale delle meccaniche ufficiali nelle competizioni internazionali e viene inoltre utilizzato in molte altre nazioni come [Australia](#), [Austria](#), [Belgio](#), [Cile](#), [Repubblica Ceca](#), [Danimarca](#), [Finlandia](#), [Francia](#), [Ungheria](#), [Irlanda](#), [Italia](#), [Kuwait](#), [Paesi Bassi](#), [Nuova Zelanda](#), [Norvegia](#), [Polonia](#), [Serbia](#), [Svezia](#) e [Turchia](#) (alcuni tradotti in lingua locale).

Un'edizione precedente di questo manuale è stata pubblicata dalla rivista *Referee* negli Stati Uniti vendendo 1000 copie. Siamo orgogliosi del successo di questo manuale e vogliamo cogliere l'occasione per ringraziare tutti coloro che ne hanno contribuito alla sua attuale edizione nel corso degli anni.

In questo manuale:

- Il verbo "osservare" viene usato in relazione ad uno specifico fallo e significa che uno o più arbitri devono tenere sotto osservazione i giocatori che sono a rischio di commettere tale fallo e di lanciare conseguentemente la flag (o prendere un'appropriata azione preventiva) se ciò avviene (o è stato molto prossimo ad essere commesso).  
Il verbo "registrare" significa prendere un'annotazione *scritta* mentre il verbo "annotare" significa prendere un'annotazione *mentale*.
- Il verbo "trasmettere" implica [USANDO LA RADIO] comunicare con gli altri arbitri.
- Il verbo "annunciare" implica comunicare con giocatori, allenatori, annunciatori dello stadio, spettatori e/o telespettatori. Spesso questo sarà [USANDO LA RADIO], ma non sempre.
- A meno che sia specificato diversamente nel contesto, il termine "short wing" identifica sia il LINESMAN che il LINE JUDGE ed il termine "deep wing" identifica sia il FIELD JUDGE che il SIDE JUDGE.
- Le seguenti abbreviazioni sono usate per distinguere i ruoli arbitrali:

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 sezione intitolata "Ritorni" fa riferimento alle azioni di fumble, lancio all'indietro, intercetto, punt, field goal e altre azioni di ritorno tranne che i ritorni di kickoff, che sono invece trattati in un'altra specifica sezione.
- I riferimenti alle regole sono relativi all'edizione [2023](#) del regolamento *IFAF* e le regole Nazionali da esso derivate, ma sono applicabili anche alle regole NCAA. □

Incoraggiamo sempre gli arbitri o le associazioni locali a scriverci con commenti su questo manuale e, in particolare, suggerimenti su miglioramenti alle meccaniche che potrebbero essere incorporati nelle edizioni future. Vi prego di contattarmi al seguente indirizzo e-mail:

Prof Jim Briggs

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

## Ringraziamenti

L'editore vuole ringraziare tutti i membri dell'International Advisory Group che hanno contribuito a questa edizione. Questi sono: Bill LeMonnier (USA), Paul Mercer (Australia), David Parsons (GB), Peter Parsons (GB), Paul Sutton (GB). Steve Tonkinson (GB).

L'editore è grato ai seguenti colleghi che hanno contribuito sia provando che leggendo questo manuale (dove non specificato si tratta di GB): Jeffrey Batzler (Svezia), Tom Blakeson, Amir Brooks, Alan Christopher, Daniel Coles, Erik De Boeck (Belgio), Ignacio Galasso (Argentina), Flavio Garlaschi (Italia), David Gutteridge, Dan Harries Davies, Thomas Hofbauer (Austria), Radek Janhuba (Repubblica Ceca), Chris Jarvis, Mark Looi (Australia), Andrea Lopez Rubio (Spagna), Gerry Mellough, Richard Moger, Dave Moore, Russell Newton, Asbjorn Rohold (Danimarca), Hubert Romanczyk (Polonia), Owen Samuels, Norval Scott, Marcin Szczepanski (Polonia), Pete Thom, Frank Thomson, Pam Tuft (Australia), Simon Waterfield.

Inoltre. Molti arbitri hanno contribuito alle precedenti edizioni, questi sono (dove non specificato si tratta di GB): David Allan, Ian Barraclough, Einar Bolstad (Norvegia), Chris Bowker, Stephen Bowness (Nuova Zelanda), Bill Bowsher, Dan Bridgland, Arnold Buijs (Paesi Bassi), Phil Cottier, Norman Cox, T Hutchison, Richard Jeffrey-Cook, Frank Kristensen (Danimarca), Hans Lammerhirt (Germania), Tzvi Lindeman, Will Marriage, Russell Newton, Eigil Noren (Norvegia), David Norton, Mel Pons (Paesi Bassi), Dominic Ray, Henning Rieske (Germania), Bojan Savicevic (Austria), David Sinclair (Australia), John Slavin, Mike Wylde, Brian Yates.

Bisogna inoltre riconoscere anche i preziosi contributi di Jerry Grunski, Dick Honig, Bill LeMonnier, Mike Pereira e di molti altri arbitri statunitensi che sono intervenuti a vari clinic in Europa.

L'editore desidera anche ringraziare tutti gli arbitri e le organizzazioni arbitrali che hanno contribuito con meccaniche, suggerimenti e idee.

Si ringraziano:

- Mattia Naldi per l'instancabile lavoro di traduzione, che comprende anche l'aggiornamento di precedenti edizioni non tradotte in italiano.
- Alessandro Sartini, Alessandro Taballione e Riccardo Zampedri per il lavoro di revisione
- Luca Mancino per gli adattamenti e l'impaginazione.

# INDICE DEI CONTENUTI

1 INTRODUZIONE.....	7
2 CAMBIAMENTI ALLE MECCANICHE .....	11
3 APPLICAZIONE DELLE REGOLE.....	16
4 LISTA DELLE COSE DA FARE DURANTE LA PREGAME.....	36
5 PRINCIPI GENERALI .....	38
6 ASSIOMI DELL'ARBITRAGGIO .....	57
7 COME GESTIRE LA PREGAME.....	62
8 PRIMA DEL KICKOFF .....	65
9 REFEREE E CENTRE JUDGE.....	72
10 UMPIRE.....	88
11 LINESMAN E LINE JUDGE (CREW A 4/5/6C).....	101
12 BACK JUDGE (CREW A 5/6C).....	119
13 LINESMAN E LINE JUDGE (CREW A 6D/7/8).....	131
14 FIELD JUDGE E SIDE JUDGE (CREW A 6D/7/8).....	147
15 BACK JUDGE (CREW 7/8).....	162
16 SISTEMA DELLE CHIAVI .....	174
17 TIMEOUT.....	183
18 MISURAZIONI .....	185
19 COME CHIAMARE I FALLI.....	187
20 CRONOMETRAGGIO E FINE DEI QUARTI .....	195
21 USO DELLA BEAN BAG .....	200
22 CHAIN CREW E BALL PERSON.....	202
23 MECCANICHE PER CREW A 3.....	206
24 VIDEO REVIEW.....	208
25 COMUNICAZIONI VIA RADIO .....	214
26 AREE DI COPERTURA.....	218
27 SEGNALI SUPPLEMENTARI .....	234
28 CODICI PENALITÀ.....	237
MOFO SUPPLEMENTO 01 del 15 aprile 2023 .....	239
MOFO SUPPLEMENTO 02 del 21 ottobre 2023.....	241

# 1 INTRODUZIONE

## 1.1 Filosofia di base

1. Ogni arbitro deve avere piena conoscenza delle regole. Allo stesso tempo, la conoscenza non è sufficiente senza la capacità di interpretarle e applicarle correttamente. Queste conoscenze possono essere acquisite solo tramite una continua applicazione e studio.
2. Oltre alla necessaria conoscenza delle regole, un arbitro deve sapere dove stare, cosa guardare e, naturalmente, cosa fare quando vede qualcosa. Acquisendo queste conoscenze gli arbitri possono quindi procedere con l'amministrazione imparziale di uno degli sport più interessanti. Queste, inoltre, gli consentono di tenere la partita sotto controllo, in modo che questo gioco, fatto di abilità e tecnica, non venga "disturbato" da falli o comportamenti antisportivi. È fondamentale che il corretto uso delle meccaniche sia alla base del miglioramento dell'arbitraggio. **Vediamo sempre più spesso che una meccanica affidabile è il fattore che distingue i buoni arbitri dagli altri.** □
3. Le meccaniche sono composte da due aree: responsabilità e posizionamento. **Le responsabilità sono fondamentali perché, a meno che ciascun arbitro non svolga i propri compiti per ogni parte di ogni azione, inevitabilmente ci saranno azioni che non verranno osservate. Trascurare una responsabilità dà ai giocatori carta bianca per violare il regolamento.** Il posizionamento è quasi altrettanto importante, perché **un arbitro ha sempre le migliori possibilità di effettuare una chiamata corretta se è in posizione per avere la migliore visuale dell'azione. Le meccaniche per il posizionamento descritte in questo manuale si basano su molti, molti anni di esperienza e sono state ritenute le migliori dopo numerosi esperimenti.** □
4. **Ti invitiamo a scrivere una lista di controllo personale delle cose che devi fare e migliorare in ogni posizione ed in tutte le possibili situazioni di gioco. Rivedila e aggiornala periodicamente come promemoria di cosa dovresti fare e del modo migliore per ottenerla.** □
5. **Non dimenticare che il football è uno sport giocato e guardato da persone. Come arbitro di football, devi apprezzare l'ampia varietà di reazioni umane che possono sorgere in questa atmosfera carica di competizione sportiva. Sviluppando tutto ciò, puoi imparare** □ **a guadagnarti il rispetto dei giocatori e dei coach e a mantenere la disciplina così essenziale in un gioco così emozionante dal punto di vista fisico come il football.**
6. I fondamenti dell'arbitraggio:
  - (a) Il primo è quello di far giocare la partita in un ambiente sicuro. Il campo, quello che c'è intorno, i giocatori ed il loro equipaggiamento non devono poter causare nessun rischio per i partecipanti o mettere a rischio la gara. Questo a volte viene dato per scontato.
  - (b) Il secondo è il rispetto che i giocatori e i coach devono avere verso le decisioni prese dagli arbitri. Senza questo rispetto, niente di quello che fanno gli arbitri può avere un'influenza sul comportamento dei giocatori. Le penalità che vengono assegnate in base al regolamento devono essere un forte deterrente per le azioni illegali solo se queste hanno un effettivo impatto sui giocatori e sulla gara.
  - (c) Senza queste cose fondamentali è quasi impossibile per gli arbitri applicare le regole per assicurare che la gara si svolga in un contesto di correttezza.
7. Un manuale come questo non può sperare di essere esaustivo nel coprire tutte le situazioni che possono avvenire durante una partita di football.
  - (a) **Questo significa quindi che devi decidere da solo quale sia la migliore reazione a quello che sta succedendo. Questo non significa che un arbitro può fare come gli pare. Hai la responsabilità nei confronti dei tuoi colleghi di essere, per tutta la durata della gara, nel punto giusto e di conoscere e svolgere le tue priorità. Solo lavorando assieme una crew può sperare di arbitrare una gara con successo. Solo essendo nel punto giusto al momento giusto puoi adempiere al tuo dovere.** □
  - (b) Questo manuale ti dice qual è il miglior posto dove trovarsi nelle situazioni più usuali e come reagire alle cose che avvengono normalmente (e a quelle che avvengono in casi più rari). Tutto il resto è nelle tue mani.

## 1.2 Formazione delle Crew

- Le nostre meccaniche coprono crew di qualsiasi dimensione, da 3 a 8 arbitri. Mentre le meccaniche per crew a 3 sono trattate in un capitolo specifico, le meccaniche relative a crew di altre dimensioni sono distribuite nella maggior parte dei capitoli del libro. In passato, distingevamo la formazione della crew semplicemente in base al numero di arbitri, ma gli sviluppi nell'arbitraggio fanno sì che ciò non sia più appropriato: per lo stesso numero di arbitri, abbiamo potenzialmente più tipi di crew. Ad esempio, tradizionalmente una crew a 6 ha due deep wing (il FIELD JUDGE e il SIDE JUDGE). Tuttavia, un'alternativa è avere un solo deep e aggiungere un CENTRE JUDGE.
- Nello stesso modo in cui si parla delle squadre di calcio come se fossero formate da un 4-3-3 o 4-4-2 (dove le cifre rappresentano il numero di difensori, centrocampisti e attaccanti), descriviamo la composizione delle crew in termini di numero di arbitri in ciascuno dei tre gruppi.
- I gruppi sono:
 

Core	Referee (R), Centre Judge (C), Umpire (U)
Wing	Linesman (H), Line Judge (L)
Deep	Back Judge (B), Field Judge (F), Side Judge (S)
- Rappresentiamo la formazione delle crew indicandole con 3 cifre dove:
  - la prima cifra rappresenta il numero di arbitri del gruppo core
  - la seconda cifra rappresenta il numero di arbitri del gruppo wing
  - la terza cifra rappresenta il numero di arbitri del gruppo deep
- L'eccezione è rappresentata dai free kick, dove la formazione utilizzata si basa interamente sulle dimensioni della crew. Nelle situazioni di free kick, ci riferiamo alle formazioni della crew come F4, ..., F8 dove la cifra indica la dimensione della crew.
- Queste annotazioni riflettono che i futuri sviluppi nell'arbitraggio del football potrebbero aggiungere un ulteriore arbitro a qualsiasi gruppo. Ad esempio, la NFL sta valutando la possibilità di aggiungere un terzo arbitro al gruppo wing.
- Questi sono i tipi di crew presenti:

Crew	Tipo di crew	Core	Wing	Deep	FK
120	3	R	H, L		F3
220	4	R, U	H, L		F4
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 crew a 6 arbitri deve decidere prima della partita quale formazione utilizzare. Dovrebbe usare una formazione 222 (6D) quando si aspetta molti lanci, calci o altre azioni sul profondo. La crew dovrebbe utilizzare una formazione 321 (6C) quando si aspetta molti giochi che si sviluppano vicino alla linea di scrimmage. Una crew normalmente non dovrebbe cambiare la formazione durante una partita, ma può farlo se assolutamente necessario e solo durante un'interruzione del gioco. Ovviamente, prima di prendere tale decisione, la crew dovrebbe tenere conto dell'esperienza dei suoi membri nelle posizioni cambiate.
- Le meccaniche del CFO richiedono alle posizioni arbitrali opposte (H/S, L/F) di scambiarsi di sideline all'intervallo. Le meccaniche IAFOA richiedono invece che le posizioni arbitrali non cambino per l'intera partita. Se per qualche motivo è necessario scambiare il personale, allora l'arbitro che era H nel primo tempo diventa L nel secondo tempo e viceversa. Allo stesso modo, F e S si scambieranno i ruoli.

## 1.3 Punti da enfatizzare

Per questa edizione chiediamo agli arbitri di prestare particolare attenzione ai seguenti punti:

1. **Copertura dei giochi di lancio da parte degli short wing:** In crew 4/5/6C, gli short wing non devono muoversi presto verso il fondo se leggono lancio nel caso (i) non ci sia alcun lancio e si ritrovino in mezzo ad una corsa; (ii) il lancio viene effettuato alle loro spalle e devono andare contro-flusso (MOFO 11.4.b.2).<sup>†</sup>
2. **Cambi campo:** non avere fretta di fare il cambio campo. Aspettare che ognuno abbia registrato correttamente le informazioni di cui ha bisogno prima di spostarsi dall'altra parte del campo (MOFO 20.4.2).
3. **Terminologia:** introdotti due nuovi set di terminologie: uno per affrontare il modo in cui comunichiamo l'incertezza (MOFO 6.1.3); uno per affrontare il modo in cui comunichiamo durante le video review (MOFO 24.6).
4. **Accelerare i tempi sui free kick:** non dovrebbe esserci alcun ritardo nel free kick. Tutti gli arbitri devono correre verso le loro posizioni di free kick. L'UMPIRE dovrebbe consegnare la palla al kicker o lasciarla vicino al punto del free kick. Una volta che tutti gli arbitri sono in posizione, l'UMPIRE può segnalarlo al REFEREE e il REFEREE deve immediatamente dichiarare la palla ready for play. Non dovrebbe mai essere un problema aspettare che la squadra che calcia sia pronta. Hanno 25 secondi per prepararsi e calciare il pallone dopo il ready for play.

Punti da enfatizzare precedentemente segnalati ma ancora importanti:

5. **Amministrazione delle penalità:**
  - (a) Se hai lanciato una flag, assicurati di fare il segnale di ferma il tempo lungo e ben visibile alla fine del down (MOFO 19.1.b.2). Gli altri arbitri lo replicheranno. Accertati che REFEREE, UMPIRE e CENTRE JUDGE abbiano visto il segnale.
  - (b) A meno che stia tenendo il punto di palla morta, una volta che l'azione è terminata, vai dal REFEREE a riportare il fallo (MOFO 19.1.b.5.a). [USANDO LA RADIO] Riporta i dettagli del fallo così che tutti ne siano a conoscenza (MOFO 19.3.3.h.ii).
  - (c) [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Assicurati di sapere il prima possibile la ragione per la quale la flag è stata lanciata (MOFO 19.2.a.6).
  - (d) Se hai informazioni che possono contribuire all'amministrazione della penalità (es. pensi che il lancio fosse imprevedibile su una DPI; sei a conoscenza che c'è stato un cambio di possesso e non sei sicuro che il REFEREE ne sia a conoscenza), rendile note (MOFO 19.2.a.3).
  - (e) Se la tua flag è per targeting, devi avere una comunicazione verbale diretta con almeno un altro arbitro prima di segnalare il fallo al REFEREE (MOFO 19.1.b.8).
6. **Fischietto:** non è saggio portare il fischietto in bocca. È troppo facile fischiare inavvertitamente (MOFO 5.5.5).
7. **Commozioni cerebrali:** Prestare particolare attenzione ai partecipanti (giocatori e arbitri) che potrebbero aver subito una commozione cerebrale (MOFO 5.3.6.c).
8. **Game clock alla fine di un tempo:**
  - (a) Prestare particolare attenzione al tempo rimanente e allo stato dell'orologio durante gli ultimi minuti di un tempo, specialmente nel secondo tempo quando la partita è vicina nel punteggio.
  - (b) Per regola (Regola 3-3-8-c), ognuno ha il diritto di conoscere il tempo rimanente ogni volta che l'orologio si ferma durante gli ultimi due minuti di ogni tempo. La crew deve essere proattiva nel condividere queste informazioni a meno che non sia presente un cronometro visivo. Questa responsabilità inizia da chi tiene il tempo e include gli arbitri più vicini agli huddle della Squadra A e della Squadra B e gli arbitri più vicini all'Head coach di ciascuna squadra (MOFO 20.3.1). [USANDO LA RADIO] L'uso delle radio per condividere le informazioni dell'orologio è<sup>□</sup> obbligatorio (MOFO 25.3.1).
  - (c) Anticipare quando l'Head coach di una squadra potrebbe voler chiamare un timeout al termine dell'azione. Preparati a guardare verso l'Head coach, senza distogliere lo sguardo dall'azione importante che hai davanti.
9. **Tempo quando il portatore va fuori campo:** Se il portatore viene spinto indietro o lateralmente fuori dal campo, il cronometro continua a correre, perché il suo avanzamento

in avanti è stato interrotto all'interno del campo (Regola 4-1-3-a).

10. □ **Chiamare i timeout:** *Tutti* gli arbitri devono *sempre* replicare *tutti* i segnali di timeout [S3] dati da *qualsiasi*<sup>‡</sup> altro arbitro (MOFO 5.6.3).
11. □ Meccaniche di UMPIRE e CENTRE JUDGE in prossimità del ready-for-play:
  - (a) UMPIRE e CENTRE JUDGE devono essere nella propria posizione (non sulla palla) prima dello snap *a meno che non si verifichi una delle condizioni riportate nel MOFO 10.9.c.14.* □
  - (b) UMPIRE o CENTRE JUDGE devono immediatamente andare sulla palla se, per qualsiasi motivo, c'è un fischio (ad esempio si verifica un fallo, viene concesso un timeout, la palla viene spostata dal vento) o se la Squadra A effettua una sostituzione all'ultimo secondo (MOFO 9.9.c.7.g e 10.9.c.16).
  - (c) Qualunque sia l'arbitro che effettua lo snap della palla, non c'è motivo per starci sopra a meno che non ci sia qualcosa che ritardi il gioco.
12. □ **Comunicazione con le sideline:** I seguenti suggerimenti per la comunicazione fra gli arbitri e gli Head coach di una squadra sono fondamentali:
  - (a) Per ogni fallo della sua squadra, il wing più vicino deve informare il capo allenatore del numero o della posizione del giocatore che ha commesso il fallo e cosa ha fatto di illegale tale giocatore (MOFO 19.3.10). Se l'applicazione della penalità comprende la perdita del down, il coach deve ricevere anche questa informazione.
  - (b) Per ogni applicazione o interpretazione insolita, un arbitro deve informare entrambi gli Head coach, a prescindere che il fallo sia contro la sua squadra (MOFO 19.3.10). Questo può essere fatto dal wing più vicino o dal REFEREE, a seconda della natura del fallo.
  - (c) "Se un cronometro da stadio non è il game clock ufficiale durante gli ultimi due minuti di ogni tempo, il REFEREE o un suo rappresentante avviserà i capitani in campo e gli head coach di entrambe le squadre del tempo di gioco rimasto ogni volta che il cronometro verrà fermato secondo le regole" (Regola 3-3-8-c). Questo normalmente viene fatto dal wing più vicino riportando l'informazione all'Head coach.
  - (d) Quando vengono chiamati gli ultimi due minuti il wing più vicino deve informare l'Head coach di quanto *esattamente* manca e quanti timeout hanno ancora a disposizione le due squadre.
  - (e) Quando una squadra ha consumato il suo *ultimo* timeout in un tempo, il REFEREE deve informarne l'Head coach, comunicando anche l'esatto tempo che manca alla fine. Il REFEREE *non* può delegare questo compito ad un altro arbitro.
  - (f) Quando un giocatore viene espulso, il REFEREE, accompagnato dall'arbitro che ha chiamato il fallo (o dal wing più vicino se era stato il REFEREE a chiamare il fallo), deve informare l'Head coach del numero del giocatore espulso e del motivo della sua espulsione (MOFO 19.1.b.11).
13. **Misurazioni:** Quando bisogna fare una misurazione, questa *deve* essere fatta nel punto *preciso* di palla morta, il coverer (*colui che ha preso il massimo avanzamento e che sta coprendo questo punto, Ndt*) deve mettere la palla a terra nel punto preciso. La misurazione non deve essere fatta in un punto in corrispondenza del punto di palla morta e, in particolare, la palla non deve essere spostata da una zona laterale all'interno delle hash mark prima che sia fatta la misurazione (MOFO 18.5).
14. **Copertura fuori campo:** quando il portatore di palla esce dal campo l'arbitro in copertura *deve* girarsi e mantenere lo sguardo su questo giocatore finché c'è pericolo che gli possa accadere qualcosa (MOFO 5.4.1).

## 2 CAMBIAMENTI ALLE MECCANICHE

Questa edizione del manuale è stata aggiornata per aggiungere nuovo materiale e per organizzare meglio quello che vi era già contenuto. Questa edizione è principalmente un aggiornamento della 17esima edizione che si propone di chiarire e valorizzare le meccaniche esistenti e di introdurre nuove idee sull'arbitraggio del football.

**Le modifiche principali o le nuove sezioni sono contrassegnate da caselle come questa. Un testo nuovo o modificato è contrassegnato in blu**

I cambiamenti inseriti in questa edizione vengono da numerose fonti, tra cui:

- Problemi discussi negli ultimi clinics e tornei internazionali;
- Vari annunci fatti dalla NCAA e dal CFO riguardanti interpretazioni delle regole e filosofia arbitrale;
- La revisione da parte di un comitato internazionale.

### 2.1 Cambiamenti principali

A seguire è elencata la lista dei cambiamenti e delle aggiunte più importanti:

Ulteriori compiti per la pre-game	7.1.9
Annuncio del tempo restante	20.3.2
Annuncio della yard dalla quale si applica la penalità	19.3.3.h.ii, 19.3.7.a, 25.4.4
Posizione BACK JUDGE (7/8) sui giochi di goal line	15.5.b.2
CENTRE JUDGE (6C) va sotto ai pali	9.8.b.2.a, 9.8.c.5, 9.8.d.3, 11.8.b.5, 26.5.D
CENTRE JUDGE (8) prende posizione più larga sui FG	9.8.b.2.b
Cambio su "quando in dubbio" su lancio/fumble	6.2.18
Verifica del numero minimo di giocatori	8.2.6.d
Le opzioni sull'orologio possono essere "ovvie"	19.4.6
Procedura di coin toss in presenza di VIP	8.4.11
Conferma informazioni prima dei cambi campo	20.4.2.c
Affrontare l'incertezza	6.1
Deep wing fuori da sideline quando in goal line	14.5.b.1
Scivolare con i piedi in avanti	5.7.7
Condotta antisportiva di tipo flagrant	3.5.3, 3.5.3.c
Punti da enfatizzare nuovi o aggiornati	1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4
Verifica delle applicazioni delle penalità	19.3.7.b
Segnali di ready-for-play	9.9.c.12.b.ii
Colpire un avversario	3.5.7.a
Uso del microfono da stadio/tv durante il coin toss	8.4.6.a
Frase chiave durante la video review	24.6
Short wing (4/5/6C) non si "staccano" subito sui giochi di lancio	11.4.b.2

In queste sezioni, così come nel resto del manuale, i seguenti simboli sono stati usati per specificare la ragione dei cambiamenti:

- ‡ meccanica cambiata per allinearsi a cambiamenti del CFO (o per allineamento ad essi)
- † meccanica cambiata per migliorare la copertura
- § coprire una mancanza nelle meccaniche precedenti
- ◊ chiarimento o miglioramento di una meccanica precedente
- @ cambio per migliorare la comunicazione
- testo precedente cancellato
- Ⓢ cambio dovuto a regola cambiata
- correzione editoriale/chiarimento o testo spostato

Il segno del cambio segue di solito il cambiamento, tranne quando è una lista completamente nuova, nel qual caso il segno del cambio sarà messo alla fine del paragrafo che introduce la lista.

## 2.2 Cambiamenti editoriali

I cambiamenti editoriali (che intendono chiarire la presentazione di alcuni punti particolari, [colmare le lacune nelle linee guida esistenti](#), [migliorare la copertura](#) o come risultato di nuove regole) sono elencati qui a seguire.

[Inoltre, sono state apportate numerose modifiche in tutto il manuale per rimuovere il linguaggio specifico di genere e gli elementi nella Sezione 6.2 sono stati riorganizzati. Questi non sono contrassegnati a meno che non siano stati modificati altri aspetti delle regole.](#)

1.1.2	3.4.10.c	5.9.4	9.8.a.1.b	10.9.c.12.a
1.1.3	3.4.10.e	5.10.2	9.8.a.1.g	10.9.c.12.b
1.1.4	3.4.11.a	5.11.1	9.8.b.1.b	10.9.c.13
1.1.5	3.4.13	5.12.2	9.8.b.1.c	10.9.c.14
1.1.7	3.4.14	5.13.2.a	9.8.c.2	10.9.c.14.b
1.1.7.b	3.5.2.h	6.2	9.8.d.1.b.ii	10.9.c.15
1.3.5.c	3.5.4.c.v	6.2.1	9.9.a.13.b	10.9.c.17
1.3.8.b	3.5.4.d.iv	6.2.9	9.9.c.1	10.9.c.21
1.3.10	3.5.5.e	6.2.12	9.9.c.3	10.9.d.3
1.3.11.a	3.5.10	6.2.13	9.9.c.5	10.9.d.8
3.1.6	3.7.4.c	6.2.22	9.9.c.6.a	11.1.a.5.b
3.1.9	3.7.8	6.2.26	9.9.c.6.b	11.1.a.12
3.2.3	3.8.5	6.2.30	9.9.c.7	11.1.a.12.a
3.3.1.d	3.8.5.a	6.3.38	9.9.c.7.a	11.1.a.13
3.3.2.c	3.8.5.b	6.3.39	9.9.c.7.b	11.1.a.13.h
3.3.3	3.8.5.c	6.3.40	9.9.c.7.c	11.1.b.2
3.3.4.e	3.8.5.d	8.1.4	9.9.c.7.h	11.1.b.3.b
3.3.5.f	3.8.6.a	8.1.12	9.9.c.9	11.1.c.1
3.3.6.d	3.8.6.d	8.2.9.b	9.9.c.13.c	11.1.c.5.b
3.3.6.f	3.8.8.d	8.2.15	9.9.d.3	11.1.c.5.c.ii
3.3.6.f.i	3.8.9.c	8.4.3.a	9.9.d.4	11.1.c.6
3.3.6.f.ii	3.8.9.f	8.4.3.b	9.9.d.5	11.1.c.7
3.3.6.f.iii	3.8.9.h	8.4.14	10.1.a.7.b	11.1.d.1
3.3.6.f.iv	3.8.10	9.1.a.1	10.1.a.7.f	11.2.a.17
3.3.8.a.ii	3.8.11	9.1.a.5.b	10.1.a.12	11.2.a.20
3.3.8.a.iii	4.2.13	9.1.a.5.f	10.1.a.14	11.2.b.6
3.3.9.c.ii	5.2.1	9.1.a.12	10.1.a.14.l	11.2.c.3
3.3.10.a	5.3.6.e	9.1.a.12.f	10.1.b.2	11.2.d.4
3.3.11	5.3.7.h	9.1.b.1.b	10.1.c.2	11.3.b.1.e
3.3.12.f	5.3.9	9.1.c.2	10.1.c.8	11.4.b.1
3.3.14	5.3.10	9.1.c.6.b	10.1.c.10	11.4.b.5
3.3.14.a	5.3.10.a	9.1.c.6.c.ii	10.1.c.12	11.4.b.6
3.3.14.b	5.3.11	9.1.c.7.a	10.1.d.2.c	11.4.b.8
3.3.14.c	5.3.12	9.1.c.8	10.3.a.3.b	11.4.b.12
3.3.15.a	5.3.13	9.1.d.1	10.4.a.3.d	11.4.c.3
3.3.15.c	5.3.14	9.1.d.2.c	10.4.c.2	11.4.c.3.b
3.3.17	5.3.15	9.2.a.10	10.4.c.2.b	11.4.c.3.c
3.3.17.e	5.3.16	9.3.a.5.b	10.4.c.2.c	11.5.c.6
3.3.18	5.3.17	9.3.c.6	10.5.a.2	11.5.c.12
3.4.1.a	5.4.4	9.3.c.6.a	10.5.c.1	11.5.d.1
3.4.1.b	5.5.10.a	9.3.c.6.b	10.6.a.3.d	11.5.d.3
3.4.1.d	5.5.10.c	9.4.a.3.d	10.6.a.4	11.6.a.4.d
3.4.1.e	5.6.3	9.4.c.3	10.6.a.5	11.6.a.5
3.4.2	5.6.6	9.4.c.5.a	10.7.a.1	11.6.a.6
3.4.3	5.6.13	9.5.b.3	10.7.a.2.b	11.6.b.4
3.4.6	5.6.14	9.5.c.2	10.8.a.1	11.7.a.10.d
3.4.7.d	5.8.1.c	9.5.c.3	10.8.a.2.b	11.7.c.7.c

3.4.8.a.iv	5.8.2	9.6.a.3.d	10.8.d.1.b	11.7.c.7.e
3.4.8.a.vi	5.8.9	9.6.a.4	10.9.a.12	11.7.c.7.h
3.4.9.a	5.9.2.d	9.6.a.5	10.9.c.1	11.7.c.7.i
3.4.10.a	5.9.3.c	9.7.a.2.c	10.9.c.9	11.7.c.22
11.7.d.2	13.2.d.4	14.7.c.19	19.3.5.a	
11.8.b.3	13.3.b.1.e	14.7.d.3	19.3.8.c.vii	
11.8.b.4	13.4.b.1	14.8.a.21	19.3.8.g	
11.8.d.1	13.4.b.2	14.8.d.2	19.3.8.g.ii	
11.8.d.2.a	13.4.b.5	14.8.d.2.a	19.3.9	
11.9.c.2	13.4.b.6	14.8.d.2.b	19.3.12	
11.9.c.14	13.4.b.8	14.9.b.2	19.3.13	
11.9.d.3	13.4.b.12	14.9.b.12	20.1.1	
12.1.a.4.b	13.4.c.3	14.9.b.13.c	20.1.7	
12.1.a.10	13.4.c.3.b	14.9.c.3	20.4.2.b	
12.1.a.10.i	13.4.c.3.c	15.1.a.4.b	20.4.6	
12.1.c.1	13.5.c.6	15.1.a.10	20.4.9	
12.1.c.5	13.5.c.12	15.1.a.10.i	20.5.1	
12.1.d.1	13.5.d.1	15.1.c.1	20.5.4	
12.3.b.4	13.5.d.4	15.1.d.2	20.5.5	
12.4.a.4.c	13.6.a.4.d	15.3.b.4	20.5.7	
12.4.b.7	13.6.a.5	15.4.a.4.c	20.6.7	
12.4.b.8	13.6.a.6	15.4.b.7	21.2.1.a	
12.4.b.9	13.6.b.5	15.4.b.8	21.2.2.f	
12.4.c.2	13.7.a.3.e	15.4.b.9	21.2.2.g	
12.4.c.2.b	13.7.c.4.a	15.4.c.2	22.1.2	
12.4.c.2.c	13.7.c.4.c	15.4.c.2.b	22.2.2	
12.5.b.2	13.7.c.4.d	15.4.c.2.c	22.3.2	
12.5.c.6	13.7.c.22	15.5.b.1	22.3.5	
12.6.a.3.d	13.7.d.1	15.5.b.3	23.3.2	
12.6.a.4	13.8.d.1.a	15.6.a.3.d	24.1.1	
12.6.a.5	13.8.d.1.c	15.6.a.4	24.2.1	
12.7.a.8.d	13.9.c.2	15.6.a.5	24.3.1	
12.7.b.1	13.9.c.14	15.7.a.8.c	24.3.3	
12.7.c.3.b	13.9.d.3	15.7.b.1	24.3.4.c	
12.7.c.3.d	14.1.a.4.b	15.7.c.3.b	24.4.7	
12.7.c.3.g	14.1.a.10	15.7.c.3.d	24.5.8	
12.7.c.3.h	14.1.a.12	15.7.c.3.g	24.7.2	
12.7.c.16	14.1.a.12.i	15.7.c.3.h	25.4.5	
12.7.d.2	14.1.c.1	15.7.c.16	26.1.G	
12.8.a.1	14.1.c.5	15.7.d.3	26.1.I	
12.8.a.18	14.1.c.6	15.8.a.18	26.2.C	
12.8.b.1	14.1.d.2	15.8.d.2	26.2.J	
12.8.d.1	14.2.c.2	15.9.b.2	26.2.K	
12.9.b.2	14.4.b.7	15.9.b.8	26.3.D	
12.9.b.8	14.4.b.8	15.9.b.11	26.5.B	
12.9.b.11	14.4.b.9	15.9.c.3	26.5.E	
12.9.c.3	14.4.b.13	17.1.3	26.5.F	
13.1.a.4.b	14.4.c.2	17.1.4		
13.1.a.13	14.4.c.2.b	17.1.7		
13.1.a.13.g	14.4.c.2.c	17.1.9.f		
13.1.b.1	14.5.c.8	17.2.5		
13.1.b.3	14.5.d.1	18.8		
13.1.c.1	14.6.a.4.d	18.9		
13.1.c.6	14.6.a.5	18.10		
13.1.c.7	14.6.a.6	19.1.a.1		
13.1.c.8.b	14.6.b.3	19.1.a.8		
13.1.c.10	14.7.a.9.d	19.1.b.2		
13.1.d.1	14.7.b.3	19.1.b.11.b		
13.2.a.17	14.7.c.3.c	19.2.a.3		
13.2.a.20	14.7.c.3.e	19.2.a.13.b		

13.2.b.6	14.7.c.3.h	19.3.1.c
13.2.c.3	14.7.c.3.i	19.3.2

Nelle ultime edizioni, inoltre, sono state apportate le seguenti modifiche:

#### **Dall'edizione 17 del marzo 2017:**

Tutti gli arbitri dovrebbero scendere in campo con due bean bag (MOFO 21.1.1)

Gestione di una potenziale commozione cerebrale. Prestare molta attenzione alle possibili commozioni cerebrali. Se ne si riconoscono i sintomi fare in modo che il giocatore lasci il campo e non rientri più per la durata della partita (MOFO 5.3.6.c)

Distinzione del diverso tipo di crew (MOFO 1.2)

Non rispondere Sì o No quando un ricevitore ti chiede se è in linea. La posizione del piede e l'assenza del segnale Sup1 indicheranno al ricevitore la posizione senza fare ulteriori gesti o dire ulteriori frasi che possono causare delle false partenze (MOFO 11.2.d.3, 13.2.d.3)

Modificate le posizioni sui kickoff di LINE JUDGE e BACK JUDGE in crew a 5. LJ e BJ si invertiranno posizione e compiti in azioni di kickoff (MOFO 11.1.a.2, 11.1.b.2, 12.1.a.2, 12.1.a.10.c, 12.1.b.1, 12.1.b.2, 12.1.d.1, 19.3.8)

Rivisto il sistema delle chiavi (MOFO 11.4.b.3, 12.4.b.4, 13.4.b.3, 14.4.b.3, 15.4.b.4, 16.1.1, 16.1.2, 16.1.3.e, 16.2, 16.3, 16.4, 16.5, 16.6)

Prendere sempre nota del posizionamento laterale della palla (MOFO 5.7.9, 9.9.a.13, 10.9.a.11) Nuova filosofia in caso di squadra che si inginocchia (victory formation) (MOFO 3.8.9)

Annotazioni che gli arbitri devono prendere alla fine del primo e del terzo quarto. Prima di spostare la catena TUTTI gli arbitri devono annotarsi yard dove è posizionata la palla, down e distanza dal primo. REFEREE, UMPIRE e CENTRE JUDGE devono annotarsi anche il posizionamento laterale (MOFO 5.12.3, 20.4.1, 20.4.5)

Nuovo segnale Sup44, la giocata precedente verrà rivista col video review (MOFO 27)

Nuovo capitolo "Video Review" (MOFO 24)

#### **Dall'edizione 18 del dicembre 2019:**

Annuncio della prima condotta antisportiva da parte di un individuo. Annunciare ciò come avvertimento per la sua condotta futura (MOFO 19.3.8.g.iii)

Meccaniche degli short wing in caso di errori durante i punt. Se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap, mantenere la posizione sulla scrimmage line fino a che non si è in grado di leggere il gioco. Se il gioco si sviluppa dalla propria parte, arretrare verso il backfield della Squadra A per aiutare il REFEREE e per la propria sicurezza. Se si sviluppa dall'altra parte, stare sulla scrimmage line fino a che non sarà altamente improbabile che un calcio la attraversi (MOFO 11.7.d.2.e, 11.8.d.3.e.ii, 13.7.d.1.e, 13.8.d.1.d)

Posizione del BACK JUDGE in crew a 7/8 in giochi di goal line. Se lo snap verrà effettuato tra le 30 e le 25 yard, partirà in goal line. Se lo snap verrà effettuato tra le 25 e le 15 partirà profondo dentro la end zone e andrà a coprire la goal line o la endline a seconda di quella che è più importante in base allo sviluppo del gioco (MOFO 15.5.b.1, 15.5.b.2)

Coerenza nel trattamento delle cerimonie prima della partita (MOFO 8.3.2) Video review formali e informali (MOFO 24.3.1, 24.4.1)

Distinzione del tipo di crew in caso di kickoff (MOFO 1.2.5)

Responsabilità del game clock. Il game clock verrà sempre tenuto dal LINE JUDGE a parte in crew che prevedono la presenza del FIELD JUDGE. In questi casi la crew deciderà a chi dei due affidare il game clock ed i relativi compiti (MOFO 5.13.1, 5.13.2, 5.13.2.a, 8.2.9.b, 8.2.9.c, 8.2.11.a, 14.9.a.6, 14.9.b.9)

Compiti aggiuntivi da svolgere in caso di partita trasmessa in diretta (MOFO 20.7) Giocate fondamentali (MOFO 5.21)

Checklist prepartita (MOFO 4.1.11, 4.1.12, 4.1.13, 4.1.14, 4.1.15, 4.2.2, 4.3.13)

Responsabilità prepartita (MOFO 8.2.10.c, 8.2.12.a.iii)

Reintroduzione dell'uso del segnale Sup45 per il two-minute warning (MOFO 20.2.3, 27.45) Rivista la posizione del FIELD JUDGE in crew 6D. Il FJ rimarrà tra il ritornatore e la sua sideline a circa 10 yard dal ritornatore a meno che non sia nei pressi della goal line, in questo caso starà sul piloncino dalla sua parte. (MOFO 14.7.b.2.a)

Il SIDE JUDGE entrerà in campo su ogni tentativo di field goal come secondo UMPIRE (MOFO 14.8.a.2.a, 14.8.b.2)

Comportamento degli short wing in giocate sulla goal line di A in crew a 6D/7/8. Gli short wing hanno la responsabilità primaria della goal line della squadra A se lo snap avviene sulle o entro le 5 yard della squadra A (MOFO 13.5.b.3)

## 3 APPLICAZIONE DELLE REGOLE

### 3.1 Introduzione

- (a) Per garantire che le crew interpretino coerentemente le regole, chiamare i falli come descritto. <sup>¶</sup>
- (b) Note:
1. La nostra intenzione è che queste interpretazioni si applichino alle partite Senior.
  2. Un'interpretazione più rigida è appropriata nelle partite Junior/giovanili e/o dove i giocatori sono tutti ovviamente inesperti.
  3. Un'interpretazione più rigida è appropriata anche nelle partite in cui la condotta o l'atteggiamento dei giocatori in generale (cioè, non solo di uno o due giocatori) minaccia di aumentare il numero o il tipo di falli commessi. Ciò può includere la limitazione dei falli "minori" quando la frustrazione può portare a falli "maggiori".
  4. Un'interpretazione meno rigida delle regole è appropriata nelle partite non combattute quando una squadra ha un ampio vantaggio ed è ovviamente dominante. Tuttavia, ciò non deve estendersi all'ignorare falli legati alla sicurezza o falli evidenti.
  5. I falli in campo aperto sono abbastanza evidenti da dover essere fischiati, indipendentemente dal fatto che influenzino o meno il gioco.
    - (a) È probabile che tu perda credibilità se non li chiami.
    - (b) La nostra filosofia è cambiata da "ha influenzato il gioco?" a "era vistoso?". Ciò riflette il fatto che sempre più persone guardano le partite in video e quindi vedono le cose in modo diverso rispetto a quando sono sugli spalti o a bordo campo.
    - (c) Un fallo meno evidente merita comunque di essere considerato se ha influenzato il gioco. I falli maggiori (quelli che comportano una penalità di 15 yard o simili) devono essere sempre fischiati.
  6. Se viene lanciata una flag per un fallo per la quale questi principi indicano che non sarebbe dovuta essere stata lanciata, la penalità deve essere comunque applicata. **In generale, non<sup>§</sup> girare una flag, una volta lanciata, se il fallo è avvenuto.**
  7. Tieni presente anche la sezione 5.2 sull'arbitraggio basato sul buon senso.
  8. Laddove una regola non sia menzionata in questo capitolo, applicare una filosofia coerente con i seguenti principi:
    - (a) I falli che compromettono la sicurezza dei giocatori devono essere sempre fischiati.
    - (b) I falli evidenti dovrebbero essere fischiati.
    - (c) I falli che danno ad una squadra o ad un giocatore un chiaro vantaggio dovrebbero essere fischiati.
    - (d) I falli minori/tecnici e probabilmente non effettuati dai giocatori vanno gestiti con un "talk to" per una prima infrazione.
  9. Quando parliamo di ottenere un vantaggio (o di svantaggiare un avversario), pragmaticamente dovrai probabilmente prendere quella decisione entro un paio di secondi dopo aver visto l'azione. Aspettare più a lungo significa che potresti perdere un'altra azione di cui sei responsabile e/o perdere il punto del fallo. <sup>§</sup>

### 3.2 Definizioni

1. **Punto di attacco** è definito come segue:
  - (a) in un gioco di corsa, è l'area davanti al portatore di palla – se cambia direzione, cambia il punto di attacco;
  - (b) in un gioco di lancio in avanti, è ovunque nelle vicinanze del lanciatore o di qualsiasi giocatore che tenta di raggiungere il lanciatore o nelle vicinanze di qualsiasi ricevitore eleggibile che percorre una traccia;
  - (c) durante uno scrimmage kick, è ovunque nelle vicinanze del kicker o del ritornatore o di qualsiasi giocatore che tenta di raggiungere il kicker o il ritornatore, o di bloccare il calcio.

2. **Evidente:** un'azione è "evidente" se è visibilmente evidente a uno spettatore che conosce le regole o a un arbitro che osserva la partita dal vivo o la guarda in video. In genere, tutto ciò che avviene in campo aperto, o davanti a un giocatore in piedi lontano dall'azione, è evidente; tutto ciò che avviene in linea ristretta o in un pile-up non è evidente. Esempi di falli evidenti che dovrebbero essere fischiati, anche se potrebbero essere "non gravi", includono:
- (a) **Holding portando a terra** (specialmente nella tackle box);
  - (b) **blocco nella schiena** in campo aperto;
  - (c) **sostituzione illegale** quando un giocatore esce dal campo non dalla sua sideline;
  - (d) **sostituzione illegale** quando una squadra ha 12 o più giocatori in huddle per più di 3 secondi (ma non essere pignoli coi 3 secondi);
  - (e) **tocco illegale intenzionale** sui lanci in avanti;
  - (f) **falsa partenza** di un back, un tight-end o un wide receiver;
  - (g) **offside** della squadra B sulla loro restraining line su un free kick corto;
  - (h) **free kick fuori dal campo**.
3. **Mattone in mano:** A volte usiamo questo termine per riferirci a un giocatore che vogliamo osservare da vicino. La sua origine dal fatto che, se tu vedessi qualcuno fuori dalla vetrina di un gioielliere con un mattone in mano, saresti sospettoso di cosa potrebbe fare dopo e vorresti continuare a osservarlo per vedere se lo lancia. Gli esempi includono: quando vedi un giocatore della squadra in attacco che insegue un giocatore della squadra in difesa, potresti aspettarti di vedere un blocco illegale da dietro; quando vedi un giocatore avvicinarsi velocemente a un avversario, potresti aspettarti di vedere un blocco illegale dal lato cieco. <sup>@</sup>

### 3.3 Falli di contatto

1. **Holding offensivo:**
- (a) Chiamalo solo quando sono soddisfatte *tutte* le seguenti condizioni:
    - (i) il fallo è **visibilmente palese**, cioè se non si vedesse nel video, non chiamarlo;
    - (ii) il fallo **influenza il gioco o è evidente**, cioè se è lontano dal punto di attacco e non è evidente, non chiamarlo;
    - (iii) l'azione è **palesamente restrittiva**, ovvero se il giocatore non viene rallentato (c) *illegalmente* o costretto a percorrere un percorso più lungo, non chiamarlo;
    - (iv) il fallo **svantaggia chi lo subisce**, cioè se effettivamente sposta il giocatore nella direzione in cui vuole andare, non chiamarlo.
  - (b) Le azioni che costituiscono holding offensivo includono:
    - (i) **Grab and restrict (afferrare e limitare)** – afferrare il corpo o la divisa dell'avversario in un modo da limitare la sua capacità di andare nella direzione in cui desidera andare.
    - (ii) **Hook and restrict (agganciare e limitare)** – agganciare una mano o un braccio attorno al corpo dell'avversario in modo da limitare la sua capacità di andare nella direzione in cui desidera andare.
    - (iii) **Takedown (portare a terra)** – portare a terra un avversario (afferrando o agganciando) quando non vuole cadere a terra. Tieni presente che è legale bloccare un avversario a terra, a condizione che le mani o le braccia siano utilizzate all'interno del frame of the body dell'avversario (o nella schiena nella free-blocking zone).
  - (c) Un giocatore è **limitato** se:
    - (i) Non è in grado di girarsi o cambiare direzione a causa del contatto continuo e restrittivo.
    - (ii) La parte alta del corpo viene girata dal bloccatore che la circonda con le braccia.
    - (iii) Non è in grado di separarsi o di sganciarsi dall'avversario girandosi, torcendosi, fermandosi, ecc.
    - (iv) Il suo equilibrio viene modificato o il suo movimento naturale del piede viene interrotto.
    - (v) **Non si ottiene alcun vantaggio, quindi non** <sup>□</sup> chiamare holding se *una qualsiasi*

delle seguenti condizioni è soddisfatta, a meno che il fallo non sia davvero evidente:

- (vi) il giocatore trattenuto effettua il placcaggio (dietro la neutral zone o dove non c'è neutral zone);
  - (vii) il giocatore trattenuto defletta o intercetta un lancio;
  - (viii) il giocatore trattenuto recupera un fumble;
  - (ix) sul punto d'attacco durante una corsa, gli avversari sono ingaggiati nel blocco, si muovono l'uno con l'altro e non viene osservata nessuna delle restrizioni di cui sopra;
  - (x) avviene contemporaneamente ad un placcaggio in un altro punto del campo;
  - (xi) è dietro la neutral zone e un lancio in avanti è già stato effettuato o è in procinto di essere effettuato;
  - (xii) fa parte di un blocco doppio (a meno che non si verifichi un takedown o il difensore interrompa il blocco doppio e venga tirato indietro);
  - (xiii) è il risultato di un rip difensivo, cioè il difensore alza il braccio dell'attaccante;
  - (xiv) il giocatore trattenuto non fa alcuno sforzo per liberarsi dal blocco, cioè "si arrende".
- (d) Tenere la maglia di un avversario *non* è la stessa cosa che trattenere l'avversario. Perché tirare la maglia sia un fallo, deve esserci una restrizione al movimento del giocatore dimostrabile.
- (e) Osservare *come uno si libera* dalla trattenuta è importante quanto osservare come e quanto viene trattenuto. Se un difensore si libera di un blocco ed è in grado di procedere normalmente nella direzione verso cui vuole andare (di solito verso la palla), allora è improbabile che si sia verificati un holding.

## 2. Holding difensivo:

- (a) A fondocampo nei giochi di lancio, ovunque sia il punto di attacco: un fallo su un ricevitore eleggibile può verificarsi ovunque.
- (b) Chiamare sempre i falli che impediscono al lanciatore di lanciare la palla e portano ad un sack.
- (c) *Clotheslining* (contatto violento con un ricevitore sopra le spalle con un braccio rigido) <sup>□</sup> dovrebbe essere fischiato come fallo personale (e probabilmente come targeting). <sup>§</sup>
- (d) Il contatto che non ostacola in modo evidente il ricevitore deve essere ignorato.
- (e) La trattenuta della maglia del ricevitore che limita il ricevitore e gli limita il movimento deve essere chiamata.
- (f) L'holding deve essere chiamato contro i difensori che impediscono chiaramente ad un giocatore offensivo di effettuare un lead block per il portatore di palla (questo include trattenere uomini di linea nelle trap e nelle sweep), ma non quando il giocatore offensivo è troppo lontano dall'azione per esserne coinvolto.
- (g) L'holding difensivo non deve essere chiamato per un contatto che avviene dopo che il lancio è stato effettuato sul lato opposto del campo (a meno che non si tratti di un chiaro tentativo di limitare un giocatore offensivo come in (f)). Tuttavia, se il fallo avviene ovunque mentre il quarterback ha ancora la palla e sta cercando di passarla, allora chiamalo, anche se la palla potrebbe eventualmente essere lanciata altrove. Ciò potrebbe aver avuto effetto sul gioco. Il momento in cui avviene l'holding è importante.

## 3. Uso illegale delle mani:

Trattalo come l'holding offensivo. Ma, se il contatto iniziale in un blocco avviene sul casco o sul facemask dell'avversario **per più di un secondo, devi chiamare un fallo personale.** <sup>§</sup> Assicurati di vedere il contatto iniziale: non è fallo se le mani di un giocatore scivolano fino ad un punto sopra le spalle dell'avversario.

## 4. Blocco sotto la cintura e clipping:

- (a) Se in dubbio, la palla non ha lasciato la free-blocking zone (per i blocchi da dietro).
- (b) Per i primi tre secondi dopo lo snap, se in dubbio, la palla non ha lasciato la tackle box (per i blocchi frontali). Successivamente, se in dubbio, la palla ha lasciato la tackle box. <sup>□</sup>

- (c) Per chiamare clipping, devi vedere due cose:
  - (i) l'ultimo passo del bloccatore prima del contatto (in modo da essere abbastanza certo di sapere da quale direzione provenisse), e
  - (ii) devi aver visto l'avversario colpito prima che abbia subito il blocco (in modo da sapere se l'avversario ha voltato le spalle o meno).

Devi vedere il punto di contatto iniziale. Ricorda che il contatto laterale è legale. Guarda l'intera azione.

- (d) Ricorda che è la direzione relativa alla direzione dello sguardo dell'avversario (non il punto di contatto) che determina se un blocco sotto la cintura è "portato frontalmente" o meno.
- (e) Non è fallo per blocco sotto la cintura o per clipping se il contatto avviene perché il bloccatore scivola o cade e l'avversario gli va addosso. §

#### 5. Blocco illegale nella schiena:

- (a) Prima di chiamare questo fallo applicare le stesse considerazioni che sono state elencate per l'holding ed aggiungere anche le considerazioni fatte per il clipping, in particolare la necessità di aver visto l'intera azione.
- (b) Se una mano è sui numeri e l'altra mano è di lato e la spinta iniziale è stata sui numeri allora è blocco nella schiena.
- (c) Un blocco che inizia laterale e finisce dietro non è un fallo se il contatto è continuo.
- (d) Toccare un avversario nella schiena non è un fallo che va chiamato a meno che, questo tocco, non provochi la caduta dell'avversario o gli faccia perdere l'equilibrio in modo che inciampi e non possa portare il placcaggio o il blocco. Ricordarsi che il fallo si chiama *blocco* illegale nella schiena; non *tocco* illegale nella schiena.
- (e) Una botta nella schiena ad un giocatore lontano dall'azione può essere chiamata come violenza non necessaria. Questo fallo può essere chiamato a prescindere dal momento in cui avviene e indipendentemente da dove e quando è finita l'azione.
- (f) Sii particolarmente attento quando vedi un giocatore dell'attacco seguire un difensore (e viceversa quando un difensore non sta puntando verso la direzione della palla). Considerali come se avessero il mattone in mano. ◊

#### 6. Roughing the passer (*violenza sul lanciatore*):

- (a) Se il contatto iniziale del difensore è all'altezza della testa del lanciatore è sempre fallo a meno che il lanciatore non abbassi la testa oppure il contatto sia molto lieve. Comunque, il contatto diventa targeting quando il contatto va ben oltre un placcaggio legale o un tentativo di bloccare/deflettere il lancio.
- (b) Il contatto all'altezza del ginocchio o sotto con un giocatore dell'attacco in posizione di lancio va gestito con la regola 9-1-9-b. Un leggero contatto deve essere ignorato.
- (c) È fallo se un difensore (che arriva di fronte al lanciatore) fa due passi prima di contattare il lanciatore dopo che la palla è stata lanciata o rilasciata. Ad un difensore che arriva dalle spalle del lanciatore viene data un po' più di tolleranza.
- (d) Al difensore che cerca di evitare o di attutire l'impatto deve essere concesso il beneficio del dubbio. Un colpo debole può comunque essere un fallo, se portato troppo in ritardo. (Più tardi arriva il colpo, minore è la soglia della forza necessaria per considerare il colpo come un fallo.) §
- (e) Se in dubbio che il difensore porti il placcaggio con l'intenzione di punire il lanciatore, è roughing the passer.
- (f) Quando si valuta un roughing the passer, ci sono quattro possibilità:◊
  - (i) Il contatto è alto (nella zona della testa/collo del lanciatore); il tempismo non ha importanza. Questo sarà un fallo di targeting (se le condizioni per chiamarlo sono soddisfatte) o per roughing the passer (contatto forzato alla testa/collo che non raggiunge il livello del targeting).
  - (ii) Il contatto è basso; il tempismo non ha importanza. Il giocatore deve essere in posizione di lancio. Il contatto forzato con l'area del ginocchio o sotto è un fallo.
  - (iii) Il contatto è in ritardo; non importa dove si trovi sul corpo del lanciatore. Un contatto punitivo o evitabile dopo il rilascio del lancio è un fallo.
  - (iv) Il contatto non è punitivo o forcible; anche se alto, basso o tardivo. Questo non è un fallo.

## 7. **Roughing/running into the kicker:**

- (a) Generalmente, un contatto con la gamba calciante del kicker viene considerato *running into the kicker*, mentre un contatto con la gamba d'appoggio del kicker viene considerato *roughing the kicker*.
- (b) Ogni volta che il kicker o l'holder sono colpiti in modo che il colpo li faccia cadere per terra deve essere chiamato *roughing*.
- (c) Quando il kicker, prima del calcio, fa un movimento che esula dalla normale azione di calcio e non è ovvio che calcerà, non sarà il caso di chiamare fallo, a meno che il difensore non gli vada addosso per punirlo. Ricordare che il kicker che effettua il calcio in stile "rugby" (la palla viene calciata mentre si corre) ha diritto alla stessa protezione del kicker convenzionale dopo che ha calciato. Qualsiasi contatto con il kicker prima che effettui il calcio risulterà in un placcaggio sul portatore di palla.
- (d) Anche se lo snap è sbagliato è sempre possibile considerare che si possa effettuare un calcio. Ammesso che kicker o holder recuperino la palla e si mettano immediatamente nella normale posizione di calcio, essi riacquistano la piena protezione (sempre assumendo che il calcio venga poi effettuato).

## 8. **Interferenza difensiva sul lancio (DPI):**

- (a) Le azioni che costituiscono un'interferenza difensiva sul lancio includono:
  - (i) **Not playing the ball (Non giocare per la palla)** – Un contatto iniziale del difensore (che non sta giocando per la palla) che impedisce o riduce la possibilità al ricevitore di ricevere la palla.
  - (ii) **Playing through an opponent (Giocare attraverso l'avversario)** – Passare attraverso il ricevitore pur giocando per la palla (es. contattarlo da lato o da dietro appena prima che arrivi la palla), *anche se il difensore sta<sup>2</sup> giocando per la palla.*
  - (iii) **Grab and restrict (Afferrare e limitare)** – <sup>2</sup> Afferrare il ricevitore per un braccio in modo da ridurre le sue possibilità di prendere la palla al volo.
  - (iv) **Arm bar (Braccio teso)** – Allungare un braccio davanti al corpo del ricevitore per impedirgli di ricevere la palla, a prescindere che il difensore stia o meno andando per la palla.
  - (v) **Cut off (Tagliare la strada)** – Mettersi davanti o deviare dalla traccia il ricevitore contattandolo fisicamente e senza andare per la palla (es. prima che il difensore guardi la palla).
  - (vi) **Hook and turn (Agganciare e girare)** – Agganciare il ricevitore all'altezza della cintura provocando una torsione prima (oppure anche appena dopo) che la palla sia arrivata (anche se il difensore sta cercando di andare per la palla).
- (b) Le azioni che *non* costituiscono un'interferenza difensiva sul lancio comprendono:
  - (i) Un contatto accidentale con mano, braccio o corpo del difensore nel tentativo di andare per la palla che non influenza la corsa del ricevitore. Se in dubbio che abbia o meno ostacolato la strada al ricevitore, non chiamare interferenza.
  - (ii) Un contatto involontario dei piedi quando entrambi i giocatori (o nessuno dei due) stanno andando per la palla.
  - (iii) Un contatto che avviene durante un lancio palesemente irricevibile.
  - (iv) Appoggiare una mano sul ricevitore ma con un movimento che non provoca né una torsione né tantomeno gli impedisce di raggiungere la palla.
  - (v) Un contatto su un lancio dell'Ave Maria a meno che l'interferenza non sia molto evidente.
- (c) Note aggiuntive:
  - (i) Se un giocatore è fermo (sta aspettando di prendere al volo la palla) e viene spostato dalla sua posizione è fallo.
  - (ii) Non è interferenza se il difensore tocca la palla prima di toccare l'avversario.
  - (iii) L'interferenza deve essere evidente per essere chiamata.
  - (iv) Ricordarsi che la difesa ha gli stessi identici diritti dell'attacco di prendere la palla.
  - (v) È fondamentale capire quale giocatore sta giocando per la palla e quale no.
  - (vi) Normalmente il ricevitore cerca di prendere la palla con due mani. Se il difensore va su con una sola mano, accertati di cosa sta facendo l'altra mano.
  - (vii) Nel valutare se il lancio sia prendibile o meno, bisogna pensare a dove sarebbe arrivato e quanto avrebbe dovuto saltare il ricevitore per prendere la palla se il

fallo non glielo avesse impedito.

- (viii) Non c'è fallo quando il contatto avviene simultaneamente con l'arrivo ed il tocco della palla ("bang bang"). Se in dubbio, il contatto è simultaneo con il tocco della palla.

### 9. Interferenza dell'attacco sul lancio (OPI):

- (a) Le azioni che costituiscono un'interferenza offensiva sul lancio includono:
- (i) **Pushing off (Spingere via)** – Iniziare un contatto con il difensore spintonandolo o allontanandolo, in modo da creare una separazione per agevolare la presa al volo della palla.
  - (ii) **Driving through (Andare addosso)** – Andare addosso al difensore che ha preso posizione per intercettare il lancio.
  - (iii) **Blocking (Bloccare)** – Portare un blocco in qualsiasi punto del campo prima che il lancio venga effettuato. Portare un blocco dopo che un lancio è stato effettuato, entro 20 yard (anche di più se il lancio viene ritardato) rispetto al punto in cui viene indirizzato il lancio.
  - (iv) **Pick (Impedire con contatto)** – Impedire ad un difensore che sta cercando di marcare un ricevitore contattandolo con un blocco o un placcaggio. Non è fallo se il contatto avviene nel momento in cui il lancio viene toccato.
- (b) Le azioni che *non* costituiscono un'interferenza offensiva sul lancio comprendono:
- (i) Un contatto accidentale con mano, braccio o corpo nel tentativo di andare per la palla che sostanzialmente non influenza la corsa del difensore. Se in dubbio che abbia o meno ostacolato la strada al difensore non chiamare interferenza.
  - (ii) Un contatto involontario dei piedi quando entrambi i giocatori (o nessuno dei due) stanno andando per la palla.
  - (iii) Un contatto che avviene durante un lancio palesemente irricevibile. <sup>×</sup>
  - (iv) Bloccare a fondo campo quando il lancio viene deflettato a terra fuori dal campo o vicino alla sideline.
  - (v) Un contatto in un pick play quando il difensore sta già bloccando l'attaccante.
  - (vi) Un contatto su un lancio dell'Ave Maria a meno che l'interferenza non sia molto evidente.
- (c) Note aggiuntive:
- (i) Contatti non-flagrant ben lontani dal gioco non vanno chiamati.
  - (ii) **Blocchi a fondo campo possono essere chiamati se il lanciatore ha lanciato legalmente la palla a terra in un modo diverso da fuori campo o vicino alla sideline (MOFO 3.3.9.b.iv).** <sup>◇</sup>
  - (iii) Se in dubbio su quale giocatore ha iniziato il contatto, quello che lo ha iniziato è il giocatore in piedi o piegato in avanti ed il giocatore bloccato sarà quello che va giù ed all'indietro.

### 10. Colpo in ritardo:

- (a) **Quanto più tardivo è il colpo, tanto meno forte dovrà essere per garantire una flag. Quanto meno tardivo è il colpo, tanto più forte dovrà essere per garantire una flag.** <sup>◇</sup>  
Essere più ligi nel chiamare questi tipi di falli quanto più il colpo è ritardato o violento. Un contatto leggero immediatamente dopo che la palla è morta non dovrebbe essere chiamato. **Più una delle due squadre si è comportata male dall'inizio della partita, più è probabile che si fischi un fallo per mantenere il controllo del gioco.** <sup>◇</sup>
- (b) Ogni spinta volontaria ad un portatore di palla fuori dal campo è fallo. <sup>×</sup>
- (c) Quando un portatore di palla è vicino alla sideline, il contatto che avviene prima che il portatore di palla abbia messo un piede fuori dal campo è legale.
- (d) Quando un portatore di palla è fuori dal campo ma continua a correre lungo la sideline, un contatto successivo è legale a meno che il portatore di palla si sia già rilassato o sia stata fischiata palla morta.

11. **Facemask:**<sup>×</sup> Ricordarsi che il face mask significa *afferrare* la mascherina o il casco non semplicemente *toccarlo*.

### 12. Violenza non necessaria:

- (a) Un'azione che avviene ben lontano dal gioco può essere classificata come fallo personale, anche se l'azione stessa è legale. In altre parole, è la posizione del

giocatore rispetto al gioco che determina il fallo, non la legalità del contatto.

- (b) Accertarsi che l'azione non sia giustificata dalla situazione di gioco (es. un intercetto, un fumble o un gioco rotto). Se un giocatore è in una posizione che può influenzare il gioco o si sta muovendo nella direzione del gioco, egli è un obiettivo palese; se al contrario sta fermo non lo è.
- (c) Non è fallo se due giocatori si stanno bloccando uno con l'altro - vanno penalizzati solo i contatti contro un giocatore che non è preparato.
- (d) Quando ci sono colpi non necessari lontano dalla palla morta ma in prossimità della fine dell'azione, chiamali come falli a palla morta piuttosto che falli a palla viva.
- (e) Quando un giocatore viene colpito dopo che si è rilassato, il fallo deve essere automatico.
- (f) Dopo un touchdown, se c'è un contatto forcibile sul portatore di palla che è ovviamente tardivo e intenzionale, deve essere chiamato un fallo. <sup>λ</sup>

### 13. **Roughing the snapper (*violenza sullo snapper*):**

- (a) Questo fallo va chiamato solo quando si è sicuri che ci sarà un'ovvia azione di calcio. In altre parole, va chiamato solo quando c'è un field goal o una trasformazione o quando la squadra si schiera per un punt in un 4° down.
- (b) Non essere fiscali sul secondo di tempo che per regola spetta allo snapper. Se lo snapper è in piedi prima che il secondo d'intervallo è passato consentite il contatto, ma se egli impiega più tempo a tirarsi su, dategli più protezione.
- (c) Non chiamate fallo se il difensore contatta lo snapper dopo essere stato bloccato da un giocatore di linea d'attacco adiacente.
- (d) Espellere qualsiasi giocatore che cerca di punire lo snapper colpendolo sul casco o usando il proprio casco come arma.

### 14. **Targeting:**

- (a) La definizione di giocatore indifeso è contenuta nella [regola 2-27-14](#), inoltre: (i) un giocatore che tenta di ricoprire un fumble; (ii) un long snapper protetto dalla regola 9-1-14.
- (d) <sup>§</sup> Se in dubbio, un giocatore è indifeso.
- (b) Se il colpo non arriva in ritardo, allora il portatore di palla non può essere considerato indifeso. Un colpo che avviene simultaneamente (o una frazione di secondo dopo) al ginocchio messo a terra dal portatore di palla, non è in ritardo. <sup>§x</sup>
- (c) Checklist per giudicare un targeting (adattata dalla presentazione di Dean Blandino, agosto 2021):
  - (i) Il giocatore colpito era indifeso (Regola 2-27-14)? Se sì, si applica la regola 9-1-4. Se no, si applica la regola 9-1-3.
  - (ii) È presente almeno un indicatore di targeting (Regola 2-35)? Chi colpisce ha abbassato la testa per entrare in contatto con il crown of the helmet? Si è lanciato per colpire la zona della testa/collo? Si è accovacciato e dato uno slancio per colpire la zona della testa/collo? Ha portato avanti il casco, la spalla, l'avambraccio, la mano o il gomito?
    - (1) Qual era la postura del corpo di chi colpisce? Se la sua testa rimane alta è meno probabile che ci sia un indicatore rispetto a quando la abbassa. Con quale parte del corpo ha portato avanti? Il suo movimento è verso l'alto (indicatore) o semplicemente attraverso?
    - (2) Chi colpisce stava attaccando con forza? Un attacco comporta un movimento in avanti, verso l'alto o verso il basso. Se è stazionario, assorbe il contatto.
  - (iii) Il contatto è avvenuto col crown of the helmet di chi colpisce o con l'area della testa/collo dell'avversario?
  - (iv) Il contatto era forcibile? <sup>§</sup>

### 15. **Horse collar tackle:**

- (a) I due requisiti per chiamare questo fallo sono (i) il difensore afferra il collar o l'area del nome del giocatore; e (ii) il portatore di palla o chi simula di esserlo <sup>λ</sup> viene tirato verso terra.

- (b) Come gli altri falli relativi alla sicurezza dei giocatori, se in dubbio bisogna chiamarlo.
- (c) Tuttavia, afferrare un'altra parte della divisa e tirare a terra un **portatore di palla o chi simula di esserlo**<sup>‡</sup> non è un fallo.

#### 16. **Chop block:**

- (a) Non è fallo se uno dei due blocchi è fatto da un giocatore che semplicemente sfiora o tocca leggermente l'avversario. Ci deve essere in ambedue i blocchi una forza tale da cambiare la direzione della parte del corpo dell'avversario colpita.
- (b) Per regola, non è fallo se è il giocatore della difesa ad iniziare il contatto.

#### 17. **Blind side block (Blocco dal lato cieco):**

- (a) Il "contatto forcibile" richiede un forte slancio. È meno probabile che si verifichi se un giocatore si muove lentamente. È tanto più probabile che si verifichi quanto più un giocatore ha corso ad alta velocità.<sup>®</sup>
- (b) Quando un bloccatore contatta un avversario con le mani o le braccia tese, i suoi gomiti e le sue spalle inevitabilmente attutiranno l'impatto, riducendo così la forza.<sup>®</sup>
- (c) Un giocatore che sta fermo o si muove lentamente non può "attaccare un avversario" e quindi non può essere passibile di blind side block.<sup>®</sup>
- (d) Un blocco in "campo aperto" generalmente (i) è fuori dalla tackle box o dopo che la tackle box non esiste più o dopo che la linea d'attacco si è disunita; (ii) sono trascorsi più di 2 secondi dallo snap; e (iii) coinvolge giocatori che tipicamente erano a più di 5 yard l'uno dall'altro 2 o più secondi prima del blocco.<sup>§</sup>
- (e) Stai particolarmente attento quando vedi un giocatore avvicinarsi velocemente ad un avversario di lato o da dietro. Immagina che lui abbia il mattone in mano.<sup>◊</sup>

18. **Riassunto:** quando si considerano i falli personali, chiedersi se il potenziale colpevole aveva delle opzioni. Avrebbe potuto scegliere di fare qualcosa di diverso rispetto al contatto? Penalizzare i giocatori che scelgono l'opzione sbagliata.

### 3.4 Falli non di contatto

#### 1. **Delay of game:**

- (a) Se la squadra A è ancora riunita nell'huddle o si sta muovendo per andare in formazione quando mancano 10 secondi allo snap, avvertili verbalmente che mancano 10 secondi in modo che possano accelerare. Lancia sempre la flag allo scadere dei 25 secondi, a meno che lo snap non sia veramente imminente (es. il quarterback sta contando gli "huts"), nel qual caso dagli un secondo in più.
- (b) Se c'è un play clock visibile, quando raggiunge lo zero, guarda e vedi se è stato effettuato lo snap della palla. In caso contrario, lancia una flag.<sup>§</sup>
- (c) Dopo una segnatura, si dovrà chiamare un delay of game se una delle due squadre non è schierata (oppure ancora in huddle) dopo che è passato un minuto dalla segnatura, a prescindere se sia già stato dato o meno il ready-for-play. La prima volta che succede un ritardo avvisare il capo allenatore della squadra piuttosto che lanciare la flag.
- (d) Se nessun giocatore della squadra B è pronto in qualsiasi momento quando la Squadra A è pronta a eseguire lo snap della palla,<sup>§</sup> penalizzare la squadra B per delay of game. Non dare alla squadra A un gioco gratis. Verso la fine di un timeout (di solito 15 secondi prima della fine), gli<sup>◊</sup> arbitri sulla sideline devono avvisare l'Head coach o il capitano della squadra che il timeout sta per scadere.
- (e) Se la squadra A fa una sostituzione all'ultimo momento (corre verso la scrimmage line mentre sta facendo ancora la sostituzione), alla squadra B deve essere accordata l'opportunità di "reagire alla sostituzione". Se il play clock scade prima dello snap, gli arbitri devono determinare se alla squadra B sia stato dato il tempo sufficiente per reagire alla sostituzione accelerata. Se la squadra B ha reagito prontamente ma il play clock è scaduto, la squadra A verrà penalizzata per delay of game. Se la squadra B ha ritardato le sue sostituzioni allora sarà la squadra B ad essere penalizzata per delay of game. Se tutti i giocatori scattano o corrono dentro/fuori dal campo, la Squadra B reagisce prontamente; se qualcuno cammina,

no. § Se la squadra B ritarda la propria sostituzione, allora sarà penalizzata per delay of game. (Regola 3-5-2-e.)<sup>2</sup>

- (f) Se la squadra A effettua uno snap in una situazione in cui gli è stato chiesto di non farlo (ad esempio mentre alla squadra B è consentito effettuare sostituzioni corrispondenti), per una prima infrazione interrompere il gioco e dare un avvertimento. Penalizzare per delay of game nel secondo o successivo caso. (Regola 3-5-2-e.)<sup>2</sup>

2. **Giocatori non all'interno delle 9 yard:** Non chiamarlo se la squadra B reagisce ai giocatori colpevoli, ad esempio i giocatori della squadra B gli si schierano di fronte. <sup>◊</sup>

3. **False start (Falsa partenza):** il movimento di un giocatore dell'attacco non è falsa partenza a meno che: (i) sia il movimento di <sup>2</sup> uno o entrambi i piedi; (ii) sia improvviso; or (iii) causi una reazione immediata<sup>◊</sup> del difensore ed è la prima volta che questo movimento viene osservato. § Se un running back sbaglia il conteggio dello snap, fa un movimento improvviso e poi si ferma bruscamente, è una falsa partenza. (Se fosse stato davvero in motion, non si fermerebbe.) Non essere puntiglioso: se in dubbio sul fatto che il movimento sia avvenuto prima dello snap o meno, *non* lo era.

4. **Offside:**

- (a) Quando un difensore, prima dello snap, si muove e un giocatore dell'attacco reagisce, è indispensabile un confronto tra UMPIRE e short wing. Questo serve a determinare se il difensore era all'interno della neutral zone e se l'attaccante era minacciato. Se in dubbio l'attaccante è stato minacciato. Se il giocatore della squadra A che si è mosso per primo non era minacciato è una falsa partenza.
- (b) Quando un difensore, prima dello snap, attraversa la neutral zone e si muove verso un giocatore del back della squadra A, è un fallo a palla morta per offside.
- (c) Non chiamare un offside della difesa se il giocatore è fermo e si trova all'interno della neutral zone solo per pochi centimetri.
- (d) Non essere troppo pignoli nel chiamare gli offside soprattutto su campi non tracciati perfettamente.
- (e) Non chiamare offside se il difensore si sta muovendo in avanti al momento dello snap ma non è ancora entrato all'interno della neutral zone.

5. **Movimenti e segnali della squadra B:**

- (a) Uno "stem" è il movimento effettuato dall'uomo di linea della Squadra B per muoversi lateralmente e il movimento è almeno sufficiente per passare dall'essere di fronte ad un avversario all'esserlo di fronte ad un altro, o nel gap tra due avversari, o viceversa.
- (b) Quando c'è un movimento coordinato da parte di due o più uomini di linea della Squadra B, il segnale dato per avviarlo non deve provenire da un uomo di linea.
- (c) Un movimento di un uomo di linea della Squadra B che costituisce uno "stem" è legale. Un movimento rapido, brusco o esagerato da parte di un uomo di linea della Squadra B che non sia uno "stem" (ad esempio battere un piede, agitare un braccio) dovrebbe essere interpretato come un tentativo di indurre la Squadra A ad una falsa partenza.
- (d) I seguenti sono falli della Squadra B:
- (i) Replicare un segnale di partenza della Squadra A (ad esempio con parole o con il battito delle mani), indipendentemente dal fatto che la Squadra A reagisca o meno. Non è un fallo fare un rumore che la Squadra A non sta utilizzando o fare gesti con le mani che non creino il suono di un battito di mani.
- (ii) Un movimento rapido, brusco o esagerato da parte di un uomo di linea difensivo che non sia uno "stem" e causi una falsa partenza della Squadra A.
- (e) Con l'eccezione dei segnali disorientanti, i falli secondo la Regola 7-1-5 diventano falli solo se la Squadra A reagisce e lo fa in maniera autentica (cioè, senza simulare o accentuare un movimento per avere un fallo a favore). Se il movimento legale di un uomo di linea della Squadra B fa sì che un giocatore della Squadra A oltrepassi la neutral zone e tocchi il giocatore della Squadra B, è un fallo di encroachment contro la Squadra A. Questa non è una reazione autentica all'essere minacciati.

6. **Motion illegale:** Un giocatore è in illegal motion solo se il suo movimento in avanti è evidente. Un giocatore in motion che effettua il suo movimento in avanti in direzione della scrimmage line allo snap commette un **fallo a palla viva, non una falsa partenza.** <sup>◊</sup>
7. **Ricevitore ineleggibile a fondo campo:**
- (a) Chiamarlo solo quando è evidente.
  - (b) Un ricevitore ineleggibile deve essere chiaramente a più di 3 yard a fondo campo nel momento in cui viene effettuato il lancio. Se il giocatore viene visto 5 yard a fondo campo e si sta muovendo in avanti, nel momento in cui la palla lo supera, molto probabilmente non era a più di 3 yard quando la palla è stata lanciata.
  - (c) Se un uomo di linea blocca a fondo campo, chiamare il fallo come ineleggibile a fondo campo a meno che non vada così profondo da bloccare un linebacker o un defensive back durante un lancio in questo caso chiamare interferenza offensiva.
  - (d) Quando un wide receiver copre un **ricevitore interno**<sup>◊</sup> assicurati che non ci sia luce fra i due giocatori. Se in dubbio, il **ricevitore interno**<sup>◊</sup> non è coperto.
  - (e) Non chiamare questo fallo se l'attacco ha lanciato legalmente la palla oltre la neutral zone per non perdere terreno.
  - (f) Non chiamarlo se uno screen pass viene lanciato erroneamente troppo lungo e atterra oltre la neutral zone, a meno che la presenza del ricevitore ineleggibile impedisca a un difensore di prendere la palla.
8. **Kick-catch interference (Interferenza con la possibilità di ricevere un calcio):**
- (a) Tutto quello che impedisce ad un ricevitore di prendere al volo un calcio deve essere chiamato. Questo include:
    - (i) Contatto con il ricevitore (anche se accidentale);
    - (ii) Correre minacciosamente vicino al ricevitore;
    - (iii) Stare troppo vicini al ricevitore;
    - (iv) urlare o **fare intenzionalmente del rumore**<sup>§</sup> mentre si è vicini al ricevitore;
    - (v) Muovere le braccia di fronte al ricevitore;
    - (vi) **obbligare il ricevitore**<sup>◊</sup> a girare intorno all'avversario o a spostarsi per poter prendere al volo la palla.
  - (b) Non è fallo quando:
    - (i) Un giocatore della squadra A corre vicino al ricevitore ma non lo tocca o non gli fa cambiare direzione;
    - (ii) Il ricevitore rinuncia troppo facilmente a prendere al volo la palla;
    - (iii) Il ricevitore prende al volo la palla e non c'è stato nessun contatto oppure la percezione che sia stato un contatto è troppo esigua e si ha un forte dubbio. Evitare di assegnare falli da 15 yard troppo facilmente.
  - (c) Un giocatore che contatta brutalmente un potenziale ricevitore di un calcio ha commesso un fallo di tipo flagrant e deve essere espulso. In questo caso fare solo il segnale di fallo personale e non di interferenza con l'opportunità di prendere al volo il calcio.
  - (d) Un giocatore che è in procinto di prendere al volo un calcio deve avere un'opportunità di poter completare senza alcun ostacolo la presa al volo prima di essere contattato. Questa protezione termina se il giocatore commette un muff a meno che prima ha fatto un segnale valido di fair catch ed ha ancora l'opportunità di completare la presa al volo della palla (regola 6-5-1-b).
9. **Intentional grounding:**
- (a) Non chiamarlo se il lanciatore viene toccato **palesamente**<sup>◊</sup> dopo aver iniziato il movimento di lancio della palla o se la palla è stata<sup>‡</sup> toccata. In questi casi bisogna presumere che il lanciatore aveva intenzione di lanciare la palla verso un ricevitore.
  - (b) Chiamarlo se il lanciatore è stato contattato *prima* di aver iniziato il suo movimento di lancio. Egli non è autorizzato a lanciare la palla lontano per evitare un sack. In alcune circostanze può essere appropriato giudicare la palla morta (piuttosto che penalizzare per intentional grounding) nel caso fosse stato trattenuto ed il suo massimo avanzamento sia stato fermato.

- (c) Non chiamarlo se il lanciatore lancia la palla lontano (a meno che non la lanci per terra vicino a lui) quando non è sotto la pressione dei difensori. Egli ha la facoltà di perdere un down se non rischia di subire un sack. Il tempo non è un fattore.
- (d) Non chiamarlo se il lancio è intercettato e questo è l'unico fallo chiamato nel down.
- (e) Lanciare la palla ad una yard dalla neutral zone deve essere considerato vicino abbastanza. Non essere troppo tecnici nel penalizzare questi casi.
- (f) Se il lancio viene toccato da un ricevitore ineleggibile, sarà normalmente un fallo di tocco illegale. Tuttavia, se il lanciatore lo fa in un palese tentativo di evitare di perdere delle yard, allora sarà corretto chiamare il fallo di intentional grounding. Per regolamento non si può avere un tocco illegale su un lancio illegale.

#### 10. Sostituzione illegale:

- (a) Se il giocatore sostituito sta uscendo dal campo o dalla end zone ma è ancora chiaramente all'interno del campo al momento dello snap, [va chiamato il fallo.](#) <sup>®</sup>
- (b) Un giocatore sostituito che rientra in campo dopo averlo lasciato commette fallo. Tuttavia, si dovrebbe autorizzare ad un giocatore che lascia il campo credendo di essere sostituito, ma che in realtà non è sostituito, di rientrare senza penalità (a condizione che non si tratti di un inganno).
- (c) Se un sostituto entra in campo [pensando che la palla](#)<sup>§</sup> sia morta ma non interferisce con il gioco, non chiamare fallo.
- (d) Se la squadra A rompe l'huddle con più di 11 giocatori in campo crea confusione nella squadra avversaria e quindi va sempre penalizzata. Tuttavia, ci sarà fallo solo se è già stato fischiato il ready-for-play (Regola 2-14-1) o se il dodicesimo uomo non lascia l'huddle immediatamente.
- (e) Se la difesa ha più di 11 giocatori in campo quando lo snap è imminente (o appena avvenuto), [il fallo non c'è fino a quando non avviene lo snap.](#) <sup>®</sup>
- (f) I falli che riguardano le sostituzioni illegali oppure alla presenza di più di 11 giocatori in campo sono normalmente una violazione alla Regola 3-5. Tuttavia, un tentativo intenzionale di confondere gli avversari dovrà essere penalizzato come tattica scorretta (Regola 9-2-2-b).

#### 11. Omettere di indossare l'equipaggiamento obbligatorio:

- (a) Omettere di usare paradenti o non allacciare tutti i punti del casco è grave come, ad esempio, non indossare il casco. Se noti un giocatore lasciare l'huddle senza paradenti o con il casco non allacciato, ricordagli di mettere a posto il suo equipaggiamento. I giocatori che ignorano tale avvertimento devono essere penalizzati (Regola 1-4-8), ma dai a QB e ad altri giocatori che chiamano gli schemi un po' più di tempo per farlo. Applicare la stessa procedura ai giocatori che indossano protezioni per occhi (*eye shield* *Ndt*) con superficie opaca o [riflettente](#).
- (b) Non fermare il game clock o play clock. È importante cercare di affrontare i problemi di attrezzatura abbastanza presto così da dare alla squadra il tempo necessario per effettuare una sostituzione. Se la Squadra A non riesce a sostituire un giocatore abbastanza velocemente, subirà una penalità per delay of game. Se un uomo di linea ristretta deve essere sostituito, sarà falsa partenza quando si alza.
- (c) Per gli altri equipaggiamenti obbligatori ma non critici, dire al giocatore di porre rimedio al problema la prossima volta che esce dal campo. Se ignora le tue indicazioni quando ritorna in campo, digli di uscire immediatamente e di mettere a posto il problema. Se lo fa, allora tutto bene. Se la sua squadra lo sostituisce, non penalizzarli con una sostituzione illegale. Se la sua squadra chiama un timeout o si prende un delay of game, questa è una loro scelta. Se rimane in campo e cerca di partecipare al gioco, penalizzalo secondo la regola (Regola 1-4-8).

#### 12. Equipaggiamento illegale: prima che la palla sia messa in gioco non può essere indossato niente che possa mettere a rischio l'incolumità degli altri giocatori. Altre cose che non vanno bene possono essere lasciate al giocatore purché la prima volta che lascia il campo le corregga e non le abbia più quando [rientra legalmente in campo.](#) <sup>◇</sup>

#### 13. Calciare illegalmente la palla: Se un giocatore colpisce intenzionalmente la palla con il ginocchio, la parte inferiore della gamba o con il piede con l'obiettivo di dare una nuova spinta alla palla in qualsiasi direzione, ha calciato. [Se tocca il ginocchio, la parte inferiore](#)

della gamba o il piede accidentalmente o come parte di un tentativo di ottenere il possesso della palla, ciò non è considerato un calcio e non è fallo. <sup>◇</sup>

14. **Wedge illegale:** Per essere un wedge illegale (Regola 6-1-10),<sup>‡</sup> deve formarsi prima della fine del calcio e deve continuare dopo che il ritorno è iniziato. *Se si toccano/si tengono per mano è un chiaro indizio.* <sup>§</sup> *Non è una wedge illegale se stanno andando verso la propria endline.* <sup>§</sup> Una volta che il ritorno è andato a fondocampo i giocatori possono avvicinarsi fra loro come conseguenza dell'evoluzione del gioco – questo non va considerato come wedge illegale.

## 3.5 Condotta antisportiva e rissa

### 1. Celebrazioni

- (a) Celebrare è diverso che schernire - bisogna essere più tolleranti su queste cose.
- (b) Una "sack dance" sopra un avversario placcato deve sempre essere penalizzata.
- (c) Penalizzare lo spike della palla dopo la segnatura solo se schernisce l'avversario. Non è necessario che sia intenzionale ma che sia in direzione dell'avversario.
- (d) Le celebrazioni devono essere penalizzate se coinvolgono:
  - (i) Uno qualsiasi dei 20 e più atti descritti nella Regola 9-2-1;
  - (ii) La palla (oltre a fare lo spike);
  - (iii) L'equipaggiamento dei giocatori;
  - (iv) Le strutture del campo (incluso i pali della porta);
  - (v) Qualsiasi oggetto preso da un'altra persona;
  - (vi) Usare oggetti in modo improprio;
  - (vii) Un giocatore che si butta a terra in modo ritardato (non immediatamente dopo aver segnato) e senza alcuna motivazione.
- (e) Un'azione non descritta nell'articolo precedente probabilmente è legale, per cui sii tollerante, a meno che non pensi che l'azione non sia consona, sia minacciosa o oscena, tenda a provocare una reazione o sviscila il gioco. Non siate puritani (una persona che si preoccupa eccessivamente di essere o apparire appropriato, modesto o giusto; oppure una persona che si offende o rimane scioccato facilmente da cose che non scioccano o offendono altre persone).
- (f) Se una celebrazione illegale avviene vicino alla goal line, trattala come se fosse avvenuta *dopo* la segnatura a meno che un arbitro fosse nella posizione ideale per giudicare dove sia esattamente avvenuta.
- (g) "Coreografato" significa che uno o più giocatori hanno programmato preventivamente una serie di movimenti preordinati e provati (come in un balletto).

### 2. Contestazioni:

- (a) I giocatori praticano questo sport con passione ed emozione – così come i coach. A seconda del momento della gara, giocatori e coach possono essere felici o tristi, gioiosi o delusi, soddisfatti o frustrati. Queste sono normali ed umane emozioni (anche gli arbitri le hanno allo stesso modo), ma c'è bisogno di auto controllarsi.
- (b) Giocatori e coach hanno diritto di essere in disaccordo. È solo quando questo diventa eccessivo e si mina l'autorità degli arbitri che diventa un problema.
- (c) Contestare è quando un giocatore, un coach o un'altra persona soggetta alle regole:
  - (i) Parla in modo offensivo, aggressivo o denigratorio nei confronti di un arbitro;
  - (ii) Afferma per vero qualcosa che è invece contrario alle regole o alla decisione di un arbitro, o afferma il falso;
  - (iii) Continua a reclamare su qualcosa dopo che è stato informato che ha torto o che doveva smettere;
  - (iv) Fa un commento denigratorio su un arbitro o su una decisione presa mentre parla con qualcun altro;
  - (v) Fa dei gesti (con le mani o con qualsiasi altra cosa) che mostrano frustrazione o mancanza di rispetto verso gli arbitri;
  - (vi) Lancia o calcia la palla o un oggetto con disgusto;
  - (vii) Si avvicina minacciosamente verso un arbitro per discutere.

Contestare è diverso che chiedere genuinamente.

- (d) Se un giocatore o un coach mostrano rispetto verso un arbitro, allora l'arbitro gli mostrerà lo stesso livello di rispetto.
- (e) Distinguiamo fra contestare in modo palese e contestare in modo riservato. Il primo caso è ovvio, perché normalmente il tono della voce è così alto che molte persone possono sentire oppure i gesti sono evidenti ed in campo aperto. Il modo riservato è quando solo gli arbitri lo possono sentire e deve essere trattato in modo diverso.
- (f) Ci sono sei modi per rispondere a chi sta contestando:
- (i) **Ignorarlo.** Se la contestazione è minima ed è la prima volta che si manifesta con questo giocatore e questa squadra, può essere ignorato. Potrebbe essere un episodio isolato che non si verificherà più. Tuttavia, c'è sempre il rischio che ignorando una contestazione si possa incoraggiare tutti gli altri a ripeterlo. Ignorarlo quindi non è il modo migliore per rispondere a ripetute contestazioni.
  - (ii) **Fare finta di non aver sentito.** Chiedere al giocatore o al coach di ripetere il suo commento ("che cosa ha detto?"). Se è stato poco appropriato, molto probabilmente non lo ripeteranno, se lo fanno allora non avrai più dubbi e potrai rispondere in modo fermo, professionale e rapido.
  - (iii) **Usare un tono calmo.** Una parola detta con calma verso un giocatore o un coach è spesso molto più efficace che una penalità data affrettatamente. Mostra la tua predisposizione a voler risolvere il problema senza ricorrere alla stretta applicazione del regolamento di gara.
  - (iv) **Pubblico rimprovero:** Qualche volta bisogna parlare ad alta voce con il giocatore o il coach in modo che i loro compagni possano sentire. Questo può essere necessario per chiedere il loro aiuto per far calmare i bollori del compagno di squadra.
  - (v) **Penalità:** Se la contestazione viene ripetuto una terza volta (o anche una sola volta se fatto in modo molto evidente verso gli spettatori) allora c'è bisogno di penalizzare per comportamento antisportivo. Questo può includere tutte le azioni in cui viene usato un linguaggio offensivo, lanciato contro qualcosa o correre contro un arbitro.
  - (vi) **Espulsione:** Se il giocatore viene penalizzato due volte per contestazione, deve essere espulso per la Regola 9-2-1. Nei casi estremi di contestazione fatta in modo flagrant si può ricorrere all'espulsione automatica.
- (e) Non c'è bisogno di andare per tutti questi livelli nel loro ordine. Un'azione seria (ed evidente) di contestazione può richiedere una penalizzazione immediata e possibilmente anche un'espulsione immediata.
- (g) Le seguenti azioni da parte di partecipanti alla gara comportano *sempre* un fallo:
- (i) Fare un gesto aggressivo in direzione di un arbitro;
  - (ii) Parlare in modo offensivo, aggressivo o denigratorio contro un arbitro in modo che gli spettatori possano sentire chiaramente;
  - (iii) Manifestare disapprovazione in modo eclatante, ad esempio alzando le braccia per l'incredulità;
  - (iv) Schiaffeggiarsi per dimostrare quanto siano stati penalizzati;
  - (v) Correre direttamente verso un arbitro per protestare per una sua chiamata;
  - (vi) Richiedere troppe spiegazioni su una chiamata, anche se in tono civile (come nella 3.5.2.f.v qui sopra).
- (h) Non riuscire a gestire una contestazione inficia anche il lavoro dei vostri colleghi e della gara in generale. Queste discussioni non solo screditano gli arbitri ma possono alterare fortemente l'atmosfera ed il procedere della gara. [Se pensi di non preoccuparti del dissenso e di ignorarlo, ricorda che lo stesso giocatore potrebbe fare lo stesso commento a un arbitro meno imperturbabile la settimana dopo e questa potrebbe essere la goccia che fa traboccare il vaso con quell'arbitro.](#) §
- (i) Se senti una contestazione contro un altro arbitro, *tu* devi gestirla. Un punto importante del concetto di collaborazione fra arbitri è di sostenersi in queste situazioni.
  - (j) Coinvolgere capitani e coach per far capire che è anche loro compito controllare i propri giocatori, per prevenire contestazioni o bloccarle al primo segnale in cui si manifestano. Questo comportamento mostrerà che stai cercando di lavorare insieme alle squadre piuttosto che penalizzarle.
  - (k) Quando è il caso, informa giocatori e coach di fare delle domande aperte piuttosto che fare delle affermazioni su cosa è vero o falso.

- (l) Se non dai riscontro ad una contestazione, questa può diventare come una malattia che crescerà e farà diminuire la tua autorità.

**3. Comportamento antisportivo che richiede l'espulsione:** Le seguenti azioni di comportamento antisportivo normalmente **sono flagrant e<sup>o</sup>** richiedono l'espulsione:

- (a) Sputare addosso ad un arbitro o un avversario.
- (b) Ogni frase offensiva rivolta ad un avversario o ad un arbitro che fa riferimento alle sue origini etniche, colore, razza, nazionalità (eccetto che in un contesto di competizione internazionale), religione, sesso, orientamento sessuale o disabilità o qualsiasi frase atta ad umiliare o brutalizzare.
- (c) **Qualsiasi azione di condotta antisportiva che, per la sua natura o per la sua durata prolungata, è estremamente discutibile, evidente, non necessaria, evitabile o gratuita.**
- (d) **Qualsiasi azione diretta specificatamente contro uno o più arbitri, assistenti o spettatori è generalmente più estrema della stessa azione diretta contro un avversario. §**

**4. Falli multipli:**

- (a) Non penalizzare un giocatore o una squadra due volte per la stessa azione.
- (b) Tuttavia, in caso di azioni multiple e distinte una dall'altra, da parte dello stesso giocatore o da giocatori differenti, è appropriato penalizzarli separatamente. Due comportamenti antisportivi da parte dello stesso giocatore daranno come risultato che il giocatore provoca la sua espulsione automatica.
- (c) Esempi di azioni separate sono:
  - (i) Una celebrazione proibita seguita da una contestazione della chiamata arbitrale;
  - (ii) Deridere un avversario e poi inchinarsi verso il pubblico;
  - (iii) Dare uno spintone dopo che la palla è morta e a seguire la rimozione del casco;
  - (iv) Una celebrazione proibita seguita dall'entrata in campo di uno o più sostituti per unirsi alle celebrazioni;
  - (v) **un giocatore o un coach che reagisce in modo antisportivo dopo essere stato informato delle circostanze di un precedente fallo. §**
- (d) Esempi di azioni che normalmente NON sono da considerarsi azioni separate sono:
  - (i) Più giocatori che si uniscono per partecipare ad una celebrazione ritardata, eccessiva, prolungata o coreografica;
  - (ii) Lo stesso giocatore che irride più di un avversario;
  - (iii) Lo stesso giocatore che si inchina in più di una direzione;
  - (iv) **Un giocatore che fa un commento o un gesto antisportivo e poi ne compie un altro pochi secondi dopo. §**

**5. Altri punti che riguardano il comportamento antisportivo:**

- (a) **A palla viva o a palla morta:** Se si è in dubbio se un comportamento antisportivo sia avvenuto a palla viva o a palla morta, va considerato a palla morta.
- (b) **Chi penalizzare:** Non penalizzare la condotta di chiunque non sia un giocatore o un coach. Se qualcun altro ti sta dando problemi chiedi alla squadra o a chi organizza la gara di prendere dei provvedimenti.
- (c) **Simulare di essere stato colpito:** Normalmente un kicker che simula di essere stato colpito va ignorato. La penalità va data solo se è necessario per esercitare un migliore controllo della gara.
- (d) **Togliersi il casco in mezzo al campo:** I giocatori che senza pensarci si tolgono il casco mentre sono in campo non devono essere penalizzati a meno che essi (i) si stanno rivolgendo in tono arrabbiato direttamente contro un avversario o un arbitro; oppure (ii) celebrando. Ricordagli di indossare il casco. Un giocatore che si toglie il casco vicino alla linea laterale appena prima di entrare nella team area va ignorato.
- (e) **Falli tecnici insoliti:** quando un partecipante infrange inavvertitamente una regola insolita (ad esempio la regola 1-4-10), una prima infrazione può solitamente essere risolta con un avvertimento e l'immediata richiesta di rettificare la violazione. Una sanzione è necessaria solo quando la violazione è stata intenzionale. §

**6. Sideline interference (Interferenza delle panchine):**

- (a) Mentre la palla è morta:
  - (i) Se le persone a cui viene sollecitato di spostarsi arretrano immediatamente dopo la richiesta non c'è bisogno di dargli un warning o penalizzarli, non ha importanza quante volte avvenga il richiamo
  - (ii) Dare un'interferenza alla panchina (Regola 9-2-5) solo se l'Head coach ripetutamente (più di una volta) ignora la richiesta (mentre la palla è morta) di tenere la squadra più indietro.
- (b) Mentre la palla è in gioco:
  - (i) Allenatori, sostituti e altri non-giocatori *nel* terreno di gioco devono essere sempre flaggati per sideline interference (Regola 9-2-5). Un'eccezione è di non essere troppo pignoli se la palla è vicina alla goal line della squadra B e queste persone sono ancora vicino alla loro team area.
  - (ii) Se sono fra la sideline e la linea che limita la team area, usa la tua discrezione e dai un warning a voce se questi non ti stanno veramente provocando un problema.
  - (iii) Ogni contatto fra un arbitro ed un componente della squadra nel terreno di gioco o fra la sideline e la linea della team area deve essere chiamato come condotta antisportiva (Regola 9-2-5-b) (normalmente penalizzato con 15 yard di penalità dal punto successivo) anche la prima volta. Questo si applica anche se non c'è contatto fisico ma l'arbitro è costretto a cambiare direzione per evitare il contatto o per mantenere la visuale su ciò che sta osservando

## 7. Rissa:

- (a) Tre regole parlano di "colpire" un avversario: come decidi quale chiamare?
  - (i) Fallo personale (Regola 9-1-2-a): va normalmente usato per un'azione che avviene a palla viva. A meno che l'azione non possa causare danni catastrofici, non considerarla flagrant.
  - (ii) Comportamento antisportivo (Regola 9-2-1-a-1-j): va normalmente usato per azioni che si verificano nel periodo successivo a un gioco.
  - (iii) Rissa (Regole 2-32-1 e 9-5-1): va normalmente riservato ad azioni più serie, più gravi e più prolungate. È improbabile che un singolo colpo costituisca una rissa.
- (b) Se l'azione può essere descritta come rissa allora il giocatore va espulso. Non è rissa se due giocatori stanno solamente spingendosi l'un l'altro (es. non si danno intenzionalmente pugni, calci o colpi proibiti). Nel dubbio, non è rissa. Non usare il termine "pugno" per descrivere la violenza di un giocatore o di un coach a meno che non vogliate rinforzare il concetto che vada espulso.
  - (c) Durante una rissa cercare di individuare i giocatori (che erano all'interno del campo all'inizio della rissa), sostituti e allenatori che partecipano attivamente alla rissa e quelli che cercano invece di dividere. Questi ultimi non vanno espulsi.
  - (d) Espellere un giocatore solo se si è certi del suo numero. Se due giocatori sono coinvolti in una rissa non espellere uno solo dei due a meno che non si riesca a identificare anche l'identità dell'altro.
  - (e) È una violenza non necessaria quando la squadra A ha chiaramente manifestato l'intenzione di inginocchiarsi. Va sancita l'espulsione del giocatore che commette il fallo.
  - (f) Quando in dubbio se un giocatore ha dato una gomitata intenzionalmente ad un avversario, guarda le mani del giocatore. È una reazione naturale serrare il pugno prima di tirare una gomitata. Se la mano è aperta molto probabilmente il contatto non è intenzionale.

## 8. Vendetta:

- (a) Per gli obiettivi di questa sezione, definiamo come vendetta quando un giocatore commette un'azione aggressiva in diretta risposta ad un'azione aggressiva di un avversario verso lui stesso o un suo compagno di squadra. La vendetta può essere di tipo fisico (contatto) o antisportivo (non di contatto). La vendetta normalmente avviene dopo pochi secondi dell'azione originale, ma potrebbe in teoria anche essere ritardata di un considerevole lasso di tempo.
- (b) Normalmente vogliamo imporre delle punizioni più severe a colui che ha iniziato

- l'incidente ("l'istigatore"). La punizione in questo contesto può essere un warning (per una situazione minore), una penalità (per una situazione significativa) o l'espulsione (per una situazione grave).
- (c) Se la vendetta è meno grave dell'azione che l'ha generata, chi ha reagito dovrebbe normalmente ricevere una punizione più leggera di chi ha istigato. Per esempio, se A31 commette una violenza non necessaria su B45 e B45 reagisce con (a) spingendo via A31; insultando A32, allora in entrambi i casi molto probabilmente non penalizzeremo B45, ma lo avviseremo. Questo si applica anche se A31 sputa addosso a B45 (sarebbe, in quel caso, espulso per la Regola 3.5.3) e B45 reagisce spingendo A31. A31 viene espulso ma B45 viene penalizzato o avvisato.
  - (d) Tuttavia, se la reazione si protrae o aumenta in maniera uguale o maggiore alla gravità dell'incidente originale, allora normalmente chi reagisce deve subire la stessa punizione o addirittura una superiore di quella dell'istigatore. Per esempio, B45 risponde con (a) commettendo un'azione di violenza non necessaria uguale o maggiore contro A31; (b) parte una rissa con A31. Allora entrambi avranno lo stesso livello di severità della penalizzazione. Nel caso di rissa, le Regole 2-32-1 e 9-5-1 entrambe portano a penalizzare con l'espulsione di entrambi i giocatori.
  - (e) In ogni caso, se la vendetta è ritardata e intenzionale, allora l'espulsione è la punizione da applicare. Questo include i casi dove chi reagisce è un compagno di squadra del giocatore che è stato la vittima dell'incidente originale.
9. Applicare la tolleranza zero per i comportamenti antisportivi e per le risse che avvengono nei campionati giovanili.
  10. [Qualsiasi fallo nella Sezione 9-2 attribuito a un individuo è passibile di squalifica ai sensi della Regola 9-2-6-a.](#) §

### 3.6 Falli che procurano sempre un vantaggio

I seguenti falli procurano sempre un vantaggio, anche se non sembra evidente, e quindi andrebbero chiamati:

1. **Formazione illegale:**
  - (a) È sempre fallo quando la squadra A ha cinque (o più) giocatori nel backfield al momento dello snap. La squadra A acquisisce, con questa formazione, un vantaggio sui blocchi in quanto si posiziona più lontano dalla difesa.
  - (b) È comunque fallo quando ci sono cinque giocatori nel backfield, anche se la squadra A ha solo 10 (o meno) giocatori in campo al momento dello snap.
  - (c) Chiamare il fallo solo se il quinto giocatore è evidentemente lontano dalla linea (es. la sua testa è ben oltre la parte posteriore dello snapper) oppure ha ignorato i vostri avvertimenti (es. almeno due avvisi).
  - (d) Sii meno fiscale con wide receiver e slot back nel determinare se sono in linea rispetto a quando giudichi giocatori della linea ristretta o tight-end. Sii molto generoso nei campi dove le linee non sono tracciate in modo perfetto.
  - (e) In giochi non usuali o giochi trucco, il controllo della formazione deve essere al massimo livello e vanno penalizzati a meno che non siano perfettamente legali.
2. **Interferenze d'attacco sul lancio:** blocchi a fondo campo da parte dell'attacco (contro un difensore in pass coverage) in un'azione di lancio in avanti prima che la palla sia stata lanciata vanno sempre penalizzati come interferenza dell'attacco sul lancio. La difesa, (in particolare una safety), può vedere il blocco e leggere un gioco di corsa lasciando via libera alla traccia dove ci sarà il lancio. (Vedere il paragrafo 3.3.9 dove viene indicato come chiamare l'interferenza d'attacco sul lancio con la palla in volo).
3. **Consegnare la palla in avanti illegalmente:** passare la palla alla mano in avanti è un fallo (eccetto quando permesso dal regolamento). Una squadra può guadagnare un significativo vantaggio di terreno (oltre che a trarre vantaggio per un'azione fallosa) per questo gioco illegale.
4. **Offside sui free kick:**
  - (a) Giudica la restraining line della squadra A come se fosse un piano.

- (b) Su un onside kick o qualsiasi free kick calciato corto (intenzionalmente o no), qualsiasi giocatore (tranne che kicker e holder) che rompa il piano prima che la palla sia calciata è in offside.
- (c) Su kick off lunghi non essere troppo pignolo.
- (d) Chiama fallo solo se un giocatore della squadra che calcia (tranne il kicker) prende una rincorsa da più di 5 yard prima di un free kick. I giocatori che stanno solo aggiustando la posizione o sono fermi non andrebbero penalizzati se sono stati temporaneamente a più di 5 yard. Lo scopo di questa regola è di ridurre lo slancio di questi giocatori al momento del kickoff.

#### 5. **Giocatore della squadra A fuori campo:**

- (a) Se un giocatore della squadra A torna in campo dopo essere uscito dal campo volontariamente durante un calcio, o un ricevitore eleggibile tocca la palla dopo essere uscito volontariamente durante un lancio, è sempre fallo. Un giocatore che esce dal terreno di gioco ha un vantaggio poiché evita di essere bloccato. Ricordarsi che un giocatore è fuori campo, anche se tocca la sideline o l'endline con un solo piede - questo va chiamato.
- (b) Un qualsiasi contatto di un giocatore della squadra B che provoca l'uscita dal campo di un giocatore della squadra A deve essere considerato come la causa che ne ha provocato l'uscita dal campo, a condizione che il giocatore della squadra A tenti di tornare immediatamente in campo.

6. **Kick-catch interference (Interferenza con la possibilità di ricevere un calcio):** è sempre fallo se c'è un contatto, anche leggero, con il giocatore in posizione (o che si sta muovendo per mettersi in posizione) per prendere al volo il calcio. L'equilibrio può essere disturbato in modo da impedirgli di effettuare una presa pulita. (paragrafo 3.4.8)

### 3.7 Prese al volo e fumble

1. Se il controllo della palla cambia da un giocatore ad un altro (sia compagno di squadra che avversario) durante il processo di guadagno del possesso, la palla appartiene al giocatore che ne ha il controllo finale (ammesso che ne abbia il controllo all'interno del campo). Questo non riguarda la presa simultanea. Se l'ultimo giocatore ad avere il controllo non lo ha avuto all'interno del campo, la palla è persa fuori campo. Se in dubbio che il giocatore abbia avuto il controllo della palla in campo o meno, lo ha avuto fuori dal campo.
2. Se il ricevitore mette la punta del piede in campo ma il tallone (o viceversa), una frazione di secondo dopo, tocca la linea laterale il lancio è incompleto. Se l'intero piede tocca per terra, deve essere tutto dentro il campo per poter dare il completo. Questo principio non si estende al contatto piede/ginocchio-gamba o mano/braccio-gomito – queste sono parti separate del corpo ed è solo il primo contatto con il terreno che conta.
3. Non è fumble se la palla viene strappata dopo che il portatore di palla è stato spinto indietro. La palla è morta non appena il portatore di palla è trattenuto in maniera tale che il suo massimo avanzamento è terminato.
4. Un giocatore ha la palla abbastanza a lungo da diventare portatore di palla quando, dopo che il suo piede è a terra, esegue una delle seguenti azioni (a volte note come "azioni comuni di gioco") (Regola 2-4-3):
  - (a) evitare o respingere un contatto imminente da parte di un avversario;
  - (b) nascondere la palla (inteso come riuscire a mettere tra il braccio ed il corpo);
  - (c) avanzare la palla (o indietreggiare con essa); oppure estendendosi verso la goal line o la line to gain;<sup>§</sup>
  - (d) compiere passi aggiuntivi stando in posizione eretta (vale a dire non cadendo a terra);
  - (e) lanciare la palla o consegnarla alla mano.
5. Non essere troppo tecnico nel valutare una presa. Non vogliamo arbitri che cercano di avere "i migliori occhi nella storia del gioco" e decidono troppe volte che il ricevitore ha completato la presa e ha commesso un fumble con la palla quando dovrebbe trattarsi di un lancio incompleto. Il principio più importante è "in caso di dubbio, incompleto".
6. Usiamo lo stesso approccio, con ricezioni avvenute in end zone o nel campo di gioco.
7. Nel valutare se un giocatore della Squadra A ha eseguito un lancio o commesso un fumble,

tenere presente quanto segue:

- (a) Qualsiasi azione della mano del giocatore che si muove in avanti e la palla esce dovrebbe essere considerata un lancio in avanti.
  - (b) Se il giocatore è in grado di vedere il difensore avvicinarsi, è probabile che sia in grado di muovere la mano o il braccio in avanti prima di essere colpito. Se non vedono arrivare il colpo, sono maggiori le possibilità che si sia verificato un fumble.
  - (c) Dopo che il giocatore è stato colpito, se la palla cade dietro di lui è più probabile che si sia verificato un fumble.
8. Checklist per il possesso (adattato dalla presentazione di Dean Blandino, agosto 2021):
- (a) Il controllo viene stabilito con la mano o con il braccio? È stato stabilito il controllo prima che la palla toccasse terra (solo presa)? Un leggero movimento non è una perdita di controllo, ma lo sono tutte le azioni che consistono in distacchi delle mani dalla palla (“bobble, juggle, bounce”, palla che “rimbalza” nelle mani).
  - (b) Stabilire quale parte del corpo ha toccato per prima il suolo (o il piloncino). Era completamente in campo?
  - (c) Per quanto tempo il giocatore ha avuto il controllo della palla?
    - (i) Se in posizione eretta, quando è passato da essere ricevitore ad essere portatore di palla? Aveva la capacità di respingere o evitare un avversario? Hanno nascosto la palla, si è girato verso l'esterno e/o ha fatto altri passi? Ha esteso la palla per una distanza aggiuntiva (goal line o line to gain)?
    - (ii) Se è andato a terra, ha mantenuto il controllo quando ha toccato il suolo? Oppure ha eseguito un'azione comune al gioco (ad esempio estendersi per metri aggiuntivi) mentre si cadeva a terra?

### 3.8 Altre applicazioni delle regole

1. **Fair catch:**
  - (a) Non essere pignoli con i segnali di fair catch. Ogni segnale ondeggiante o un braccio che si muove sopra la testa è sufficiente.
  - (b) Un giocatore che sta, in modo evidente e privo di dubbi, proteggendo gli occhi dall'abbagliamento del sole *non* ha effettuato un segnale di fair catch.
  - (c) Qualsiasi segnale tipo “andate via” fatto prima o dopo che la palla ha toccato per terra è un segnale invalido.
  - (d) Un ricevitore che indica la palla ed ha le mani sotto le spalle senza alcun movimento non ha fatto alcun segnale e può avanzare la palla. Un ricevitore che ha le mani sotto le spalle e fa un movimento ondulatorio o uno che ha le mani appena sopra le spalle senza movimento ondulatorio, ha fatto un segnale non valido.
2. **Onside kick in campi segnati male:** Se il campo non è tracciato in maniera chiara, usare la catena per valutare se il primo tocco è illegale o meno.
3. **Cambio di possesso vicino alla goal line:** Se un intercetto, presa al volo di un calcio o il recupero di una palla viene effettuato entro la linea della una yard, cerca di giudicare questa azione un touchback piuttosto che applicare il momentum. Quando la squadra A tocca illegalmente un calcio vicino alla goal line, cerca di giudicare il tocco nella end zone, in modo particolare se essi portano la palla dentro la end zone.
4. **Palla che esce dalla end zone:** se c'è un cambio di possesso nella end zone (oppure si applica la regola del momentum), se in dubbio che la palla sia rientrata in campo o meno considera che la palla NON è uscita dalla end zone.
5. **Tempo negli ultimi secondi di un periodo:<sup>§</sup>**
  - (a) Un secondo può essere sufficiente perché la palla diventi viva. Se il cronometro parte al ready, il REFEREE dovrà attendere finché la squadra A non sarà in posizione prima di dichiarare la palla ready-for-play.
  - (b) Due secondi non sono sufficienti perché la palla diventi viva e poi di nuovo morta (Regola 3-2-5).
  - (c) Con cinque secondi o meno rimanenti al momento dello snap, un field goal farà

terminare il periodo.

- (d) Il tempo non scade se un kick off viene recuperato in modo chiaro da un giocatore che è a terra o ha segnalato un fair catch. Se prima vi è un muff (tocco ma non controllo) e poi la palla viene presa o recuperata, allora verrà sprecato almeno un secondo.

6. **Coach che richiedono un timeout:** Gli arbitri non devono distrarsi dai loro compiti se c'è la possibilità che un coach chiami un timeout.

- (a) Quando uno snap o un free kick sono imminenti (es. quando la squadra A è schierata), gli short wing non devono distogliere lo sguardo dal campo. In queste circostanze l'Head coach deve cercare di attirare l'attenzione di uno degli arbitri all'interno del terreno di gioco (REFEREE, UMPIRE o BACK JUDGE), oppure lo short wing dalla parte opposta. Il segnale T fatto con la mano (simile al segnale Sup45)<sup>◇</sup> ed urlare ad alta voce la parola "timeout" sono entrambe condizioni indispensabili che devono usare in queste occasioni.
- (b) Quando la palla è morta e non c'è necessità di seguire quello che sta avvenendo in campo, una richiesta verbale all'arbitro più vicino è più che sufficiente.
- (c) Un arbitro in nessun caso deve fermare il tempo se non è sicuro che la richiesta arrivi dall'Head coach. Se l'arbitro non è sicuro di quale voce ha richiesto il timeout e non può girarsi per controllare, il timeout non va accordato.
- (d) Prima dello snap, anticipa un allenatore che chiede un timeout quando sai che la sua squadra ha un giocatore in meno o sembra confusa. Alla fine di una partita, anticipa un allenatore o un giocatore che chiede un timeout quando il game clock sta correndo e la sua squadra vuole risparmiarsi tempo. §

7. **Coach in campo durante un timeout:** Durante un timeout caricato ad una delle due squadre, un coach che entra nel terreno di gioco entro le 9 yard dalla sideline e non va oltre la linea delle 20 yard<sup>®</sup> non può essere considerato un problema a meno che il suo comportamento attiri l'attenzione su di sé.

8. **Giochi trucco:** siate molto fiscali nel penalizzare i giochi trucco che si configurano come una tattica scorretta. Questi giochi includono ma sono limitati a:

- (a) Giochi trucco in cui la palla viene nascosta o sostituita (Regola 9-2-2-a);
- (b) Giochi trucco effettuati quando si simula una sostituzione (Regola 9-2-2-b);
- (c) Giochi trucco che riguardano l'equipaggiamento di un giocatore (Regola 9-2-2-c);
- (d) Giochi trucco in cui la Squadra A esegue un gioco "normale" dopo aver informato gli avversari che si sarebbe inginocchiata (MOFO 3.8.9.c) (Regola 9-2-2-d);<sup>§</sup>
- (e) Giochi trucco con azioni o esclamazioni che vengono fatte per confondere la difesa per fargli credere che lo snap non è imminente (Regola 9-2-2-d) – questo, per esempio, può essere fingere di avere un problema con il gioco che è stato chiamato, un problema tecnico con una scarpa, la palla, simulare un infortunio (Regola 9-2-2-e); include anche fingere di assumere il ruolo o la funzione di un arbitro.

Una buona regola da usare a spanne è che, se un'azione inusuale sembra un'azione scorretta, abbastanza probabilmente è contraria alle regole.

9. **Inginocchiamento:** Quando la Squadra A informa gli arbitri che intende "inginocchiarsi" (anche noto come "victory formation"):

- (a) Assicurati che la squadra B sia informata.
- (b) Ricorda alla squadra A che la squadra B è in grado di fermare il tempo se ha dei timeout rimanenti.
- (c) Ricorda alla squadra A che sarà penalizzata (secondo la Regola 9-2-2-d)<sup>◇</sup> se successivamente eseguirà un gioco "normale" dopo aver dichiarato la propria intenzione di "inginocchiarsi" (MOFO 3.8.8.d). Ciò include non inginocchiarsi immediatamente (meno di 2 secondi) dopo aver ricevuto lo snap. §
- (d) Ricorda alla Squadra B l'intenzione della Squadra A in ogni gioco successivo, a meno che la Squadra A non ti informi che eseguirà un gioco "normale", in tal caso informa la Squadra B di ciò.
- (e) Avvisa la Squadra B di non "punire" gli avversari o tentare in altro modo di interferire con l'inginocchiamento (se non in un legittimo tentativo di ottenere il possesso di una palla vagante).

- (f) Penalizza i giocatori di entrambe le squadre che cercano di approfittare della situazione per guadagnare yard (Squadra A) o "punire" un avversario (Squadra B normalmente). **Se la Squadra A consuma tempo in modo scorretto, la Regola 3-4- 3 può essere utilizzata per ripristinare il tempo sul cronometro di gara.** §
  - (g) Se il punteggio è vicino, la Squadra B ha il diritto di tentare di guadagnare il possesso. Tuttavia, se il margine nel punteggio è più ampio di quanto potrebbe ragionevolmente essere superato nel tempo a disposizione, la Squadra B non dovrebbe cercare alcun contatto.
  - (h) **Se la Squadra A si schiera in "victory formation" ma non informa arbitri o Squadra B che intende inginocchiarsi, non applicare questi punti. La Squadra A può legalmente eseguire sia un gioco "normale" che inginocchiarsi (a proprio rischio).** §
10. **Azione continuata:** subito dopo un fischio intempestivo, se i giocatori nelle vicinanze della palla continuano a giocare la palla, quella è un'azione continuata immediata. Questo periodo dura finché i giocatori nelle vicinanze continuano a giocare la palla, indipendentemente da ciò che fanno gli altri giocatori in campo. §
11. **Gestione delle espulsioni:** un partecipante espulso deve lasciare il recinto di gioco (Regola 9-2-6-b) in un tempo ragionevole. A condizione che si stia dirigendo verso l'uscita a ritmo ragionevole, il gioco deve continuare. Tuttavia, può essere necessario sospendere il gioco se il partecipante espulso attira l'attenzione o ritarda l'uscita. La sua squadra è responsabile di scortarlo e può essere penalizzata (per ritardo del gioco) se ciò non avviene. Se il partecipante espulso o la/e persona/e responsabile/i commette un (eventuale ulteriore) atto antisportivo, questo deve essere sanzionato. §

## 4 LISTA DELLE COSE DA FARE DURANTE LA PREGAME

### 4.1 Controlli del giorno prima

Nei giorni prima della partita ciascun arbitro dovrebbe controllare:

1. Il luogo dove si svolge la partita.
2. L'orario del kickoff.
3. L'ora in cui incontrarsi con gli altri arbitri.
4. Il posto dove vedersi con gli altri arbitri.
5. Chi viaggerà insieme (in particolare per limitare le spese)
6. Le regole della competizione che si applicano alla partita, inclusa la sua durata e se sono previsti i tempi supplementari.
7. Le previsioni del tempo per il giorno della partita.
8. Il tipo di superficie (erba naturale o sintetica).
9. Se ci sono dei precedenti fra le due squadre.
10. I risultati delle gare più recenti di entrambe le squadre.
11. Il colore della divisa di ogni squadra.
12. Chi è l'Head coach di ogni squadra.
13. Se qualche tesserato di ogni squadra sta scontando una squalifica.
14. I contatti di ogni membro della crew.
15. Se la propria radio o altre apparecchiature elettroniche sono completamente cariche.
16. Il programma delle attività pre e post-partita

In aggiunta, per le gare internazionali, e/o partite in cui sia previsto un viaggio lungo e/o sia previsto il pernottamento, ogni arbitro deve controllare:

17. Le prenotazioni per il viaggio.
18. Le prenotazioni per il soggiorno.
19. Ogni trasporto da/per l'aeroporto, albergo, campo di gioco.
20. Controllare le richieste di alimentazione e idratazione necessarie.

### 4.2 Controlli per la gestione della gara

Il prima possibile, dopo l'arrivo allo stadio, gli arbitri devono eseguire il controllo della seguente lista di cose da fare insieme al/i rappresentante/i della gestione della gara:

1. Adeguatezza e segnatura del campo, imbottiture dei pali, rimozione di ostacoli, ecc.
2. Colori delle divise.
3. Conferma dell'ora del kickoff.
4. L'ora in cui le squadre entreranno in campo.
5. Se va fatto il controllo dell'identità dei giocatori e, se sì, quando e da chi.
6. Orologio da stadio e addetto al cronometro.
7. Commentatore.
8. Ora di inizio e fine per l'annuncio delle formazioni.
9. Particolari condizioni per il coin toss, partecipazione di VIP o avvenimenti speciali.
10. Inni Nazionali.
11. Spettacoli o esibizioni durante l'intervallo, chiederne la durata.
12. Attività a fine gara.
13. [Microfono REFEREE per gli annunci.](#)
14. Pagamento delle spese per la partita.
15. Catena, chain crew e ora in cui saranno disponibili.
16. Palloni, ball person e ora in cui saranno disponibili.

17. Asciugamani.
18. Ambulanza, dottore ed attrezzature mediche.
19. Sicurezza degli spogliatoi.
20. Se gli arbitri possono avere una copia della ripresa televisiva.
21. Se verrà fornito agli arbitri qualcosa da bere alla fine del primo tempo ed a fine gara.

### **4.3 Controlli delle squadre**

Almeno 60 minuti prima del kickoff, il REFEREE o gli altri arbitri devono effettuare tutti i controlli della seguente lista, il controllo va fatto insieme all'Head coach e ai responsabili di ogni squadra:

1. Numerazione dei giocatori/eleggibilità.
2. Attrezzatura dei giocatori.
3. Chiunque sia nella panchina che abbia le opportune credenziali.
4. Roster.
5. Numero dei capitani.
6. Se i quarterback usano il braccio destro.
7. Se i kicker usano la gamba destra.
8. Numero del long snapper (numeri se hanno più di un long snapper).
9. Giochi, formazioni o situazioni particolari.
10. Chi sarà il primo della squadra a soccorrere i giocatori infortunati.
11. Domande sul regolamento
12. Controllo della sideline, incluso il nome della persona che aiuterà gli arbitri con le panchine.
13. Procedura per richiedere un timeout o una coach conference.
14. Procedura per richiedere una replay review.

### **4.4 Controlli del personale medico**

Prima del kickoff gli arbitri devono effettuare i seguenti controlli:

1. Posizione del medico durante lo svolgimento della gara.
2. Segnale da usare per sollecitare l'intervento dello staff medico.

## 5 PRINCIPI GENERALI

### 5.1 Doveri e Responsabilità

#### Priorità generali (a partire dalle più importanti):

1. Un arbitro deve avere la piena conoscenza dei compiti della sua posizione.
2. Conoscere anche i compiti degli altri arbitri.
3. Ognuno deve essere preparato e in grado di assumere qualsiasi altra posizione che le circostanze, come un infortunio od un arrivo in ritardo, possano richiedere per una redistribuzione dei ruoli.
4. Conoscere i segnali previsti e dove e quando vanno utilizzati.
5. Essere capace di effettuare un lancio con la palla sottobraccio fino a 10 yard di distanza con una traiettoria arcuata e con la punta della palla in avanti.

#### Specifici compiti durante la gara (non in ordine di priorità):

6. Conoscere il down e la distanza prima dello snap.
7. Essere pronti ad aiutare un altro arbitro che si trovi temporaneamente fuori posizione.
8. Fare in modo di recuperare una nuova palla, se è il caso, dopo che tutta l'azione è finita.
9. Essere pronto a vedere quello che avviene lontano dalla palla quando il gioco ha lasciato la propria zona di competenza.
10. Chiamare un timeout quando un giocatore è palesemente infortunato.
11. Essere preparato, se necessario, a chiamare qualsiasi fallo o infrazione al regolamento che viene osservato, anche se non riguarda i propri specifici compiti.
12. Osservare le procedure non corrette o le decisioni degli altri arbitri e cercare di prevenire e/o correggerli ogni volta che è possibile.
13. Comunicare con i colleghi, giocatori, allenatori, speaker o spettatori come si conviene ogni volta che avviene qualcosa di inusuale o fuori del normale.

### 5.2 Arbitrare con buonsenso

1. È importante chiamare ogni fallo che vedi che è evidente o<sup>□</sup> che ha effetto sul risultato del gioco, la salute dei giocatori o svolgimento del gioco. Comunque, ricordarsi che nessun spettatore o giocatore viene allo stadio per vedere un arbitro andare su e giù per il campo. Usare discrezione e soprattutto il buon senso. Prendersi un secondo o due prima di lanciare una flag per darsi il tempo di rivedere mentalmente la situazione<sup>□</sup>.
2. L'arbitraggio preventivo permette al gioco di fluire in modo ordinato. Ogni volta che si ritiene necessario, parlare con gli allenatori e i giocatori per spiegare la loro condotta. Non *ignorare* mai un fallo: bisogna fare sempre qualcosa per ogni fallo, anche se si decide di non lanciare la flag; parlare con i giocatori coinvolti.
3. Al momento opportuno, per esempio quando i giocatori sono allineati per il kickoff o stanno lasciando l'huddle per andare sulla scrimmage line, ricordargli di usare il paradenti ed il sottogola e di usare legalmente le mani. Cercare di fare questo senza ostacolarli.
4. Ascoltare sempre i reclami dei giocatori. Non si può vedere tutto in ogni gioco. Se un giocatore reclama nei riguardi di un avversario, bisogna essere preparati ad osservare più da vicino i successivi scontri fra i due. Richiedere l'aiuto degli altri arbitri in caso di bisogno.
5. Quando si parla a giocatori, allenatori o spettatori bisogna essere educati. La posizione di arbitro non dà diritto di essere ingiuriosi e sprezzanti. Usare un linguaggio calmo per mitigare le ostilità.
6. Quando si è presa una decisione basata sulla propria osservazione, esperienza e conoscenza, non bisogna tornare indietro. La pressione da parte degli allenatori,

giocatori o della folla non deve permettere di cambiare il tuo giudizio. Quando hai sbagliato, ammettilo, ma non permettere che questo influenzi il proseguimento della tua prestazione.

7. Fai degli apprezzamenti quando i giocatori hanno un comportamento leale ma assicurati di farlo per entrambe le squadre.

### 5.3 Cadenza del gioco e infortuni

1. Cercare sempre di far scorrere la partita, non affannarsi. Muoversi velocemente se richiesto, non lasciare che la voglia di fare in fretta influisca sui propri compiti e neanche con il fare le scelte corrette.
2. Correre piano per andare in posizione risulta più efficace che andarci camminando.
3. Quando ci si muove in una posizione per il down successivo, tenere sempre lo sguardo verso la palla. Questo permette al REFEREE di dichiarare prima la palla ready-for-play e quindi di velocizzare la cadenza della partita. Ti eviterà di essere sorpreso da uno snap veloce e migliorerà la tua capacità di individuare azioni non inerenti al gioco.
4. Quando i giocatori cominciano ad essere arrabbiati e frustrati, fai in modo di rallentare il ritmo della partita per dargli il tempo di sbollire o di avere un'opportunità di parlare con voi o con i compagni di squadra (legalmente). Alternativamente un leggero aumento del ritmo della partita può essere utile per farli concentrare sul gioco parlando meno. Usa la tua esperienza per decidere qual è la migliore tattica da applicare nella circostanza.
5. Particolarmente quando fa molto caldo, incoraggia i giocatori a bere acqua durante le pause di gioco ricordando loro questa opportunità. *Non* chiamare mai un timeout per gli arbitri per consentire l'ingresso in campo dell'acqua. Fermare arbitrariamente il gioco potrebbe dare un beneficio ad una squadra piuttosto che all'altra spezzandogli il ritmo. In alternativa usare un infortunio o l'applicazione di una penalità per consentire ai giocatori di avvicinarsi alla sideline per una bevuta veloce.

#### Infortuni:

6. Il riconoscimento di un giocatore infortunato è una faccenda che riguarda tutti gli arbitri.
  - (a) Se in dubbio, fermare il tempo (S3) e richiamare l'attenzione del personale medico presente.
  - (b) Se si è in dubbio poiché il giocatore è ancora in piedi, chiedigli se sta bene. Se non risponde in modo affermativo dopo un paio di volte, fermare il tempo perché probabilmente non è in grado di continuare la partita.
  - (c) Fare molta attenzione ai partecipanti (giocatori e arbitri) che potrebbero aver subito una commozione cerebrale. Sii consapevole dei segni di commozione cerebrale e stai attento. Chiunque ne mostri i segni deve lasciare il campo per la valutazione e non può tornare in gioco a meno che non sia autorizzato a farlo da un medico.
  - (d) Fare attenzione ai partecipanti che sanguinano o sono intrisi di sangue. Devono lasciare il campo per essere controllati.
  - (e) Il momento in cui si verifica un infortunio è quando un arbitro lo vede e dichiara timeout, non quando si verifica l'infortunio. Non è necessario ripristinare il tempo sul cronometro di gara se c'è un ritardo nell'individuare l'infortunio, a meno che il ritardo non sia grave.
7. Buoni consigli da mettere in pratica quando si ha a che fare con giocatori infortunati:
  - (a) Non affrettare mai il trattamento di un giocatore infortunato.
  - (b) Agire sempre nel migliore interesse dell'infortunato. Questo di solito comporta la chiamata in campo del coach della sua squadra per prendersene cura. Se una squadra non ha un medico, dovrà essere convocato il personale medico fornito dalla direzione della partita (ad esempio un paramedico o un medico dello stadio).
  - (c) Altro personale (ad esempio un coach o un compagno di gioco) potrebbe voler curare il giocatore mentre il personale medico viene convocato. Fai attenzione, poiché a meno che tu non sappia che sono addestrati al primo soccorso, esiste la possibilità (di solito remota) che possano peggiorare la situazione. Ciò potrebbe essere particolarmente vero se si sospetta una frattura ossea o lesioni interne. Tuttavia, consentire a questo personale di rassicurare il giocatore è normalmente la cosa più

appropriata da fare.

- (d) Prima della partita, chiedere all'Head coach di ogni squadra di identificare gli addetti al primo soccorso della squadra e se sono qualificati in pronto soccorso (o meglio, se sono paramedici, fisioterapisti, terapisti sportivi, medici o infermieri).
  - (e) Nei casi in cui il giocatore è per età legale un bambino, tutti hanno un maggiore dovere di diligenza nei suoi confronti. Permettere a un genitore (o altro rappresentante della famiglia) di entrare in campo per parlare o rassicurare il giocatore mentre viene esaminato può essere una buona cosa da fare. La necessità di questo normalmente aumenta con la gravità dell'infortunio, la durata dell'interruzione e l'età del giocatore.
  - (f) L'arbitro che si accorge di un giocatore infortunato deve prendere nota del suo numero ed essere sicuro che venga osservato quanto prescritto dalla regola 3-3-5.
  - (g) Segui sempre le istruzioni ricevute dal personale medico a proposito del trasporto del giocatore fuori dal terreno di gioco. Non mettere fretta.
  - (h) Non fare ripartire il gioco se al giocatore infortunato stanno prestando le cure del caso vicino alle linee di delimitazione, se c'è pericolo per lui e/o per le persone che stanno prestando le cure.
8. Abbi cura del tuo stato mentale e fisico. Bevi molta acqua specialmente quando fa molto caldo.

### Situazione di hurry up (quando il tempo sta correndo):<sup>§</sup>

9. Una situazione di hurry up avviene solitamente verso la fine della partita o verso la fine del primo tempo, ma può essere utilizzata come tattica anche in altri momenti.
  - (a) La squadra A vuole urgentemente segnare prima della fine del periodo. Nel quarto quarto ciò sarà dovuto al fatto che sono indietro nel punteggio.
  - (b) La squadra A giocherà con urgenza: probabilmente non farà huddle e i suoi giocatori si metteranno in posizione per lo snap successivo molto più rapidamente del normale. Il conteggio degli snap sarà generalmente breve.
  - (c) La squadra B probabilmente vorrà rallentare il gioco per consumare tempo, ma sarà costretta a rispondere al ritmo veloce della squadra A.
  - (d) La pressione porterà spesso ad errori da parte dei giocatori di entrambe le squadre e (occasionalmente) degli arbitri.
10. In tali situazioni, lo spot della palla per il down successivo deve essere eseguito in modo molto efficiente.
  - (a) L'UMPIRE (o [CREW A 6C/8] il CENTRE JUDGE quando un gioco termina nel backfield offensivo) deve andare a prendere la palla ovunque sia all'interno del campo e agendo come Retriever e come Spotter. Una volta individuata la palla, e a meno che non ci sia una sostituzione in corso, effettuare lo spot e andare in posizione.
  - (b) Gli altri arbitri non dovrebbero toccare la palla a meno che non venga consegnata a loro.
  - (c) Aspettarsi che, dopo un gioco terminato in campo, il portatore di palla lanci la palla ad un arbitro (non necessariamente l'UMPIRE) o la porti al punto successivo.
11. Essere in posizione per il prossimo down il più rapidamente possibile ma senza esagerare, cercando di tenersi lontano dai giocatori. Alla fine di un'azione:
  - (a) Il Coverer non dovrebbe entrare in campo a meno che la condotta di un giocatore non lo richieda o lo spot della palla non sia molto vicino alla line to gain.
  - (b) Gli altri arbitri non dovrebbero chiudere verso il punto di palla morta più del solito.
  - (c) Anticipare le richieste di timeout da parte dei giocatori o dell'Head coach. Ricorda con certezza quanti timeout restano a ciascuna squadra.
  - (d) [LINESMAN] Assicurarsi che la chain crew sia pronta per il gioco successivo il più rapidamente possibile.
12. Anticipare le giocate che possono portare a segnature veloci, fermare il cronometro o risparmiare tempo. Prepararsi ad adattare la tua reazione di conseguenza. Questo tipo di giocate possono includere:
  - lanci di ogni tipo, in particolare lanci più lunghi e/o lanci verso la sideline
  - spike della palla per fermare il cronometro
  - il portatore di palla vuole uscire dal campo e la difesa vuole evitarlo
  - un tentativo di field goal veloce (il BACK JUDGE, o in extremis il REFEREE (MOFO 9.8.d.2), potrebbero dover giudicare da soli)
  - se la Squadra A segna ma è ancora in svantaggio, aspettarsi un onside kick

13. Aspettarsi di dover fischiare falli che hanno maggiori probabilità di verificarsi a causa della velocità con cui si sta sviluppando il gioco, tra cui:
  - formazione illegale, perché non tutti i giocatori della Squadra A si schierano nella posizione corretta
  - shift illegale, perché non tutti i giocatori della Squadra A sono posizionati per un secondo prima dello snap
  - sostituzione illegale, in particolare se la Squadra B non fa uscire i sostituiti dal campo prima dello snap
  - holding o uso illegale delle mani perché i giocatori cercano disperatamente di limitare il movimento dell'avversario (senza essere eccessivamente pignoli)
  - falli fatti deliberatamente per fermare il cronometro
14. Questo non è il momento di svolgere compiti non essenziali che fanno "sprecare" il tuo tempo o quello di giocatori e allenatori concentrati a giocare velocemente. Ad esempio, è inappropriato dedicare tempo ad avvertire i giocatori o a passare informazioni ai coach. Attendere che l'orologio sia fermo prima di avvisare i giocatori e i coach del tempo rimanente (Regola 3-3-8-c). Non recuperare la bean bag se recuperarla richiede tempo: tu o il ball person potrete recuperarla più tardi.
15. Potresti tendere a risparmiare tempo saltando alcuni compiti. Ad esempio, raramente una delle due squadre effettua una sostituzione, quindi potresti pensare che il conteggio dei giocatori possa essere saltato. Ciò comporta dei rischi, ma talvolta è giustificato. Non usare la fretta come scusa per diventare pigro e ignorare compiti importanti. Non farti cogliere impreparato quando una squadra (soprattutto la squadra B) effettua una sostituzione a sorpresa perché devi assicurarti che venga effettuata legalmente. Se la Squadra A effettua una sostituzione, la Squadra B ha il diritto di reagire (Regola 3-5-2-e).
16. Non interrompere il gioco a meno che non vi sia un chiaro e serio problema di sicurezza che non può attendere fino alla successiva pausa di gioco. In particolare:
  - (a) Non interrompere il gioco solo perché un arbitro non è perfettamente in posizione. Gli arbitri dovrebbero adattarsi e arbitrare al meglio delle loro possibilità mentre si spostano nella posizione migliore per coprire il gioco.
  - (b) Non interrompere il gioco solo perché il box non ha ancora raggiunto la posizione corretta o mostrato il down corretto. Se non si riparte dal punto precedente, il Linesman dovrebbe far cadere una bean bag per segnare la yard dalla quale si effettua lo snap.
  - (c) Non interrompere il gioco solo perché la difesa non è in posizione. È loro responsabilità mettersi in posizione in tempo.
  - (d) Non prestare troppa attenzione ai giocatori che potrebbero sembrare senza fiato perché si muovono lentamente. I giocatori realmente infortunati saranno generalmente a terra. Altri giocatori potrebbero esagerare nella speranza che tu fermi il gioco a vantaggio della loro squadra.
17. Evita situazioni in cui entrambe le squadre potrebbero incolparti per aver consumato o risparmiato tempo. Muoviti rapidamente, ma non così velocemente da rischiare di inciampare e farti sembrare goffo. Lavora in modo efficiente; lavora senza intoppi; intervieni il meno possibile.

## 5.4 Boxing in (accerchiare i giocatori Ndt)

1. Quando si scambiano le posizioni durante la partita, cerca sempre di lavorare insieme agli altri arbitri intorno alla zona dove si svolge il gioco. Una posizione di "outside looking in" (*guardare il gioco all'interno stando fuori. Ndt*) è essenziale per la copertura della sideline e della endline quando la palla è all'interno del terreno di gioco. Quando un giocatore con la palla va fuori campo, lo short wing deve girarsi e tenere gli occhi addosso se c'è la possibilità che sia potenzialmente minacciato. Tenere il gioco "boxed in" assicura che ogni azione venga osservata da più di un punto di vista.
2. Mentre la palla è in gioco non stare troppo vicini al gioco.
3. Stai alla larga dalla traccia della corsa dei giocatori.
4. Se c'è un'azione critica nella tua zona, cerca di stare in una posizione in cui i tuoi occhi sono orizzontali e fermi. Ciò significa fermarsi prima che un lancio o un calcio arrivi nella tua zona. Anche solo rallentare e stabilizzarti, soprattutto la testa, ti aiuterà. §

5. In linea generale per tutti gli arbitri non è necessario guardare:
- (a) La palla quando è in volo (tranne dargli una breve occhiata per assicurarsi che la palla non stia arrivando verso di te).
  - (b) La palla a seguito di un lancio incompleto.
  - (c) Il punto di palla morta dopo che è stato preso (MOFO 5.7.1).
  - (d) La palla sul punto successivo fino a che lo snapper sta per toccarla (eccezione: se il vento è così forte da poterla spostare).
  - (e) Il punto del fallo dopo che è stata lanciata la flag sul punto (o in corrispondenza del punto).
  - (f) La goal line dopo che è stato segnato un touchdown o una safety.
  - (g) La palla dopo che un field goal è stato realizzato o mancato.
  - (h) La sideline o la endline dopo che un giocatore è uscito dal campo
  - (i) Un giocatore che è fuori dall'azione e non ha nessun avversario nelle vicinanze.
  - (j) Sostituti o coach nella loro team area.
- In tutti questi casi ci sarà qualcosa di più importante su cui porre la tua attenzione.

## 5.5 Cooperazione e comunicazione

1. È essenziale che gli arbitri lavorino insieme come una squadra e che comunichino efficacemente l'uno con l'altro per poter ottenere una buona amministrazione della gara. Questo tipo di comunicazione sarà normalmente di tipo verbale ma quando non è possibile o non è appropriato comunicare verbalmente si dovranno usare i segnali visivi approvati. Anche le radio potranno essere usate, ma solo seguendo il Capitolo 25.
2. Gli arbitri devono inoltre comunicare, quando opportuno, con giocatori, allenatori, spettatori e speaker. Se una regola è confusa oppure controversa è meglio spendere un attimo per spiegarla a tutti piuttosto che continuare e lasciarli nell'ignoranza. Lo scopo degli arbitri è di dare informazioni prima che siano gli altri a chiederle.
3. Gli arbitri sulle sideline devono designare qualcuno come "Get-back Coach" (Colui che chiama indietro il coach. *Ndt*), che sarà responsabile di tenere i suoi colleghi ed i giocatori nel coaching box e nella team area. Egli può dedicare più tempo nel tenere le persone lontano dalla zona di lavoro dell'arbitro.
4. Tutti gli arbitri devono segnalare il numero del down successivo prima di ogni gioco. Se non si è convinti fischiare prima dello snap, fare il segnale di timeout (S3) e conferire con gli altri colleghi per stabilire il numero del down da giocare. Tutti gli arbitri sono responsabili del fatto che il box segnali il down corretto.
5. Non è saggio tenere il fischietto in bocca. Rende troppo facile commettere un fischio intempestivo. Portare il fischietto alla bocca dà una frazione di secondo in più di tempo per decidere se è necessario fischiare o meno. Anche quando c'è un fallo pre-snap, non c'è l'urgenza di fischiare entro una frazione di secondo.
6. Alla fine del down, se sei l'arbitro in copertura e sei sicuro che la palla sia morta, fischia. Bisogna fischiare con autorità e non fare un semplice "peep". Gli altri arbitri dovranno ribadire il fischio *solo* se necessario, per far terminare l'azione che si svolge nella propria area di competenza. Mai essere il primo arbitro a fischiare se la palla non è nella propria zona di copertura. Non fischiettare continuamente a meno che non si sia lanciata una flag o si voglia attirare l'attenzione del REFEREE.
7. Se fai un fischio intempestivo non pensare che nessuno lo abbia notato. Continua a fischiare e assicurati che il gioco si fermi. Ammetti il tuo errore e segui le procedure dettate dal regolamento (Regola 4-1-2-b).
8. Il linguaggio del corpo dice molto di più di quanto si pensi - fai quindi molta attenzione. Un arbitro che si muove esitando (ad esempio andando verso il punto dove è stata effettuata una ricezione) è segno che non è sicuro e che ha bisogno di aiuto. Fai attenzione a questi segnali del corpo dei colleghi e sii pronto a dare una mano in queste situazioni. Non fronteggiare mai un giocatore o un allenatore in modo minaccioso o non professionale.
9. Non urlare contro le persone, questo significherebbe che hai perso il controllo. Non imprecare mai nei confronti di un giocatore, un allenatore o un collega.
10. I seguenti punti indicano alcune regole, buone e cattive, da usare quando due o più arbitri non sono d'accordo su una chiamata. Se necessario il REFEREE avrà la decisione finale.

- (a) Gli arbitri che non sono d'accordo su una chiamata devono discutere tra loro su quanto accaduto. Il posto migliore per fare questa discussione è il punto di palla morta o il punto dove è avvenuto l'episodio che ha dato adito alla discussione. La conversazione deve essere portata avanti con toni calmi, senza alzare la voce o fare gesti clamorosi (incluso ad esempio indicare con il dito). [È meglio discutere faccia a faccia piuttosto che via radio \(a meno che non sia presente un Video judge che deve essere in grado di monitorare la conversazione\)](#). § Gli arbitri non coinvolti nella discussione devono tenere lontano i giocatori, mantenere il punto di palla morta e gli altri punti significativi.
  - (b) Chiedere agli arbitri di descrivere cosa hanno visto, non ciò che hanno giudicato. Un arbitro deve accettare che un altro arbitro abbia avuto una visuale migliore della sua. Sii sicuro che tutte le informazioni principali siano esplicitate (es. se la palla era viva oppure morta, se il fatto è avvenuto primo o dopo un cambio di possesso).
  - (c) Distinguere fra il problema riportato (es. che cosa è avvenuto?), il giudizio riportato (es. è avvenuto intenzionalmente?) e la regola inerente (es. che cosa dice il regolamento in una situazione del genere?). [Distinguere tra dire "ho visto X" e "penso di aver visto X". Provare a quantificare la certezza/incertezza \(MOFO sezione 6.2\)](#). §
  - (d) Tagliare corto la discussione una volta che tutti gli arbitri interessati hanno dato il loro punto di vista e la loro opinione. Non c'è tempo per commenti superflui (a meno che non siano necessari per chiarire) ed incitare tutti ad andare nelle rispettive posizioni.
  - (e) Idealmente gli arbitri coinvolti nella discussione dovrebbero arrivare già con la loro risoluzione e comunicarla al REFEREE.
  - (f) Se gli arbitri non sono d'accordo sulla decisione da prendere, è normalmente meglio preferire la chiamata fatta dall'arbitro che ha la priorità su quella chiamata. Andare con una chiamata fatta da un arbitro "più esperto" rispetto a quella fatta da uno "meno esperto" può portare a dei problemi a lungo termine.
  - (g) Ricordarsi delle regole "quando in dubbio" (MOFO 6.2). Tuttavia, il dubbio non è la stessa cosa dell'incertezza: va bene seguire ciò di cui sei ragionevolmente sicuro.
  - (h) Una volta che la decisione finale è stata presa, il REFEREE farà il segnale opportuno e annuncerà la decisione presa. Dare una spiegazione sulla decisione presa è tanto più necessario quanto più la discussione è stata lunga. Inoltre, aiuta molto a vendere una chiamata se tutti gli arbitri annuiscono con la testa alla fine della discussione.
  - (i) Se uno degli arbitri non è d'accordo con la decisione presa non deve avere nessun atteggiamento o fare nessun gesto che mostri questo disaccordo.
11. Tutte le comunicazioni verbali fra gli arbitri e le persone soggette alle regole devono, ogni volta che è possibile, essere in lingua inglese. Se è necessaria la traduzione in un'altra lingua, deve essere fatta dopo aver prima pronunciato la frase in inglese. Se una persona si rivolge ad un arbitro in un'altra lingua che non è l'inglese, è necessaria la traduzione in inglese prima di rispondere. *(nei campionati italiani, la lingua ufficiale è l'italiano)*
12. I seguenti sono esempi di situazioni nelle quali può essere coinvolto un arbitro, anche se non ha lanciato una flag. Comunicare ciò che si sa al resto della crew (specialmente al REFEREE) può essere determinante per arrivare alla giusta decisione.
- (a) Tocco illegale di un lancio o un calcio.
  - (b) Errore sul cronometro.
  - (c) Cambio di possesso.
  - (d) Se il calcio o il lancio hanno attraversato la neutral zone.
  - (e) Se ci sono più flag.
  - (f) Se un lancio è stato preso al volo oppure preso contemporaneamente.
  - (g) Se il lancio era prendibile quando è stata chiamata un'interferenza sul lancio.
  - (h) Se il lancio era in avanti o indietro.

## 5.6 Segnali

1. I segnali arbitrali devono essere chiari, distinti e visibili ogni volta che vengono fatti.
2. Gli arbitri in copertura segnaleranno ferma il tempo quando le regole prevedono di fermare il tempo o quando viene caricato un timeout ad una squadra o al REFEREE.
3. Ripeti *tutti* i segnali di ferma il tempo dati da *qualsiasi*<sup>2</sup> altro arbitro.
4. Il segnale usato per ferma il tempo è l'S3. Comunque, nelle seguenti circostanze verrà usato lo specifico segnale *al posto* del segnale di ferma il tempo:
  - (a) Quando viene segnato un touchdown, un field goal o una trasformazione - S5.
  - (b) Quando viene segnata una safety - S6.
  - (c) Quando viene accordato un touchback - S7.
  - (d) Quando un lancio in avanti risulta incompleto o un field goal è fuori o corto o quando una trasformazione non viene realizzata - S10.

Questi segnali sono sufficienti ad indicare a chi tiene il tempo di fermare il cronometro. **Il segnale S3 dovrebbe essere dato *in aggiunta* se viene accordato un timeout richiesto o uno per infortunio. Tuttavia, il segnale S3 dovrebbe essere dato *solo* se l'arbitro in copertura lancia una flag per un fallo della squadra che ha segnato.** <sup>◇</sup>

5. Chi tiene il tempo in campo deve prima fermare il cronometro e poi ripetere il segnale (Regola 3-3-2).
6. Segnali come ferma il tempo e lancio incompleto dovranno essere ripetuti due o tre volte per essere sicuri che tutti li abbiano visti. Ripeterlo troppe volte sarebbe eccessivo. Non curvarti all'altezza della cintura quando si fa il segnale di lancio incompleto.
7. Nei giochi di scrimmage, usare il segnale di "parte il tempo" (S2) *solo* quando la palla muore in campo entro 10 piedi (circa 3 metri. Ndt) dalla sideline. L'arbitro in copertura dovrà fare il segnale del tempo che corre due o tre volte e non di più. Se la palla muore oltre o vicino la line to gain il tempo va fermato. Se manca poco tempo non c'è bisogno di fare il segnale del tempo che corre ma fare immediatamente quello di timeout.
8. Non c'è bisogno, da parte di chi tiene il tempo in campo, di ripetere il segnale del tempo che corre (S2). Se è necessaria una conferma visuale l'arbitro che tiene il tempo può usare il segnale Sup12.
9. Quando si fanno i segnali alla fine di un'azione bisogna continuare a guardare i giocatori nella propria area di responsabilità fino a che l'azione è completamente finita. Se si fanno i segnali in maniera abbastanza chiara (e sufficientemente a lungo) i tuoi colleghi arbitri, gli occupanti della tribuna stampa e gli spettatori potranno tutti vedere il segnale in qualsiasi direzione è stato dato.
10. Solo i segnali del REFEREE e le sue spiegazioni per fatti inusuali devono essere fatti in direzione della tribuna stampa. Non fare segnali *in direzione* del REFEREE mentre hai ancora giocatori nella tua area di competenza e che hanno bisogno della tua attenzione.
11. A meno che non sei assolutamente certo che il REFEREE sappia che è stato preso il primo down, che il gioco è finito fuori dal campo, che c'è stato un cambio di possesso o che c'è stata una segnatura ripeti il segnale o i segnali che hai dato ancora una volta non appena hai un contatto visivo con il REFEREE, ma solo quando non c'è più pericolo o altre azioni nella tua zona.
12. Non esaltarti quando fai un segnale (specialmente il touchdown). Sii tranquillo e posato. Non diventare emotivo. Mantieni la tua imparzialità. Abituati a fare i tuoi segnali senza fretta, in modo fluido e calmo (tranne che nelle giocate cruciali che richiedono un po' più di emozione - vedi MOFO 5.21).
13. Se sei l'arbitro in copertura, dovrai segnalare che la palla è morta. Fallo dando il segnale di palla morta (S7) a meno che non sia più appropriato dare il segnale di **parte il tempo (S2) (MOFO 5.6.7)**,<sup>§</sup> ferma il tempo (S3), touchdown/field-goal (S5), safety (S6) o lancio incompleto/field goal sbagliato (S10). Dai solo *un* segnale.
14. **Alcune situazioni di gioco comuni e relativi segnali da dare in relazione a game clock e play clock:**

<b>Tipo di down</b>	<b>Come fermare il tempo</b>	<b>Come far partire il play clock</b>	<b>Come far partire il game clock</b>
Scrimmage down che termina senza fermare il game clock	n/a (il tempo continua a correre)	Arbitro in copertura dà il segnale S7 per far partire il play clock di 40 secondi	n/a (il tempo continua a correre)
Scrimmage down che termina fermando il game clock e game clock che parte al Ready for Play	Arbitro in copertura dà il segnale S3	Il play clock di 40 secondi parte al segnale del tempo dell'arbitro in copertura	REFEREE dà il segnale S2 quando la palla è piazzata a terra e Ready for Play
Scrimmage down che termina fermando il game clock e game clock che parte allo snap	Arbitro in copertura dà il segnale S10	Il play clock di 40 secondi parte al segnale di lancio incompleto dell'arbitro in copertura	Parte allo snap successivo
Down che termina con un touchdown	Arbitro in copertura dà il segnale S5	Il play clock di 40 secondi parte al segnale di touchdown dell'arbitro in copertura	n/a (la try è a tempo fermo)
Free kick	Arbitro in copertura dà il segnale S3	Il play clock di 40 secondi parte al segnale del tempo dell'arbitro in copertura	Parte allo snap successivo
Tempo fermato per infortunio o perdita del casco	Arbitro in copertura dà il segnale S3	Il play clock parte Al segnale del REFEREE (S1): 40 second se B è responsabile; altrimenti 25 secondi	REFEREE dà il segnale S2

15. Tutte queste situazioni presuppongono l'assenza di falli. Se si verifica un fallo, una volta completata l'amministrazione della sanzione, il play clock va impostato su 25 secondi e il REFEREE fischierà e darà il segnale di ready-for-play (S1). Se il game clock partirà al ready, il REFEREE darà il segnale S2 per far partire il game clock.
16. In una sessione di running clock, a meno che non ci siano penalità o situazioni da amministrare, il game clock non si fermerà. Dopo aver gestito queste eventuali situazioni, il play clock verrà impostato a 25 secondi, il REFEREE fischierà, darà il segnale di ready-for-play (S1) e poi darà il segnale S2 per avviare il game clock. <sup>◇</sup>

## 5.7 Segnare il punto di palla morta

1. Ci sono solo tre modi per segnalare un punto di palla morta. Essi sono:
    - (a) Con la palla (posta con il suo asse parallelo alla sideline).
    - (b) Con il tuo piede.
    - (c) Con una bean bag.
  2. Metti la palla sul punto non appena possibile o punta la parte anteriore della palla con il piede a fondo campo. **L'arbitro in copertura non deve muoversi dal punto preso tranne in casi veramente eccezionali.** Usa la bean bag solo come ultima risoluzione.
  3. Usa la palla per segnare solamente il punto *reale* di palla morta. Non mettere mai la palla a terra in un punto diverso anche se in corrispondenza del punto di palla morta (tranne che sulle hash mark). Non mettere la palla sulle hash mark se l'applicazione della penalità non è stata ancora completata.
  4. Quando segnali il massimo avanzamento con il piede, fallo in modo non appariscente. Il modo migliore è stare con i piedi uniti ponendo il piede a fondo campo in corrispondenza della punta della palla e l'altro piede in corrispondenza della parte posteriore della palla. Se si vuole avanzare leggermente il piede a fondo campo questo è ammesso ma non farlo in modo troppo evidente; non c'è niente di peggio di due arbitri che segnalano due punti diversi. Discutere in pregame come la crew deve risolvere queste controversie.
  5. In un gioco normale è sufficiente marcare il massimo avanzamento con la tolleranza di un piede (circa 30 cm). Poiché la palla è lunga poco meno di un piede ci sono solo tre posizioni in cui mettere la palla all'interno di due yard adiacenti:
    - (a) Con la punta della palla sulla yard più avanzata;
    - (b) Con la palla a metà fra le due yard;
    - (c) Con la coda della palla sulla yard più arretrata.
 Notare che con questo sistema la palla non viene mai posizionata a cavallo di una linea.
  6. Gli arbitri devono quindi segnare il massimo avanzamento al punto più vicino di quelli sopra menzionati tranne quando:
    - (a) Quando si è vicini al primo down o alla goal line, in questi casi è necessaria maggiore accuratezza;
    - (b) Dopo un cambio di possesso (inizio di una nuova serie) in quel caso la palla va sempre posizionata con la punta sulla yard line più avanzata.
7. Se hai difficoltà a giudicare il punto di palla morta quando un portatore di palla ha iniziato una scivolata con i piedi in avanti (Regola 4-1-3-r), indietreggia di 2 yard rispetto al punto in cui il suo corpo tocca per la prima volta il terreno.
8. Gli arbitri potranno aiutare a posizionare la palla sulle hash mark dando le necessarie indicazioni verbali o gli appositi segnali a chi sta effettuando lo spot della palla: es. "sulla punta" (Sup32), "in mezzo" (Sup33), "sulla coda" (S34).
  9. Se la serie parte con la palla "in mezzo" il primo down sarà raggiunto 10 yard più avanti in mezzo alle due yard adiacenti. Stessa cosa nel caso la palla sia posizionata "di punta" o "di coda".
  10. La posizione laterale della palla è indicata dal seguente sistema di numerazione:
    - 1 Hash mark lato tribuna
    - 2 Palo lato tribuna
    - 3 Centro del campo
    - 4 Palo opposto al lato tribuna
    - 5 Hash mark opposta al lato tribuna

Quando si usa un elastico o simili, un modo per indicare la posizione è posizionare la fascia sul 1° dito per l'hash sinistra, 2° dito per il palo sinistro della porta, 2° e 3° dito se la palla è al centro, 3° dito per il destro palo della porta e 4° dito per l'hash destro. Puoi usare altre combinazioni delle dita se ti trovi meglio.
  11. Quando hai preso un punto continua ad arbitrare. Non fissare il terreno - il punto non si muove!

## 5.8 Recupero della palla

1. Al termine di ogni gioco è necessario che gli arbitri osservino i seguenti ruoli. In molti casi, in uno specifico gioco, un arbitro svolgerà più ruoli ed è molto improbabile che su un'azione di recupero della palla siano coinvolti tutti gli arbitri.
  - (a) **Coverer**: l'arbitro che sta coprendo il punto di palla morta.
  - (b) **Retriever**: l'arbitro che si procura la palla dal ball person, da un giocatore o occasionalmente la raccoglie da terra.
  - (c) **Spotter**: l'arbitro che mette la palla sul punto [successivo](#)<sup>□</sup>.
  - (d) **Relayer**: l'arbitro che agisce come uomo-in-mezzo per passare la palla dal Coverer o dal Retriever per lo Spotter.
  - (e) **Clearer**: un arbitro che si occupa di rimuovere dal campo la vecchia palla.
2. Se sei il Coverer non dovrai gestire la palla [a meno che la palla non diventi morta ai tuoi piedi o tu possa facilmente procurarti una palla da un giocatore senza muoverti dalla tua posizione, in tal caso diventerai il Retriever e dovresti darla allo Spotter o a un Relayer.](#)
3. Il Relayer può anche agire da Spotter se riesce a portare la palla al punto successivo prima di chiunque altro.
4. Non essere mai in affanno quando si recupera la palla. L'accuratezza ha più importanza della velocità. Se non si è abbastanza accurati a lanciare la palla è meglio fare altri pochi passi per avvicinarsi al proprio obiettivo.
5. Se hai la palla in mano, muoviti all'interno del campo in direzione del punto successivo piuttosto che allontanarti da esso (es. andando verso il punto di palla morta).
  - (a) L'eccezione a questa indicazione è quando c'è stata una flag nel gioco, in tal caso la priorità è di portare la palla sul punto di palla morta.
  - (b) L'eccezione all'eccezione è quando c'è stato un lancio incompleto – la palla in questo caso deve essere riportata in campo allo Spotter.
6. Quando il gioco finisce dentro o vicino le hash mark:
  - (a) L'UMPIRE è normalmente il Retriever e lo Spotter.
  - (b) Su un gioco lungo, il BACK JUDGE agirà come Retriever e Spotter a meno che egli sia il Coverer. Allo stesso modo se c'è una perdita di terreno il REFEREE agirà come Retriever e Spotter a meno che non sia il Coverer.
  - (c) Se il lancio finisce incompleto in profondità al centro del campo, oppure il gioco finisce all'interno della end zone della squadra B, il FIELD JUDGE o il LINE JUDGE fungeranno da Relayer e manderanno il proprio ball person a recuperare la vecchia palla. L'UMPIRE prenderà la palla dal Relayer. Il Relayer si deve assicurare che il suo ball person è quello che va a recuperare la vecchia palla.
7. Quando il gioco finisce molto fuori dalle hash mark:
  - (a) [CREW A 4] Lo short wing sarà quasi sempre il Coverer. Il REFEREE e l'UMPIRE si divideranno il ruolo di Retriever e Spotter, quale dei due è più vicino alla palla sarà il Retriever e l'altro andrà sul punto successivo a fare lo Spotter.
  - (b) [CREW A 5/6C] Responsabilità simili a quelle a 4, eccetto che su guadagni lunghi il BACK JUDGE può anche essere Retriever o Spotter. Il REFEREE, l'UMPIRE e il BACK JUDGE devono dividersi i propri ruoli come di seguito: il più vicino alla palla morta è il Retriever, il secondo più vicino è il Relayer ed il più lontano è lo Spotter se è vicino al punto successivo.
  - (c) [\[CREW A 6D/7\]](#)<sup>□</sup> Il Coverer potrà essere uno short wing o un deep wing da quel lato del campo. Il Retriever è normalmente l'altro arbitro sulla stessa sideline. [CREW A 7/8] Il BACK JUDGE, più il REFEREE e l'UMPIRE (quale dei due è più vicino) sarà il Relayer. L'UMPIRE o il REFEREE andranno sul punto in campo per essere lo Spotter.
  - (d) [CREW A 6C/8] Le responsabilità saranno simili a quelle di crew 5/7, tranne per il fatto che l'UMPIRE, il CENTRE JUDGE e (in misura minore) il REFEREE si uniranno per svolgere i ruoli di Relayer e Spotter. Normalmente, l'arbitro più vicino al punto di palla morta sarà il Retriever e l'UMPIRE o il CENTRE JUDGE saranno lo Spotter. L'efficienza è la chiave.
8. Quando la palla muore nella end zone in un free kick, il Coverer si farà dare la palla dal ritornatore o dal ball person e la porterà o la lancerà al punto di applicazione del touchback.

9. In situazioni di attacco hurry up (quando il tempo corre) l'UMPIRE (o il CENTRE JUDGE, se presente e specialmente in azioni con perdita di yard)<sup>□</sup> deve andare a prendere la palla dovunque essa sia ed agirà come Retriever e Spotter. Gli altri arbitri non dovranno gestire la palla e devono assicurarsi di essere in posizione per il down successivo. (MOFO 5.3.10.)

## 5.9 Copertura fuori campo

1. Quando si gestiscono giochi che terminano fuori campo è importante che ogni arbitro rispetti i propri compiti in modo da evitare che due arbitri guardino la stessa cosa perdendo di vista azioni illegali a palla morta.
2. Se sei il primo arbitro (il Coverer):
  - (a) Dovrai prima di tutto fare il segnale di ferma il tempo (S3) e, per la tua sicurezza, muoverti fuori campo solo dopo che i giocatori sono passati.
  - (b) Bisogna fare il segnale di ferma il tempo che si ferma non appena la palla muore - non aspettare di raggiungere il punto di palla morta. Si può dare il segnale di ferma il tempo mentre ci si sta muovendo.
  - (c) Rimani sulla (o vicino) alla sideline nel punto di uscita per continuare ad osservare l'azione dentro o vicino alla team area. È essenziale guardare come prosegue l'azione. Se assolutamente necessario, lascia cadere la bean bag e vai velocemente fuori campo per prevenire/fermare il proseguimento dell'azione.
  - (d) Una volta che non c'è più rischio che avvengano falli, **puoi<sup>†</sup>** farti dare la palla dal portatore di palla o dal ball person e la potrai usare per segnare il punto.
3. Se sei il secondo arbitro (il secondo arbitro ad arrivare sul punto):
 

[CREW A 6D/7/8]<sup>◊</sup> questi sarà l'altro arbitro dallo stesso lato del campo del primo uomo; [CREW 5/6C] questi sarà il BACK JUDGE, il REFEREE o il CENTRE JUDGE:

  - (a) Dovrai andare fuori campo con il portatore di palla (andando fuori non appena il portatore di palla esce) specificatamente per prevenire azioni falloso contro di lui.
  - (b) Se un portatore di palla (o un altro giocatore) va fuori campo nella team area avversaria, stagli vicino e scortalo all'interno del campo prima di cominciare a pensare al recupero della palla.
  - (c) Come Retriever sarai chi che prenderà la palla vecchia dal portatore di palla o la palla nuova dal ball person e la porterà <sup>×</sup> al Relayer per metterla sul punto successivo in campo.
  - (d) Se necessario devi girare intorno al Coverer (andando velocemente fuori campo) in modo da coprire un portatore di palla che finisce oltre il Coverer.
4. Se sei il terzo arbitro (questi sarà [CREW A 6D] il REFEREE; [CREW A 6C/8] il REFEREE, il CENTRE JUDGE o il BACK JUDGE; [CREW A 5/7]<sup>◊</sup> il REFEREE o il BACK JUDGE) dovrai coprire l'azione all'interno del campo di gioco dietro i primi due arbitri e inoltre dare la palla al Coverer (per segnare il punto) oppure <sup>×</sup> fare da Relayer.
5. Se sei il quarto arbitro (questi sarà [CREW A 5/6] l'UMPIRE o il CENTRE JUDGE; [CREW A 7] l'UMPIRE, il REFEREE o il BACK JUDGE; [CREW A 8] l'UMPIRE, il CENTRE JUDGE, il REFEREE o il BACK JUDGE) dovrai continuare ad osservare l'azione fra la tua posizione e la sideline ed inoltre muoverti incontro alla sideline per aiutare come potenziale Relayer.
6. [CREW A 4] Il REFEREE e l'UMPIRE devono coordinarsi e, se necessario, fare il lavoro del secondo e terzo uomo (Retriever e Relayer) descritto sopra. In particolare, l'UMPIRE deve essere preparato a muoversi verso la sideline, (o anche fuori campo se necessario) per essere in condizione di fare da deterrente oppure semplicemente osservare come si svolge l'azione. Sia il REFEREE che l'UMPIRE dovranno essere lo Spotter, se necessario.

## 5.10 Gestire una rissa

1. Se è necessario mettersi fra due giocatori per evitare una rissa, fallo, ma non rischiare la tua incolumità (tuo obiettivo numero uno). Non prendere per il facemask un giocatore per evitare o sedare una rissa.
2. Se avviene una rissa e sei l'arbitro più vicino alla team area, il tuo dovere primario è impedire ai sostituti e agli allenatori di [unirsi alla discussione](#).<sup>‡</sup> Questo normalmente è compito di short wing e deep wing da quel lato del campo ma in particolari occasioni può essere un arbitro qualsiasi (es. il REFEREE o il BACK JUDGE) se per esempio la rissa avviene nelle vicinanze della end zone.
3. Se sostituti, allenatori o altro personale entrano nel terreno di gioco deve essergli immediatamente ordinato di uscire. Se essi insistono e non possono essere richiamati l'arbitro deve prendere nota dei loro numeri (o della loro identità) così che saranno penalizzati una volta che l'ordine verrà ristabilito (MOFO 3.5.7).
4. Se sei l'arbitro più vicino alla rissa devi prendere nota dei numeri dei giocatori coinvolti distinguendo quelli che partecipano da quelli che cercano di dividere. Quelli che palesemente hanno partecipato alla rissa una volta che l'ordine viene ristabilito verranno espulsi.

## 5.11 Fumble

1. A meno che non ci sia un ovvio cambio di possesso, l'arbitro che in copertura di un fumble ricoperto che non è stato avanzato dovrà puntare, nella giusta direzione, per mostrare qual è la squadra che ha ricoperto la palla. Se la squadra B ha recuperato la palla (o la squadra A l'ha recuperata dopo [multipli](#)<sup>‡</sup> cambi di possesso), [fare il segnale di ferma il tempo \(S3\) fermare il cronometro, poi](#)<sup>§</sup> dare il segnale di primo down (S8) nella direzione appropriata. Se la palla è stata recuperata dalla squadra A segnala il down successivo corretto.
2. Se nessun arbitro ha visto un giocatore recuperare la palla prima che si sia formato un mucchio di giocatori sopra di essa, la palla verrà assegnata al giocatore che ne sarà in possesso una volta che il mucchio di giocatori sarà stato sciolto. Se la palla sarà in possesso di giocatori avversari, il possesso verrà accordato al giocatore della squadra che ne aveva il possesso all'inizio del gioco (Regola 7-2-2-b). Toccare la palla non significa necessariamente che il giocatore ne abbia il possesso.
3. Se è necessario "scavare" e tu sei l'arbitro più vicino, scava in cerca della palla. L'arbitro successivo farà il segnale di ferma il tempo (S3), segnale che sarà ripetuto dal resto della crew. Quando l'arbitro in copertura determina il possesso, ne informa verbalmente l'arbitro più vicino, normalmente il REFEREE, che farà il segnale nella opportuna direzione. Solo il REFEREE, se non è l'arbitro che sta segnalando, può ripetere il segnale di direzione. (vedere anche MOFO 21 per le meccaniche di bean bag durante i fumble)
4. Una tecnica per incoraggiare i giocatori ad uscire dal mucchio è gridare "ce l'hanno", facendo capire ai giocatori che non hanno il possesso palla che è troppo tardi per essere decisivi ai fini del possesso palla.
5. Assicurarsi che i giocatori di nessuna delle due squadre contravvengano alla Regola 9- 2-1-a-1-k spingendo o tirando gli avversari fuori dal mucchio dopo che la palla è morta.
6. Non affrettare nessuna decisione. Prima di segnalare una direzione, prenditi un momento per controllare che stai puntando la corretta direzione. Questo è il motivo per il quale dichiarare il colore di chi ha il possesso è la cosa migliore da fare.

## 5.12 Annotazioni da prendere

- Tutti gli arbitri dovranno segnarsi su una game card:
  - Risultato del coin toss
  - Segnature
  - Timeout caricati alle squadre
  - sideline warning\*
  - Tutti i propri falli chiamati (se accettati, declinati, cancellati o annullati)
  - Tutti i giocatori espulsi
  - Tutti i giocatori penalizzati per comportamento antisportivo
- [CREW A 4/5/6C] [LINE JUDGE]

[CREW A 6D/7/8] [FIELD JUDGE] deve <sup>2</sup> scrivere tutti i falli (quarto, tempo, squadra, giocatore, codice del fallo, arbitro(i) che l'ha(nno) chiamato<sup>§</sup> e se la penalità è stata accettata, declinata, offsettata o cancellata) chiamati da ogni altro arbitro.

- Alla fine del primo e del terzo quarto e prima di muovere la catena, tutti gli arbitri devono annotarsi la yard dov'è posizionata la palla, il down e la distanza. Il REFEREE, l'UMPIRE e [NO C] il LINE JUDGE o [CREW A 6C/8] il CENTRE JUDGE devono anche annotarsi il posizionamento laterale della palla. LINESMAN e SIDE JUDGE devono anche annotarsi la posizione della clip.

## 5.13 Responsabilità del cronometraggio

- A seconda del tipo di crew la responsabilità del tempo sarà la seguente:

Responsabilità	3	4	5	6C	6D	7	8
Game clock	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Play clock	R	R	B	B	S	B	B
Durata dei timeout	R	U	U	U	U	U	U
Durata dell'intervallo tra i quarti	R	U	U	U	U	U	U
Durata dell'intervallo dopo le segnature	R	U	U	U	U	U	U
Durata dell'intervallo tra i due tempi	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
Durata della gara	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F

*Nei campionati italiani, quanto sopra è disciplinato dai bollettini tecnici.*

- Opzioni sull'utilizzo del game clock
  - [CREW A 6D/7/8] La crew deciderà chi tra LINE JUDGE e FIELD JUDGE sarà responsabile del game clock e dei relativi compiti.
  - Se il dispositivo di controllo del cronometro da stadio è portatile e può essere utilizzato sul/vicino al campo di gioco, è consentito a chi tiene il tempo in campo di supervisionare un assistente che lo gestisca da vicino alla sideline. Se il dispositivo di controllo è simile a un orologio, chi tiene il tempo in campo può anche utilizzare il cronometro da stadio come orologio ufficiale di gara.
  - [USANDO LA RADIO] È consentito ad un assistente fuori dal campo tenere il game clock (Regola 3-2-4-a). Questa è un'opzione che può migliorare la precisione nell'uso del cronometro, ma deve essere adottata solo quando è disponibile un ulteriore arbitro (esperto nel cronometraggio) e c'è un punto di osservazione dal quale si ha una buona visibilità del campo. In assenza di un cronometro da stadio, l'assistente trasmetterà via radio il tempo rimanente alla crew quando richiesto dal regolamento, su richiesta o ad intervalli periodici.
  - Il VIDEO JUDGE non deve essere utilizzato come operatore/assistente al cronometro a causa della necessità di concentrarsi su altri compiti
  - Se esiste un cronometro da stadio visibile, questo sarà il cronometro ufficiale della gara. Se non lo è dovrà essere spento. Non perdere tempo con il cronometro. Se il cronometro da stadio segnala che il tempo è terminato non andare contro questa indicazione a meno che non ci siano delle ragioni molto valide. (MOFO 20.1).
- La durata di un incontro è definita dal tempo intercorso dal kickoff iniziale al fischio finale, incluso l'intervallo di metà partita più eventuali interruzioni o sospensioni.

## 5.14 Responsabilità nel conteggio dei giocatori

1. A seconda del tipo di crew, i seguenti arbitri condividono la responsabilità del conteggio dei giocatori:

Responsabilità	3	4	5	6C	6D	7	8
Sq. A sugli scrimmage down	R,L	R,U	R,U	R,U/C	R,U	R,U	R,U/C
Sq. B sugli scrimmage down	H,L	L,H	B,L,H	B,L,H	S,F	B,F,S	B,F,S
Sq. A sui free kick	L,H	U,H	U,B,H	U,B,C	U,F,S	U,F,S,B	U,F,S,B,C
Sq. B sui free kick	R,H	R,L	R,L	L,R,H	L,R,H	L,R,H	L,R,H

2. È molto importante contare i giocatori su field goal, punt, trasformazioni e dopo ogni cambio di possesso.
3. Avere più di 11 giocatori in campo e non accorgersene è uno dei peggiori errori che una crew arbitrale possa commettere.
4. Gli arbitri che hanno la responsabilità nel conteggio dei giocatori di ciascuna squadra hanno anche la responsabilità di applicare la restrizione al numero di giocatori permessi in huddle.

## 5.15 Comportamento

1. Ricordarsi che la propria condotta prima, durante e dopo ogni incontro è soggetta alla pubblica opinione. Comportarsi sempre in un modo che si addica ad un arbitro.
2. Gli arbitri hanno una grande responsabilità e devono guadagnarsi la fiducia del pubblico e dei partecipanti. Essi sono giudicati per qualsiasi cosa fanno sul campo e fuori, prima, durante e dopo la partita. Salutare e trattare il personale di ambedue le squadre nello stesso modo. Non scherzare con gli spettatori. Non fraternizzare con nessuno.
3. Eseguire gli esercizi di riscaldamento prima della partita
  - (a) meglio se in privato negli spogliatoi, se non possibile
  - (b) fuori dalla visuale degli spettatori, se non possibile
  - (c) ben lontano dai giocatori.
4. Non provare il fischietto nelle vicinanze del terreno di gioco. Non lanciare la palla in giro o indulgere in altre attività ricreative alla vista o all'ascolto degli spettatori, giocatori o altro personale.
5. Non è permesso agli arbitri di consumare droghe o bevande alcoliche o essere sotto la loro influenza prima e durante la gara.
6. Non fornire a nessuno della squadra, allenatori o giocatori informazioni riguardanti qualsiasi altra squadra. Non riportare pettegolezzi da una squadra all'altra o fare commenti su altre crew o altri arbitri.
7. Dopo la partita non discutere con nessuno a riguardo di decisioni prese durante la partita. Se qualcuno vuole protestare, indirizzarlo verso il supervisore all'incontro. Questioni riguardanti il giudizio di qualsiasi arbitro non sono argomenti da trattare né sul campo né dopo la partita.
8. Essere leale verso i propri colleghi, la propria associazione ed il football in generale.
9. Riportare immediatamente al supervisore qualsiasi approccio da parte di chiunque nel tentativo di corruzione o di qualsiasi altra azione non eticamente corretta

## 5.16 Rapporti con i media

1. Sii sempre cortese quando ti relazioni con i giornalisti dei media, ma ricordati che il tuo lavoro è arbitrare e che non sei un portavoce di una squadra, lega od organizzazione arbitrale.
2. Puoi, in qualsiasi momento, eccetto quando sei in uno stato di esaltazione emotiva, spiegare e discutere una regola. Ma non, in ogni caso, discutere un gioco particolare, un'applicazione o interpretazione eccetto dopo la gara per rispondere ad una domanda specifica di un reporter che ha assistito alla partita. Il miglior posto per farlo è nelle immediate vicinanze dello spogliatoio. Sii sicuro che la crew discuta in privato il gioco e sii sicuro che tutti i fatti siano chiari prima che il REFEREE parli ai giornalisti.

## 5.17 Filosofia delle crew a 6, 7, 8

1. Il principio base per le crew a 6, 7 e 8 è lo stesso che per le crew a 4 e 5. In ogni caso l'aggiunta di uno, due o tre uomini in più può essere un vantaggio o uno svantaggio. È ovvio che esista il vantaggio di avere un paio di occhi in più sul campo, mantenere l'ordine nelle aree circostanti a fine azione e avere maggiori possibilità di lettura nei giochi importanti. Gli svantaggi avvengono se l'uomo in più raddoppia semplicemente le responsabilità degli altri arbitri, avendo due arbitri in contrasto di opinione nello stesso gioco. Al contrario ci può essere una situazione con due arbitri dove ognuno lascia la chiamata all'altro e l'indecisione provoca che la chiamata giusta non sia fatta. Diventa così ancora più importante in una crew allargata che la comunicazione sia efficace e che le aree di responsabilità siano ben definite.
2. Avere degli arbitri in più aumenta la capacità per una crew di individuare le infrazioni alle regole. Questo protegge al meglio la tutela dei giocatori e diminuisce le possibilità che una squadra si avvantaggi con tattiche scorrette. Non dovrà però essere lo scopo di una crew allargata di chiamare più falli invece, la possibilità di avere un arbitro in più, permetterà di fare maggiore arbitraggio preventivo, aumentando così l'effetto deterrente. Questo alla lunga comporterà un numero minore di falli.
3. Più arbitri ci sono più sarà facile individuare azioni illegali lontano dalla palla. È molto meno facile che azioni scorrette passino inosservate.
4. È facile che ci siano giochi in cui degli arbitri, specialmente i deep wing, non saranno direttamente coinvolti nell'azione. Questi arbitri dovranno essere egualmente preparati e concentrati a fare da cleanup (pulizia) e restare vigili per il momento in cui l'azione finirà dalla loro parte, poiché quando questo avverrà molto probabilmente sarà un grande gioco come un lungo lancio o un calcio cruciale. Essi dovranno inoltre contribuire alla miglior amministrazione della partita coinvolgendo se stessi in quelle attività di riporto della palla, controllo delle sideline e controllo dell'applicazione delle penalità.
5. Con un numero elevato di arbitri è possibile per ognuno rimanere concentrato più a lungo sull'azione degli e contro i ricevitori eleggibili. In una crew a 7, ogni arbitro avrà come chiave un solo giocatore eleggibile il che comporterà l'impossibilità che un fallo passi inosservato. Allo stesso modo, come il gioco si sviluppa, gli arbitri avranno una zona più piccola da coprire e saranno quindi in grado di dare una migliore copertura.
6. I deep wing (compreso il BACK JUDGE in crew a 7 e 8) devono sempre cercare di stare più profondi del più profondo giocatore nella loro area (con eccezione di SIDE JUDGE e FIELD JUDGE in giochi di goal line). Boxando (MOFO 5.4) i giocatori con gli short wing, il gioco potrà essere coperto sia di fronte che da dietro, ottenendo così una copertura ottimale.
7. Con l'aumentare del numero degli uomini di una crew, aumentano le possibilità che la posizione iniziale di un singolo arbitro sarà più vicina al punto dal quale dovrà fare la chiamata, riducendo quindi la possibilità di dover fare una chiamata mentre si sta muovendo velocemente. Tuttavia, una crew numerosa non è una scusa per rimanere troppo fermo.
8. Quando due arbitri stanno coprendo la stessa sideline (o endline) è cruciale che questi stabiliscano un contatto visivo per comunicare il loro giudizio prima di effettuare un segnale.

9. Quando due arbitri stanno coprendo la stessa intersezione di due linee (es. goal line o endline) un arbitro deve concentrarsi sull'incrocio delle linee (es. l'endline o la goal line) e lasciare la responsabilità primaria della sideline all'altro arbitro.
10. Occasionalmente, tre arbitri potrebbero trovarsi nella condizione di coprire la stessa linea. In questo caso, se hai un arbitro (che molto probabilmente ti starà volgendo la schiena) fra te e la palla, non rimanere alle sue spalle e non ripetere il suo segnale (tranne che il segnale di ferma il tempo S3).
11. Mentre solo una minoranza di arbitri può lavorare regolarmente in crew a 6 o 7 uomini, è doveroso che ogni arbitro abbia familiarità con queste meccaniche così che possano partecipare con efficacia in un playoff o in un'altra designazione con crew allargate.

## 5.18 Arbitri con il ruolo di alternate

1. Quando vengono designati arbitri nel ruolo di Alternate ad una gara, possono essere assegnati SIA per eseguire specifiche meccaniche SIA semplicemente per assistere dalla sideline.
2. Compiti della pre-game degli arbitri col ruolo di Alternate:
  - (a) Presenziare alla pregame conference.
  - (b) In campo, assistere nel controllo delle catene, controllare i palloni, dare istruzioni alla chain crew e ai ball person, dare istruzioni ai clock operator dello stadio, controllare l'attrezzatura dei giocatori e qualsiasi altro compito richiesto dalla crew.
  - (c) Presentati all'allenatore del lato del campo in cui opererai durante la partita. Se non c'è un alternate dall'altra parte del campo, chiedi a un arbitro a bordo campo dall'altra parte di informare il suo allenatore che c'è un alternate e la tua posizione.
3. Quando sono richieste delle specifiche meccaniche:
  - (a) Come primo arbitro extra, dovrai stare a livello della scrimmage line dal lato della tribuna e assistere in modo discreto la crew per quello che riguarda l'attraversamento della neutral zone da parte della palla o del portatore di palla.
  - (b) Come secondo arbitro extra, dovrai stare con la chain crew e prendere nota del numero del down, la distanza e della yard, prima di ogni gioco.
4. Quando non sono assegnate specifiche meccaniche, o in aggiunta a quanto specificato sopra, gli arbitri aggiuntivi devono stare vicino alla panchina (almeno uno per ogni lato del campo) e:
  - (a) Aiutare gli arbitri della gara nelle comunicazioni con il capo allenatore (e viceversa)
  - (b) Osservare ogni trasgressione che avviene fra la sideline e la team area e lavorare con il coach predisposto a tenere indietro la squadra per incoraggiare sostituti, coach e le altre persone della panchina a rimanere nello spazio a loro dedicato
  - (c) Osservare potenziali trasgressioni alle regole dell'equipaggiamento obbligatorio e illegale e avvisare gli arbitri quando c'è bisogno di porre rimedio
  - (d) Osservare la condotta di tutte le persone presenti nella team area e informare gli arbitri di gara di ogni abuso o irrisione che arrivi da essi
  - (e) Osservare che un giocatore infortunato esca dal campo e rimanga fuori per almeno un down
  - (f) Confermare che la richiesta di timeout arrivi dall'head coach
  - (g) Gestire il rapporto con gli operatori televisivi quando è necessario
  - (h) Essere a conoscenza dell'ora del kickoff e della durata dell'intervallo
  - (i) Osservare il gioco e aiutare gli arbitri della gara nel correggere errori macroscopici, in particolare:
    - (i) Punto di applicazione delle penalità e distanza
    - (ii) Errori di cronometraggio
    - (iii) Numero di timeout rimasti per ciascuna squadra
  - (j) Portare del materiale di scorta (es. fischietti, penne/matite, flag, bean bag) nel caso un componente della crew li perda
  - (k) Stare tutto il tempo attenti alla propria incolumità fisica
5. Gli arbitri col ruolo di Alternate devono indossare la divisa completa coprendo la maglia con una giacca non a strisce oppure con un corpetto che li distingua dai componenti della

crew arbitrale.

6. Gli arbitri devono decidere durante la pregame in quale posizione entrerà l'alternate nel caso uno, due o più componenti della crew siano impossibilitati a continuare. Se il REFEREE non può continuare, è meglio che un altro membro della crew si sposti al posto del REFEREE e l'alternate sostituisca quell'arbitro, a meno che l'alternate non sia un REFEREE molto esperto.

## 5.19 Coerenza (Consistency)

Gli arbitri sono spesso criticati per mancanza di "coerenza", ma spesso quello che la critica vuole puntualizzare non è quello che noi stiamo cercando di perseguire.

1. Aspetti della coerenza che noi dobbiamo perseguire includono:
  - (a) Le decisioni prese nel primo quarto devono essere le stesse prese nel quarto quarto (con l'eccezione di partite in cui il risultato è ampiamente acquisito)
  - (b) Le decisioni prese contro o a favore della squadra di casa devono essere le stesse prese contro e a favore della squadra ospite
  - (c) Le decisioni prese da un lato del campo devono essere le stesse delle decisioni prese dall'altro del campo
  - (d) Le decisioni prese contro o a favore di un giocatore molto abile devono essere le stesse prese contro e a favore di un giocatore di abilità inferiori nella stessa gara
  - (e) Tutti gli arbitri della stessa crew devono interpretare le regole nello stesso modo (ma questo può variare a seconda della loro esperienza)
  - (f) Tutti gli arbitri che partecipano allo stesso torneo devono interpretare le regole nello stesso modo
  - (g) L'applicazione delle meccaniche standard
2. Aspetti che non richiedono coerenza includono:
  - (a) Le decisioni prese quando le circostanze dei fatti sono differenti
  - (b) Le decisioni prese in gare di alto livello (es. gare internazionali o campionato maggiore nazionale) non devono essere le stesse per le gare di livello inferiore
  - (c) Allo stesso modo non è richiesta coerenza nelle interpretazioni fra gare senior e giovanili
  - (d) Le decisioni prese quando l'attitudine e la condotta dei giocatori è positiva non hanno bisogno di essere mantenute sullo stesso tono quando i giocatori cambiano in un atteggiamento meno amichevole
  - (e) Meccaniche in situazioni particolari e non usuali
3. Aspetti dove vorremmo raggiungere una coerenza ma dove è concesso che non si possa ragionevolmente raggiungerla date le risorse disponibili possono essere:
  - (a) Decisioni prese da arbitri con diverso livello di esperienza
  - (b) Gli arbitri che lavorano in paesi diversi o in differenti zone dello stesso paese che interpretano le regole nello stesso identico modo

## 5.20 Preparazione mentale

Ringraziamenti: questa sezione è basata sul materiale prodotto dalla Football Association per gli arbitri delle loro gare.

1. Gli arbitri top sono quelli che (a prescindere dalle loro conoscenze) sono in grado di gestire la pressione mentale nelle gare dure da arbitrare. Essi sono in grado di ignorare la folla o l'importanza dell'occasione o addirittura aumentare le loro prestazioni in queste occasioni. Per la maggior parte delle persone, la pressione mentale arriva da: la propria chiave di lettura della situazione provoca la pressione e poiché è solo una cosa interna si può facilmente controllare. I vincenti non sono nati necessariamente con questa caratteristica ma si sono allenati fisicamente e mentalmente per raggiungerla.
2. La coerenza viene dalla capacità di concentrarsi sulla gara ed ignorare le distrazioni interne ed esterne ed applicare correttamente le regole in qualsiasi situazione.
3. L'arbitro ideale è:

- (a) Calmo quando è sotto pressione
  - (b) In controllo delle proprie emozioni
  - (c) Fiducioso
  - (d) Vigile mentalmente
  - (e) Positivo
4. Il buon arbitro non vuole evitare la pressione ma la accetta come qualcosa che fa parte della gara a qualsiasi livello. Sii fiducioso di avere le conoscenze necessarie per gestire queste situazioni. La pressione non è un ostacolo ma una possibilità da prendere.
- (a) Non arrabbiarti per una contestazione di un giocatore su una tua decisione; essi non stanno rivolgendo a te la loro rabbia, essi non ti conoscono! La loro frustrazione è diretta alla tua divisa – al ruolo autoritario che tu rappresenti.
  - (b) Non arrabbiarti per gli errori o le prestazioni inadeguate dei tuoi colleghi arbitri. Ricorda, una volta eri inesperto e anche adesso commetti ancora degli errori di tanto in tanto. Correggi con calma quegli errori che possono essere corretti per regola. Informa, con cortesia, i colleghi che commettono errori sulle meccaniche.
  - (c) Non mostrare rabbia, paura, emozioni negative. La sola emozione che è consentito mostrare è il piacere di arbitrare che, ricorda, è il motivo per cui sei lì!
  - (d) Sii fermo nelle decisioni che prendi, prendi le tue responsabilità e gestisci le conseguenze, sia che la tua decisione sia corretta o sbagliata.
  - (e) Sii fiducioso, assertivo ma non arrogante, abbi una consapevole determinazione delle tue capacità e che potrai sempre migliorare. Questo significa che non sarai intimidito dalla pressione o dall'atteggiamento dei giocatori.
  - (f) Rimani concentrato sulle cose che contano durante la gara ed abbi la capacità di eliminare ciò che è superfluo a prescindere dalla pressione che ti circonda.
5. Come imparare ad arbitrare sotto pressione? La risposta è: non puoi. Nessuno ha delle ottime prestazioni sotto pressione – la ragione per cui i nostri arbitri top si distinguono quando il livello della gara sale e la pressione cresce non è perché loro possono lavorare sotto pressione, ma perché essi hanno eliminato la pressione e lavorano in uno stato mentale ideale.
6. Quando stai arbitrando in uno stato mentale ideale:
- (a) Ti senti rilassato anche se il livello di adrenalina è alto;
  - (b) Ti senti un po' nervoso ma con un senso di calma e fiducia;
  - (c) Le tue decisioni verranno prese spontaneamente senza un processo mentale conscio così come avrai una grande fiducia nelle tue capacità;
  - (d) Ti sentirai sempre come se fossi al posto giusto al momento giusto.
  - (e) Manterrai la concentrazione e la consapevolezza di quello che succede intorno a te.
  - (f) Manterrai il controllo sulle tue emozioni e non diventerai teso, per cui in totale controllo di te stesso.
- Se gestisci i punti qui sopra, eliminerai gli eccessi di pressione che altrimenti comprometterebbero di lavorare al meglio.
7. Preparazione mentale per una partita:
- (a) Non cambiare la tua preparazione fisica, continua a seguire la consueta preparazione che svolgi di solito e non cambiare le tue abitudini di rilassamento che sono altrettanto importanti quanto la preparazione fisica.
  - (b) Preparati mentalmente a qualsiasi cosa possa accadere.
  - (c) Non cercare di cambiare qualcosa alla tua tecnica di arbitraggio. Quello che hai fatto fino ad oggi è stato sufficiente a darti le opportunità che stai ricevendo. Apporta dei cambiamenti unicamente a quelle aree dove pensi che devi migliorare.
  - (d) Fai delle piccole prove mentalmente tutti i giorni; riguardati arbitrare in uno stato mentale ideale.
  - (e) Non diventare ansioso se sei nervoso, avrai bisogno che l'adrenalina scorra per la gara, pensa a quello che ti aspetta.
  - (f) Pensa che andrai a godere della partita. Stai andando a fare una buona prestazione;

avrà il controllo di te stesso: stai andando a gestire ogni situazione che si può verificare.

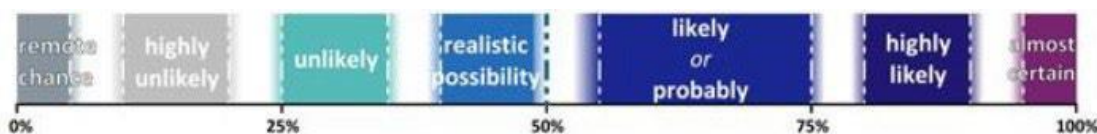
## 5.21 Giocate cruciali

1. In ogni partita, è probabile che ci siano un certo numero di giocate *cruciali* – vale a dire che sono importanti perché possono fare una differenza significativa per la partita, magari dando un vantaggio a una squadra. Devi imparare a riconoscere le giocate cruciali in modo da poter reagire in modo appropriato. La maggior parte delle giocate sono “di routine” e comportano piccoli guadagni o perdite, ma anche una giocata di routine può essere fondamentale per lo svolgimento della partita se scatena uno alterco tra giocatori, comporta un infortunio o arriva in un momento critico.
2. Le giocate che spesso cruciali includono:
  - (a) Tutte le azioni che portano ad una segnatura
  - (b) I cambi di possesso
  - (c) I quarti down in cui la squadra A “la gioca”
  - (d) Terzi down che finiscono vicini alla line to gain
  - (e) Tutte le giocate in partite ravvicinate nel punteggio verso la fine della partita
  - (f) Giochi trucco
3. Il riconoscimento di una giocata cruciale può avvenire prima dello snap, ad esempio:
  - (a) Le sostituzioni o la formazione della squadra A indicano che è probabile che accada qualcosa di insolito
  - (b) Le sostituzioni o la confusione della Squadra B indicano che potrebbe non reagire normalmente al gioco
  - (c) La squadra A impiega un tempo insolitamente lungo per chiamare il gioco e/o l'allenatore è più coinvolto del solito
4. Il riconoscimento di una giocata cruciale può avvenire durante l'azione, ad esempio:
  - (a) L'azione termina vicino alla goal line
  - (b) L'azione termina vicino alla line to gain
  - (c) Si verifica un fumble durante l'azione o la palla diventa libera a seguito di un lancio all'indietro
  - (d) È difficile stabilire se il lancio fosse completo o incompleto
  - (e) È difficile dire chi ha toccato per primo un calcio
  - (f) Uno o più giocatori diventano molto emotivi durante l'azione
5. Una giocata può diventare cruciale a causa di un fallo chiamato durante l'azione. Specialmente quando la chiamata annulla una segnatura, un cambio di possesso, un lungo guadagno o una grossa perdita di yard.
6. Devi reagire in modo diverso a una giocata cruciale. Ciò potrebbe includere:
  - (a) Avvicinarsi di più all'azione
  - (b) Vendere la chiamata in modo evidente e deciso
  - (c) Prendersi del tempo per calmare gli animi
  - (d) Comunicare più chiaramente sia verbalmente che tramite segnali
  - (e) Ripetere le comunicazioni
7. Al contrario, dovresti cercare di non sopravvalutare le rappresentazioni di routine. Se lo fai, perderai la capacità di vendere giocate cruciali.
8. Un'azione può cambiare completamente quando, una volta presa in considerazione una penalità, essa cambia l'inerzia della partita da una squadra ad un'altra. È probabile che ciò generi emozioni particolarmente forti.

## 6 ASSIOMI DELL'ARBITRAGGIO

### 6.1 Affrontare l'incertezza

1. L'incertezza (o il dubbio) è una parte normale dell'arbitraggio. Forse vedi solo una parte di un'azione, perché è coperta dai giocatori, perché l'azione si svolge così velocemente o perché ha iniziato a svolgersi prima che il tuo sguardo si concentrasse su di essa. Normalmente non è un qualcosa di cui preoccuparsi, perché disponiamo di strumenti che possiamo utilizzare per risolvere l'incertezza, i principali sono la comunicazione e i principi. †
2. L'incertezza dovrebbe innescare un tentativo di ottenere maggiori informazioni, sia modificando la propria posizione e visione, sia comunicando con un altro arbitro. A volte le azioni dei giocatori trasmettono informazioni su ciò che può essere accaduto durante il gioco, fornendoti ulteriori prove per aiutarti a effettuare la chiamata.
3. Essere in grado di quantificare l'incertezza ti aiuta. La seguente scala (utilizzata dal governo britannico durante la pandemia COVID) definisce le parole da utilizzare in base a quanto si è certi/incerti quando si comunica con i colleghi:†



### 6.2 Principi di quando in dubbio

Se sei ragionevolmente sicuro di qualcosa, allora accettalo: è più probabile che sia corretto piuttosto che ricorrere ai principi del "quando in dubbio". Tuttavia, i principi di "quando in dubbio" riflettono l'esperienza secondo cui, in determinate situazioni, un risultato è più comune dell'altro. Pertanto, scegliendo il risultato più comune, è più probabile che tu abbia ragione, ma ciò non è garantito. I principi non esistono per giustificare la mancata applicazione delle meccaniche corrette. □

Tieni presente che i principi riportati di seguito non cambiano quando è disponibile la revisione dal video. Data la qualità del video alla quale spesso si è costretti a ricorrere, è probabile che molte revisioni dovranno lasciare la chiamata sul campo, per cui è importante rendere la chiamata sul campo □ il più corretto possibile.

#### Quando in dubbio:

##### Prima dello snap

1. I giocatori dell'attacco sono legalmente sulla scrimmage line;
2. I giocatori dell'attacco sono legalmente nel backfield;
3. I segnali della difesa sono legali;
4. Un giocatore che sta uscendo ha lasciato il campo prima dello snap;
5. Un timeout chiamato da una squadra precede un fallo prima dello snap;
6. La pausa di un secondo non è stata rispettata;
7. I giocatori sono legalmente in motion piuttosto che in motion illegale;

##### Blocchi

8. Allo snap, il back non è posizionato fuori dal tackle;
9. Nel giudicare se si è dissolta o meno la blocking zone (Regola 2-3-6) o la tackle box (Regola 2-34), non si sono § ancora dissolte;

10. Il blocco sotto la cintura è avvenuto prima che la palla fosse uscita dalla tackle box
11. Il blocco è legale piuttosto che un clipping;
12. Il contatto è sotto la cintura piuttosto che sopra (Regola 2-3-2);<sup>®</sup>
13. Il blind side block è legale piuttosto che illegale;<sup>§</sup>
14. Riguardo al blocco nella schiena, è sotto la cintura piuttosto che sopra (Regola 2-3-4-a);
15. È uso legale delle mani piuttosto che holding o uso illegale delle mani;

### Lanci

16. Il lancio in avanti è incompleto piuttosto che fumble;
17. Il lancio in avanti è prendibile; (Regola 2-19-4);
18. è un fumble piuttosto che un lancio in avanti se il lanciatore è stato colpito dal lato cieco o se si vede una mano vuota che si muove in avanti, altrimenti<sup>†</sup> Il lanciatore ha lanciato la palla piuttosto che ha fatto fumble; (Regola 2-19-2-c);
19. Il lanciatore non ha fatto un intentional grounding;
20. Il lancio dietro la neutral zone è in avanti piuttosto che indietro; (Regola 2-19-2-a);
21. Il lancio oltre la neutral zone o quando non c'è la neutral zone è all'indietro piuttosto che in avanti;
22. Il lancio in avanti o l'hand-off<sup>§</sup> è stato effettuato sulla o dietro la neutral zone piuttosto che oltre la neutral zone;

### Possesso e tocco

23. Una ricezione, un recupero o un intercetto non sono stati completati (Regola 2-4-3-h);
24. Nel valutare se la palla ha toccato terra durante una presa al volo, non ha toccato terra;
25. Se c'è una presa contemporanea, chiunque mostri la palla è quello a cui dare il possesso;
26. È un fumble piuttosto che un gioco di corsa<sup>□</sup> terminato;
27. Se in dubbio che un giocatore ha toccato la palla, non ha toccato la palla; (Regola 2-11-4);
28. La palla è accidentalmente toccata piuttosto che battuta o calciata intenzionalmente<sup>□</sup> (Regole 2-11-3, 2-16-1-a e 2-16-1-d);

### Calci

29. Il giocatore del kicking team (a) è entrato nell'area di fronte al ricevitore; (b) ha contattato il potenziale ricevitore prima del (o simultaneamente al) suo primo tocco della palla; (c) interferito col ricevitore in posizione di ricevere il calcio piuttosto che no;
30. Se avviene vicino al momento del calcio, un fallo commesso da un giocatore della Squadra B che cerca di raggiungere il kicker verrà applicato dal punto precedente; un fallo commesso da un giocatore della Squadra B atto a favorire il ritorno verrà sanzionato con l'applicazione del post scrimmage kick;<sup>□</sup>
31. Un fallo della squadra B in un gioco di scrimmage kick è avvenuto dopo (non prima) che la palla è stata calciata;

### Palla viva/morta

32. La palla è morta (Regola 4-1-3-a);
33. Il giocatore è in campo piuttosto che fuori campo;
34. Se il portatore di palla è tenuto da un solo giocatore, la palla è ancora viva; se tenuto da due o più giocatori, il massimo avanzamento è stato fermato;
35. Una condotta antisportiva è avvenuta a palla morta piuttosto che a palla viva;

### Contatto e falli

36. Un giocatore è indifeso (Regola 2-27-14);
37. Il defensive back ha legalmente iniziato il contatto in una situazione di lancio;
38. Il face mask, la mentoniera o l'apertura del casco è stato afferrato poi torto, girato o tirato (Regola 9-1-8-b);
39. Il fallo è roughing piuttosto che running sul kicker (Regola 9-1-16-a-8);

### Vicino alla end zone

40. È un touchback piuttosto che una safety (Regola 8-5-1-a);

41. È un touchback piuttosto che applicare la regola del momentum;
42. La palla è morta in campo piuttosto che touchdown;
43. Se il blocco è avvenuto nella end zone o all'interno del campo, esso è avvenuto all'interno del campo;
44. In un cambio di possesso dentro o vicino la end zone, il ritorno NON ha lasciato la end zone;

### Varie

45. Chiamare timeout per i giocatori infortunati;
46. Il REFEREE deve ricorrere alla Regola 3-4-3 (Tattiche Scorrette di Gestione del Tempo) quando il cronometro di gara è sotto i 5 minuti di ogni tempo;
47. Non c'è fallo;
48. Non lanciare flag;
49. Non fischiare.

## 6.3 Punti da considerare

Ricordare sempre:

1. La salvaguardia dei giocatori è il primo obiettivo ovviamente dopo la propria salvaguardia;
2. Fate le chiamate difficili;
3. Non lasciatevi coinvolgere emotivamente;
4. La pregame conference è obbligatoria;
5. Se vi mostrate come un arbitro lavorerete come tale;
6. Contare i giocatori;
7. Correggere errori clamorosi;
8. Vedere il cuoio della palla;
9. Conoscere down e distanza;
10. Vendete la chiamata ma non strafate;
11. Chiamate quello che vedete ma soprattutto vedete quello che chiamate;
12. Non indovinare, conoscere;
13. Se due arbitri stanno prendendo il punto uno dei due dovrebbe fare qualcos'altro;
14. Lasciate che la mente digerisca ciò che gli occhi hanno visto;
15. Che effetto ha avuto sul gioco?
16. Quello che conta è ciò che avete imparato dopo aver capito;
17. Per gli short wing, non restate intrappolati;
18. Per i deep wing, non fatevi battere in profondità;
19. Dopo avere lanciato la vostra flag continuate ad arbitrare;
20. Alla fine del 4° down, fermare il tempo;
21. Prendersi un secondo per dare un'ulteriore occhiata;
22. Le tre virtù di un buon arbitro sono: atteggiamento, coerenza e competenza;
23. L'unica cosa da enfatizzare in un arbitraggio sono i segnali;
24. Siate decisi - l'indecisione (o la mancanza di decisione) danno l'impressione di incertezza;
25. Non stare immobili durante tutto un down - chi vi guarda può pensare che siate pigri;
26. Se gli arbitri sono così vicini da riuscire a toccarsi vuol dire che c'è qualcosa di sbagliato;
27. Non arrabbiarsi e non cercare di compensare;
28. Se gli spettatori e gli allenatori non conoscono il vostro nome e chi ha arbitrato l'incontro, avete fatto una grande partita;
29. È più importante prendere una decisione giusta che fare bella figura;
30. Non tentennare; se state per sbagliare è meglio sbagliare velocemente che farlo con calma, è comunque meglio fare la cosa giusta;
31. Il falso orgoglio non ha posto nell'arbitraggio.
32. Ci sono probabilmente 5 "grandi" chiamate in una partita; cercate di farle tutte giuste;
33. Gli arbitri possono **influenzare** le persone (provocando la loro reazione) perché essi hanno il **potere** (l'abilità di influenzare qualcuno) e l'**autorità** (il diritto di esercitare il potere), ma non ci può essere autorità senza il rispetto. Per questo motivo autorità e rispetto si guadagnano – non si ricevono automaticamente indossando la maglia a

strisce;

34. Se non sei *sicuro* che sia un fallo, non lo è, tranne che contro il quarterback;
35. Se sono stati battuti (ad esempio WR vs CB), i giocatori tenderanno a imbrogliare!
36. Non esiste una flag *ritardata*, esiste solo una flag *meditata*;
37. L'ignoranza può essere corretta, ma la testardaggine e la stupidità potrebbero essere permanenti;
38. *Portare a termine il lavoro è meglio che farlo perfettamente;*<sup>§</sup>
39. *Non arbitrare a 100 miglia orarie – vedrai di più se la tua testa è ferma;*<sup>§</sup>
40. *Non importa quanto velocemente ti muovi, la luce raggiungerà comunque i tuoi occhi alla stessa velocità;*<sup>§</sup>
41. Sei bravo abbastanza tanto quanto buona sarà la tua prossima chiamata.

## 6.4 Principi di un arbitraggio efficace

Tutti gli arbitri devono:

1. Essere di aiuto (arbitraggio preventivo);
2. Partecipare attivamente ad una pregame conference completa;
3. Essere preparati al compromesso;
4. Rendersi disponibile per gli altri arbitri;
5. Aiutare il più possibile gli altri compagni di arbitraggio;
6. Incoraggiare gli arbitri meno esperti a fare domande;
7. Dare consigli quando è necessario;
8. Essere puntuali;
9. Conoscere tutto della propria posizione;
10. Comprendere che l'uniformità è importante;
11. Agire sempre in maniera professionale;
12. Essere a conoscenza delle responsabilità primarie e secondarie;
13. Essere un arbitro che guarda i giocatori e non la palla;
14. Essere consapevole del tempo di gioco;
15. Non perdere mai un down;
16. Fare dei buoni segnali;
17. Non permettere ai giocatori di linea di parlare;
18. Essere in posizione per fare la chiamata corretta;
19. Non voltare le spalle alla palla;
20. Fischiare quando è appropriato;
21. Tenere la bocca chiusa vicini alla goal line;
22. Ricordarsi le meccaniche per crew con meno arbitri rispetto a quella in cui arbitri normalmente: non sai mai quando un infortunio o un ritardo ti costringeranno ad arbitrare in quel modo;
23. Essere capaci di controllare la propria sideline;
24. Essere capaci di coprire situazioni lontane a fondo campo;
25. Essere consapevole del ritmo della gara;
26. Conoscere l'applicazione delle penalità;
27. Non emarginare un membro della crew;
28. "Far sì che sia presente" - nessuna chiamata fantasma;
29. "Prendere la decisione giusta" - se siete in dubbio discutetene.

## 6.4 Dieci suggerimenti dagli arbitri del Regno Unito

1. Conosci le regole e l'applicazione delle regole e applicale con accuratezza. In questo modo raggiungerai la consistenza di cui hanno bisogno le squadre.
2. Sii deciso e fermo quando prendi una decisione, le squadre avranno fiducia nelle decisioni prese con sicurezza, imponendoti ma senza aggressività.
3. Sii sicuro che i giocatori capiscano le tue decisioni. In questo modo ridurrai le possibilità che ti possano contestare.
4. Non prendere le contestazioni in modo personale. Contestare le tue decisioni non è un attacco personale alla tua integrità.
5. Osserva i punti critici. Se vedi che possono creare dei problemi allora potresti prevenirli.
6. Se prendi una decisione sbagliata, assecondala. I giocatori accettano il fatto che tu sei umano – essi non credono nella perfezione.
7. Non cercare di rimediare ad un'ingiustizia. Applica le regole e lascia che la giustizia si compia da sola.
8. Sii amichevole e comunicativo. I giocatori si relazionano meglio con una persona che non con un arbitro.
9. Dai ad ogni evento il giusto sforzo. Per alcune squadre potrebbe essere la gara della stagione.
10. Divertiti arbitrando. Se non ti stai divertendo le squadre se ne accorgeranno.

## 7 COME GESTIRE LA PREGAME

La pregame conference è un'opportunità per la crew per entrare nella giusta mentalità per affrontare al meglio la partita: per questo motivo la pregame va sempre fatta.

Benché normalmente sia il REFEREE a condurre la pregame, egli deve assicurarsi che tutti i membri della crew siano attivamente coinvolti nella discussione e che questa non si trasformi in un monologo. Quando si lavora regolarmente con la stessa crew è essenziale che la pregame sia sempre diversa in modo che non diventi un rituale noioso che ognuno ha già sentito altre volte. Condividere le responsabilità per la pregame assegnando ai vari membri della crew diversi argomenti da trattare.

Tutti gli aspetti della partita vanno coperti durante la pregame, inclusi il regolamento e le meccaniche. Discutere di situazioni rare e inusuali e decidere come dovrete gestirle. Descrivere esperienze di gare precedenti e come sono state gestite.

La seguente checklist viene fornita come guida.

### 7.1 Compiti della pregame

1. Certificazione coach
2. Punto dove fare il controllo dell'equipaggiamento dei giocatori.
3. Testare e segnare i palloni.
4. Identificare dove si trova la postazione medica.
5. Istruire la chain crew e gli arbitri aggiuntivi.
6. Istruire i ball person.
7. Istruire gli speaker ed i cronometristi da stadio.
8. Ispezionare il terreno di gioco
9. Verifica radio
10. Verifica comunicazione con il Video Judge (se presente)

### 7.2 Procedure per il coin toss

1. Procedura per il primo tempo
2. Opzioni per il secondo tempo

### 7.3 Free kick

1. Posizioni
2. Istruzioni alle squadre
3. Restraining lines
4. Conteggio dei giocatori
5. Partenza del cronometro
6. Momentum nella end zone
7. Touchback
8. Calcio non toccato fuori campo
9. Blocchi sotto la cintura
10. Interferenza con la possibilità di ricevere il calcio
11. Fair catch
12. Lancio alla mano in avanti
13. Onside kick - tocco illegale
14. Free kick dopo una safety

## 7.4 Giochi di Scrimmage – Generalità

1. Posizioni
2. Conteggio dei giocatori
3. Legalità della formazione in attacco - segnali dei wing official
4. Uomo in motion
5. Legalità dello snap

## 7.5 Giochi di Scrimmage – Corse

1. Copertura del portatore di palla - nel backfield, fra i tackle, sweep, pitchout
2. Azione di fronte al portatore di palla
3. Copertura degli off men
4. Massimo avanzamento - fuori campo
5. Situazioni di goal line o in prossimità della conquista del primo down
6. Copertura di fumble e conseguenti avanzamenti e ritorni

## 7.6 Giochi di Scrimmage – Lanci

1. Copertura del lanciatore - roughing
2. Lanciatore/lancio dietro/oltre la linea di scrimmage; chiarire le competenze
3. Fumble/lancio avanti/dietro; chiarire le competenze
4. Intentional grounding; chiarire le competenze
5. Ineleggibile a fondo campo
6. Chiavi e zone
7. Copertura dei ricevitori
8. Completo/incompleto
9. Interferenza sul lancio - dell'attacco, della difesa
10. Primo tocco
11. Copertura sugli intercetti - momentum in end zone, blocchi sotto la cintura

## 7.7 Ritorni

1. Reverse mechanics
2. Tenere il gioco "chiuso tra gli arbitri"
3. Responsabilità sulla goal line

## 7.8 Punt

1. Posizioni
2. Copertura del kicker - running/roughing
3. Copertura dello snapper
4. Blocco/tocco sulla scrimmage line - palla dietro/oltre la neutral zone
5. Interferenza con la possibilità di prendere il calcio al volo
6. Fair catch
7. Non toccato in end zone
8. Fuori campo - segnare il punto
9. Tocco illegale
10. Copertura della corsa all'indietro - portatore di palla, altre azioni, blocchi sotto la cintura
11. Finte

## 7.9 Field goal e trasformazioni

1. Posizioni
2. Copertura dei pali
3. Copertura del kicker/holder - running/roughing
4. Copertura dello snapper
5. Blocchi/tocchi sulla scrimmage line - palla dietro/oltre la neutral zone
6. Finte
7. Copertura se la difesa guadagna il possesso

## 7.10 Obblighi generici

1. Mucchio sul fumble
2. Riporto della palla

## 7.11 Obblighi alla fine del quarto

1. 1° e 3° quarto
2. Metà partita
3. Fine della gara
4. Regole sulla fine del quarto (se c'è/ci sono orologio/i da stadio)
5. Tempi supplementari

## 7.12 Timeout

1. Prenderne nota
2. Posizioni

## 7.13 Misurazioni

1. Compiti di ogni arbitro

## 7.14 Falli e applicazioni

1. Analisi dei falli - chi, cosa, dove, quando
2. Registrazione dei falli
3. Opzioni
4. Segnali
5. Applicazioni

## 7.15 Posizioni alternative in caso di infortunio

1. Infortunio di un arbitro
2. Infortunio di 2 arbitri

## 8 PRIMA DEL KICKOFF

### 8.1 Prima della gara – fuori dal campo

1. Incontrarsi con gli altri arbitri allo stadio all'ora convenuta. Questo significa normalmente un'ora e mezza prima di una partita di regular season e 2-3 ore prima di una partita di playoff, una gara internazionale o un'altra partita importante a meno che non si tenga la pregame conference in altro luogo.
2. Non appena si arriva allo stadio, ispezionare la struttura ed il terreno di gioco, in modo particolare se ci sono pericoli o ostacoli. Cercare la collaborazione degli organizzatori dell'incontro per rimuovere qualsiasi problema.
3. [REFEREE] Condurre una buona pregame per preparare mentalmente la crew alla partita. Assicurarsi che tutti i membri della crew contribuiscano. Una guida alla pregame si trova nella sezione 7. [TUTTI GLI ALTRI] Partecipare alla pregame. Se il REFEREE ritarda per un motivo qualsiasi, la pregame sarà tenuta dal LINESMAN o dall'arbitro più esperto.
4. [REFEREE] [UMPIRE] Prima della partita incontrarsi con entrambe le squadre (normalmente negli spogliatoi **o in campo**) **almeno un'ora prima del kickoff.** <sup>◊</sup>
  - (a) Identificare e presentarsi all'Head coach.
  - (b) Verificare che i due Head coach forniscano il roster e firmino il Certificato dei Coaches che certifica che tutti i giocatori indossano l'equipaggiamento obbligatorio e sono stati istruiti al suo uso. Confermare l'ora del kickoff ed ogni altro dettaglio relativo all'ingresso delle squadre in campo.
  - (c) Controllate con l'Head coach quanto segnalato nella lista della sezione 4.3.
  - (d) Rivedere con gli allenatori ogni procedura o situazione di gioco inusuale. Prendere nota di ogni gioco speciale o trick play.
  - (e) [UMPIRE] Controllare l'equipaggiamento e le fasciature dei giocatori. Prendere nota del numero dei giocatori con equipaggiamento illegale o senza l'equipaggiamento obbligatorio in modo che possiate ricontrollarli una volta che saranno sul terreno di gioco.
5. [TUTTI GLI ALTRI] Mentre REFEREE e UMPIRE stanno parlando con gli Head coach:
  - (a) Se una o tutte e due le squadre stanno facendo il riscaldamento in campo, potete approfittarne per andare in campo ed esercitarvi nella vostra posizione e (senza fischiato, flags e senza rendere troppo evidente la vostra presenza) osservare le vostre chiavi, movimenti e reazioni ai giochi.
  - (b) Gli arbitri responsabili di istruire la chain crew e i ball person possono andare in campo e farlo.
  - (c) Ritornate nello spogliatoio quando avete terminato i vostri compiti o le squadre hanno finito il riscaldamento.
6. Esaminare i palloni forniti per la partita. Se sono accettabili, segnare ogni palla e consegnarli agli arbitri responsabili di portarli in campo.
7. Completare tutta la documentazione prima della gara che è richiesta per la gara o per la vostra organizzazione arbitrale.
8. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Prima di lasciare gli spogliatoi:
  - (a) Assicurarsi dell'ora corretta. Avere un cronometro a scalare ed assicurarsi di saperlo utilizzare correttamente. Controllare che un altro arbitro della crew abbia un orologio di riserva nel caso che il principale smetta di funzionare.
  - (b) Confermare l'orario del kickoff e comunicarlo a tutti gli altri arbitri. È responsabilità del referee assicurarsi che tutti gli arbitri arrivino in orario nel terreno di gioco.
  - (c) Assicurarsi che anche gli altri arbitri abbiano l'orologio sincronizzato con l'ora corretta.
9. Controllare tutti vestano correttamente la divisa e che abbiano con loro tutto l'equipaggiamento necessario. L'UMPIRE normalmente supervisiona questa fase.
10. Fare la verifica delle radio come specificato nella sezione 25.2.
11. Lasciare lo spogliatoio insieme agli altri arbitri in tempo per arrivare al campo 10 - 20 minuti

prima dell'ora d'inizio (prima se la chain crew ed i ball person sono ancora da istruire o se il campo è a notevole distanza, più tardi se invece non ci sono queste condizioni). Anticipare l'arrivo in campo se giudicate ci sia un rischio di comportamenti inappropriati da parte delle squadre in campo o se la crew necessita di un'ulteriore preparazione

12. Se necessario, aiutare a portare i palloni in campo. Un solo arbitro è responsabile che i palloni siano portati sul terreno di gioco (se necessario chiedere aiuto agli altri arbitri).  
 [CREW A 4] In questo caso sarà il LINE JUDGE.  
 [CREW A 5/6C/7/8] In questo caso sarà il BACK JUDGE.  
 [CREW A 6D] In questo caso sarà SIDE JUDGE.

## 8.2 Prima della gara – in campo

- Tutti gli arbitri devono essere in campo almeno 10 minuti prima del kickoff. Arrivare in campo prima se ci sono problemi con le squadre, la catena, la chain crew, i ball person, segnatura del campo o equipaggiamento, o se necessario per una qualche attività da svolgere prima della partita.
- Prendere nota della tribuna stampa. Se non c'è una tribuna stampa, il lato definito come tribuna stampa sarà determinato dalla posizione (in ordine di priorità) della telecamera principale, dello speaker o della maggioranza degli spettatori, *non* dal lato dove si dispone la squadra di casa.
- Prendere nota di dove si trova l'équipe medica.
- Controllare che gli organizzatori della gara abbiano rimosso gli ostacoli o gli oggetti pericolosi segnalati precedentemente.
- Sommario delle responsabilità del preparata:

### Responsabilità

	3	4	5	6C	6D	7	8
Ispezionare nuovamente il campo (primario)	R	R	B	B	S	B	B
Ispezionare nuovamente il campo (secondario)			R	R	R	S	S
Controllo equipaggiamento giocatori (primario)	R	U	U	U	U	U	U
Controllo equipaggiamento giocatori (secondario)		R	R	C	R	R	C
Controllo squadre e arbitri in campo	R	R	R	R	R	R	R
Controllo catena e istruzione chain crew	H	H	H	H	H	H	H
Assicurarsi che i palloni da gioco siano disponibili	L	L	B	B	S	B	B
Istruzione ball person (e chain crew alternativa)	L	L	L	L	F/L	F/L	F/L
* Istruzione operatore game clock stadio e speaker	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
* Istruzione operatore play clock stadio	L	L	B	B	S	B	B
Incontrarsi col personale medico	L	L	B	B	S	B	B

### 6. [REFEREE]

- [CREW A 4/5/6C/6D] Aiutare il BACK JUDGE o il SIDE JUDGE a ispezionare nuovamente l'intera superficie di gioco e le sue vicinanze. [CREW A 4] Dovrai fare questa ispezione da solo.
- [NO C] Aiutare l'UMPIRE col controllo spot dell'equipaggiamento dei giocatori.
- Controllare che entrambe le squadre siano in campo e pronte per giocare.

(d) Se una competizione impone la presenza di un numero minimo di giocatori e/o allenatori prima del kick off, fai questa verifica. Non è necessario contare uno ad uno se il numero minimo è ovviamente superiore o inferiore. Se il numero minimo non viene raggiunto, informare l'Head coach. ®

(e) Controllare che tutti gli altri arbitri abbiano completato le loro mansioni.

- [UMPIRE] [CENTRE JUDGE] Controllare l'equipaggiamento dei giocatori. Fatevi aiutare dagli altri arbitri se hanno finito i loro compiti.
- [LINESMAN]
  - Individuare e controllare la catena, la sua lunghezza, se ci sono nodi oppure se è attorcigliata. Dovete portare un metro o una corda per misurare la sua lunghezza (all'interno dei due pali).

- (b) Segnare la metà della catena (5 yard dalle due estremità) con un pezzo di nastro o con un'altra clip per verificare se una penalità per fallo della difesa determina o meno un primo down.
  - (c) Presentarsi alla chain crew ed istruirli dettagliatamente sulle procedure come descritto nella sezione 22.1.
9. [LINE JUDGE]
- (a) [CREW A 4]
    - (i) Assicurarsi che siano disponibili i palloni per la gara.
    - (ii) Discutere con il personale medico disponibile su quali segnali utilizzare per convocarli sul campo. Informare gli altri arbitri dei segnali concordati.
    - (iii) Se è disponibile il play clock da stadio, istruire il relativo operatore.
  - (b) [CREW A 4] O<sup>§</sup>  
[SE IL FIELD JUDGE TIENE IL TEMPO IN CAMPO]
    - (i) Presentarsi ai ball person e istruirli secondo le procedure illustrate nella sezione 22.3. Mantenere il possesso dei palloni finché i ball person non vengono istruiti – non permettere ai giocatori di allenarsi con questi palloni.
    - (ii) Organizzare e istruire il down box alternativo e la crew addetta al line-to-gain marker (se prevista) come da procedure illustrate nella sezione 22.2.
  - (c) [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO]
    - (i) Se è disponibile l'orologio da stadio, istruire l'operatore
    - (ii) Se è presente lo speaker, istruirlo sui segnali e le procedure, ed informarlo del nome e della posizione degli arbitri. Controllate e confermate con lui i seguenti dettagli:
      - (1) Orario del kickoff.
      - (2) Cerimonie prima della gara (inni nazionali, annuncio delle squadre, etc.).
      - (3) Attività di metà gara (l'orario in cui il terreno sarà sgombro).
10. [BACK JUDGE]
- (a) Assicurarsi che siano disponibili i palloni per la gara.
  - (b) Se è disponibile il play clock da stadio, istruire l'operatore
  - (c) Discutere con il personale medico disponibile su quali segnali utilizzare per convocarli sul campo. Informare gli altri arbitri dei segnali concordati.
  - (d) Ispezionare nuovamente l'intera superficie di gioco e le sue vicinanze. Annotare eventuali segnature insolite e avvisare gli altri arbitri. Assicurarsi che l'organizzatore della gara abbia corretto eventuali errori.
11. [FIELD JUDGE]
- (a) [SE TIENE IL TEMPO IN CAMPO]
    - (i) Se è disponibile l'orologio da stadio, istruire l'operatore
    - (ii) Istruire lo speaker sui segnali e le procedure, informarlo del nome e della posizione degli arbitri. Controllate e confermate con lui i seguenti dettagli:
      - (1) Orario del kickoff.
      - (2) Cerimonie prima della gara (inni nazionali, annuncio delle squadre, etc.).
      - (3) Attività di metà gara (l'orario in cui il terreno sarà sgombro).
  - (b) [SE NON TIENE IL TEMPO IN CAMPO]
    - (i) Presentarsi ai ball person e istruirli secondo le procedure illustrate nella sezione 22.3. Mantenere il possesso dei palloni finché i ball person non vengono istruiti – non permettere ai giocatori di allenarsi con questi palloni.
    - (ii) Organizzare e istruire il down box alternativo e la crew addetta al line-to-gain marker (se prevista) come da procedure illustrate nella sezione 22.2.
12. [SIDE JUDGE]
- (a) [CREW A 6D]
    - (i) Assicurarsi che siano disponibili i palloni per la gara.
    - (ii) Se è disponibile il play clock da stadio, istruire l'operatore.
    - (iii) Discutere con il personale medico disponibile su quali segnali utilizzare per convocarli sul campo. Informare gli altri arbitri dei segnali concordati.

- (b) Ispezionare nuovamente l'intera superficie di gioco e le sue vicinanze. Annotare eventuali segni insolite e avvisare gli altri arbitri. Assicurarsi che l'organizzatore della gara abbia corretto eventuali errori.
13. Se non l'hai già fatto, identifica e presentati ai capitani e ai coach della squadra sulla tua sideline.
14. [LINESMAN] [LINE JUDGE] Chiedere all'Head coach di assegnare una persona che faccia da assistente nel tenere la sideline sgombra durante lo svolgimento dell'intera partita.
15. [LINESMAN] [LINE JUDGE] [FIELD JUDGE] [SIDE JUDGE] Assicurarsi che gli indicatori delle dieci yard e le altre attrezzature laterali siano fuori dalla tua portata, in particolare vicino alla goal line e alla endline. §

### 8.3 Cerimonie

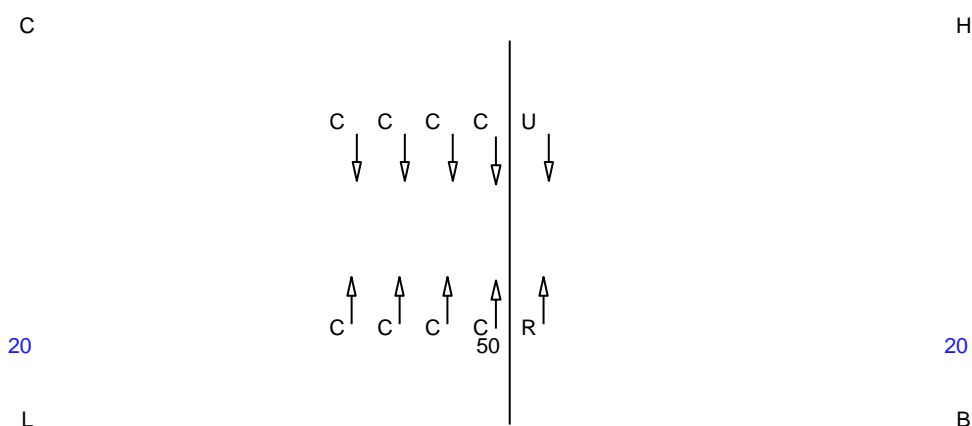
1. Ci sono diversi tipi di cerimonie che si possono svolgere prima del kickoff. Questa sezione cerca di indirizzare i ruoli e le responsabilità degli arbitri in queste situazioni. Gli organizzatori della gara possono apportare delle variazioni alle procedure, ma devono confrontarsi con gli arbitri su come organizzare la cerimonia.
2. Durante un torneo o quando una serie di partite si svolgono nello stesso luogo, è necessaria la coerenza nel modo in cui si conducono le cerimonie in ciascuna partita.
3. Le cerimonie sono di solito usate per uno o più dei seguenti scopi:
  - (a) Presentazione delle squadre
  - (b) Esecuzione dell'inno nazionale(i)
  - (c) Osservare un minuto di silenzio in rispetto di qualcuno che è deceduto o per commemorare una giornata nazionale di lutto e/o ricordo
  - (d) Coinvolgere qualche personaggio importante (es. politico, celebrità)

Il coin toss può essere fatto prima, durante o dopo una di queste cerimonie sempre che non venga violata la Regola 3-1-1.
4. Principi da perseguire:
  - (a) Se le bandiere nazionali sono posizionate su aste (es. non agitate dagli spettatori) è buona usanza rivolgersi verso di esse durante l'esecuzione degli inni nazionali.
  - (b) Si dovrebbe evitare di avere una o entrambe le squadre dietro gli arbitri o fuori dalla loro vista. Si deve cercare di adottare una posizione o angolo che permetta di vedere entrambe le squadre per tutta la durata della cerimonia.
    - (i) È preferibile che entrambe le squadre rimangano nella loro team area durante la cerimonia, ma l'organizzatore della gara potrebbe desiderare di avere entrambe le squadre in campo.
    - (ii) Se entrambe le squadre sono sulla o vicino alla linea laterale e guardano il centro del campo, posizionati vicino al centro della linea delle 20-yard guardando la endline opposta in modo che entrambe le squadre siano visibili. Se le bandiere nazionali sono esposte a un'estremità del campo, posizionati sull'estremità che ti consente di averle di fronte. Altrimenti, stai sul lato alla destra della tribuna stampa.
    - (iii) Se le squadre sono allineate tra loro, girati nella loro stessa direzione, con te in mezzo e mantenendole in vista almeno nella tua visione periferica.
    - (iv) Non essere troppo lontano dai giocatori così che tu possa intervenire facilmente (ad esempio verbalmente) se si comportano in modo inappropriato.
  - (c) Gli arbitri saranno allineati su un'unica fila fianco a fianco. Il REFEREE sarà al centro della linea.
  - (d) Tutti gli arbitri si toglieranno il cappello durante l'esecuzione degli inni nazionali o durante il minuto di silenzio. Gli arbitri si accorderanno per portare il cappello al petto, in basso o sul fianco.
  - (e) Se non c'è un cerimoniere (e/o il comitato organizzatore chiede al REFEREE di dare inizio all'esecuzione degli inni o al minuto di silenzio), il REFEREE darà il segnale togliendosi il cappello. In questo caso il REFEREE terrà conto della durata del minuto

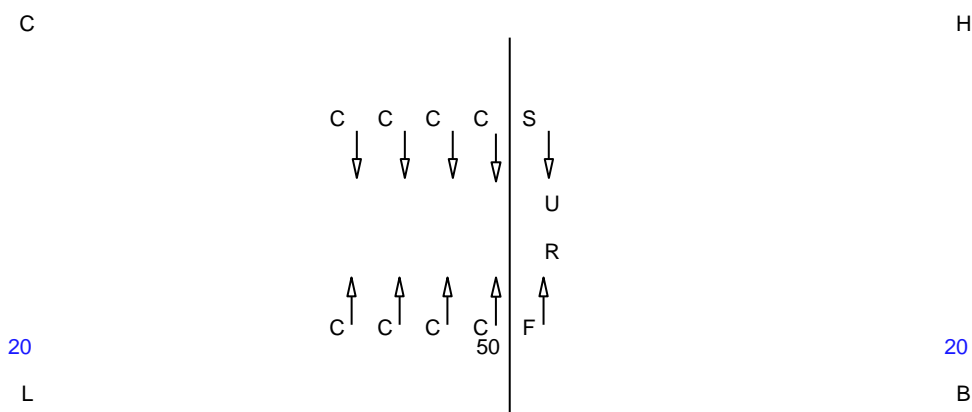
- di silenzio e segnerà la fine rimettendo il cappello sulla sua testa.
- (f) Se la cerimonia è totalmente sotto il controllo degli arbitri, è meglio fare il coin toss prima, far eseguire gli inni nazionali o fare il minuto di silenzio una volta che i capitani siano ritornati nella loro panchina. In questo caso gli arbitri si allineeranno come nel caso (b-ii) qui sopra.
- (g) Se vengono fatti sia gli inni nazionali che il minuto di silenzio, il protocollo del minuto di silenzio va fatto prima dell'esecuzione degli inni. Ciò assicura che la cerimonia termini in modo "felice" piuttosto che in modo "triste".

### 8.4 Coin toss

- Dopo aver completato gli obblighi della pregame REFEREE, LINE JUDGE, BACK JUDGE e FIELD JUDGE andranno dalla parte della tribuna e UMPIRE, LINESMAN e SIDE JUDGE dalla parte opposta.
- Si prendono i capitani dal proprio lato del campo e devono essere pronti sulla sideline 5 minuti prima del kick off.
  - Assicurarsi che non ci siano più di quattro capitani (escluse mascotte che non partecipano al gioco) e che portino il casco piuttosto che indossarlo.
  - I capitani devono essere allineati sulla sideline. Dal lato della tribuna stampa devono essere allineati alla spalla sinistra del REFEREE o FIELD JUDGE. Sulla linea laterale opposta alla tribuna stampa devono essere allineati alla spalla destra dell'UMPIRE o del SIDE JUDGE.
- Posizioni e compiti durante la cerimonia del coin toss:
  - [CREW A 4/5/6C] Al segnale del REFEREE, il REFEREE e l'UMPIRE scorteranno i loro rispettivi capitani al centro del campo (vedere diagramma sotto). L'UMPIRE presenterà i suoi capitani al REFEREE e farà un passo indietro nella posizione in cui farà da testimone al sorteggio.

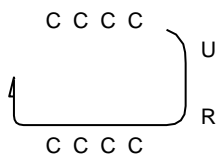


- [CREW A 6D/7/8] Il REFEREE e l'UMPIRE prendono posizione al centro del campo. Il FIELD JUDGE ed il SIDE JUDGE scortano i rispettivi capitani in campo e li presentano al REFEREE (vedere diagramma). Una volta che hanno adempiuto a questa mansione retrocedono andando a raggiungere gli altri arbitri sulle rispettive sideline.



- I restanti arbitri dovranno controllare i giocatori nella team area dal loro lato del campo.

- (i) Almeno un arbitro deve essere posizionato sulla o vicino alla linea alla [linea delle 20 yard](#)<sup>®</sup> in modo da essere in grado di controllare l'intera squadra.
  - (ii) Se uno o più degli arbitri rimasti sta ancora portando avanti qualche compito della sua pregame (per esempio sta istruendo la chain crew), questo ha la precedenza sui compiti della cerimonia.
  - (iii) Un arbitro custodirà la palla per il kickoff.  
[CREW A 5/6C/7/8] In questo caso sarà il BACK JUDGE.  
[CREW A 4/6D] In questo caso sarà il LINE JUDGE.
  - (d) Durante la cerimonia del coin toss solo quelli che partecipano alla cerimonia devono essere in campo (oltre i segni delle 9 yard). Tutti gli altri giocatori, allenatori ecc. devono stare nella propria panchina o fuori dai segni delle 9 yard. (Regola 3-1-1). Gli arbitri non coinvolti nella cerimonia del coin toss devono farlo rispettare (in modo discreto quando possibile).
4. Non è necessario che il REFEREE presenti se stesso o gli altri arbitri ai capitani, né che stringa le mani ai capitani.
  5. [REFEREE] Chiedere ai capitani di presentarsi gli uni agli altri. Quando si presentano i capitani l'un l'altro, lasciare la squadra di casa ferma e far muovere la squadra ospite in circolo andando a stringere la mano agli altri capitani.



## 6. [REFEREE]

(a) [\[USANDO LA RADIO\] Accendi la radio e lasciala accesa finché non avrai annunciato e segnalato l'esito del sorteggio. Se qualcosa va storto, spegnilo temporaneamente mentre risolvi il problema, ma se possibile riaccendilo una volta che sei in grado di andare avanti.](#) <sup>®</sup>

- (b) Mostra ai capitani parlanti entrambe i lati della moneta e chiarisci qualsiasi dubbio relativo a quale sia la testa e quale la croce.
  - (c) Chiedi al capitano della squadra ospite di effettuare esplicitamente la sua scelta (chiediglielo di nuovo se la scelta non è chiara).
  - (d) Annuncia in modo chiaro la scelta del capitano.
  - (e) Lancia in aria la moneta e prendila al volo o lasciala cadere a terra ma in modo che sia visibile ad entrambi i capitani.
  - (f) Indica il capitano che ha vinto il sorteggio mettendogli una mano sulla o vicino alla spalla.
  - (g) Chiedi al capitano che ha vinto il sorteggio qual è la sua scelta.
7. [UMPIRE]
    - (a) Presenzia a tutte le parti significative della cerimonia del coin toss, inclusa la scelta del capitano ospite e le opzioni di entrambi i capitani.
    - (b) Chiedi al REFEREE di chiarire o correggere qualsiasi parte che ritieni non sia stata comunicata in modo chiaro e corretto.
  8. Il capitano vincente può scegliere fra:
    - (a) Posticipare la scelta al secondo tempo.
    - (b) Calciare il kickoff.
    - (c) Ricevere la palla.
    - (d) Difendere una delle due goal line.

Se la scelta del capitano è insolita, confermate che avete udito correttamente la sua scelta.
  9. Se il capitano vincente decide di posticipare la scelta al secondo tempo, il REFEREE deve, dopo aver messo una mano sulla spalla del capitano, mettersi in una posizione ben visibile e far il segnale di declinazione della scelta (S10) in direzione della tribuna. Il capitano che ha perso il sorteggio ha quindi la facoltà di scegliere una delle rimanenti opzioni.
  10. [REFEREE]
    - (a) Spiega ai capitani di schierarsi allineandosi alla goal line che dovranno difendere.
    - (b) Spostati all'indietro per essere di fronte ai capitani della squadra che ha scelto nel primo tempo, assicurandoti che questa posizione sia ben visibile alla tribuna.

- (c) Segnala che la squadra ha scelto di calciare [S30] o di ricevere [Sup13] mettendoti nella stessa direzione dei capitani. Non è necessario fare il segnale inverso per l'altra squadra.
- (d) Se il capitano sceglie di difendere la goal line, puntare entrambe le braccia in direzione della goal line e dare il segnale appropriato per la scelta dell'altro capitano.

11. Su richiesta dell'organizzazione della gara, il lancio della moneta può essere effettuato da un VIP o assistito da un piccolo gruppo di persone. Quanto segue rappresenta la migliore pratica in questo caso. §

- (a) Prima della cerimonia del coin toss, il VIP deve essere a pochi metri fuori dal campo sul lato della tribuna stampa, vicino alla linea di centrocampo.
- (b) [CREW A 4/5/6C] Il REFEREE lo accompagnerà in campo (solitamente tenendolo dalla parte della spalla destra). [CREW A 6D/7/8] Raggiungerà direttamente REFEREE e UMPIRE al centro del campo.
- (c) Per tutta la durata della cerimonia del coin toss, il VIP dovrebbe stare tra il REFEREE e l'UMPIRE.
- (d) [REFEREE] Se il VIP non è stato presentato dallo speaker, prova a presentarlo tu stesso (es. "Qui a lanciare la moneta c'è l'onorevole TIZIO CAIO, sindaco di TAL CITTA").
- (e) [REFEREE] Chiedi al capitano di scegliere se testa o croce prima di chiedere al VIP di lanciare la moneta. Se hai la moneta, non darla al VIP finché non sei pronto a lanciarla. Chiedigli di lanciarla qualche metro in aria e di mirare a farla cadere tra i capitani parlanti.
- (f) [UMPIRE] Una volta che le opzioni dei capitani sono state determinate e il REFEREE le ha annunciate, ricorda gentilmente al VIP di lasciare il campo (normalmente verso la sideline sul lato della tribuna stampa).

## 12. Sommario:

- (a) Indicare la squadra che ha vinto il sorteggio e se ha declinato le sue opzioni;
  - (b) Determinare chi sta andando a ricevere e da quale lato;
  - (c) Spostare i capitani (questo indicherà quale goal line le due squadre dovranno difendere);
  - (d) Indicare *chi* calcerà *oppure* chi riceverà, ma *non* entrambi;
  - (e) Non è necessario per gli spettatori conoscere quale opzione il capitano ha scelto tranne che se ha deciso di declinare.
13. A meno che ci sia la cerimonia degli inni nazionali o del minuto di silenzio, gli arbitri andranno direttamente nelle loro posizioni per il kickoff dopo che la cerimonia del coin toss è finita.
14. Prima di andare nelle loro posizioni, [CREW A 5/6C/7/8] il BACK JUDGE, [CREW A 4] il LINE JUDGE, [CREW A 6D] il FIELD JUDGE<sup>§</sup> prenderà la palla per il kickoff e la consegnerà all'UMPIRE.

## 9 REFEREE E CENTRE JUDGE

### 9.1 Free Kick

#### 9.1.a Priorità

##### Prima del calcio:

1. [REFEREE] Determinare se, in base all'andamento della partita, ci sia la possibilità di un onside kick. (un onside kick è probabile se la squadra che calcia è indietro col punteggio e manca poco alla fine della partita.) Se lo si ritiene probabile, [avvisare la crew di modificare la posizione per l'onside-kick \[USANDO LA RADIO\] o, in modo discreto<sup>§</sup>](#) puntando l'arbitro che deve spostarsi poi la posizione dove andare.
2. [REFEREE] Contare il numero di giocatori della squadra B e fare il relativo segnale (il segnale opportuno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. [CENTRE JUDGE] Contare il numero di giocatori della squadra A e fare il relativo segnale (il segnale opportuno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
4. Ricordare ai giocatori di contarsi qualora la squadra per la quale sei il responsabile del conteggio non abbia esattamente 11 giocatori in campo.
5. Controlli per il ready-for-play:
  - (a) Controllare l'area laterale e la end zone per assicurarsi che tutti i non giocatori siano fuori delle aree riservate, che i non partecipanti siano fuori dal campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.
  - (b) Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sia spostata e che la sua attrezzatura sia stata messa in una posizione dove non dia fastidio e che l'attrezzatura sia stata messa a terra fuori dalla panchina e dietro le linee di delimitazione [verso la fine del campo del receiving team](#). <sup>§</sup> Controllare che i ball person siano in posizione.
  - (c) [CENTRE JUDGE] Assicurarsi che tutti i giocatori della squadra A siano stati entro le 9 yards prima del calcio (Regola 6-1-2-c-5) e che nessuno, eccetto il kicker, sia più di cinque yard dietro la palla.
  - (d) [REFEREE] Controllare che il kicking team abbia almeno 4 giocatori su ogni lato del kicker.
  - (e) [REFEREE] [CREW A 4] Tenere sotto controllo il cronometro dei 25 secondi e penalizzare la squadra che calcia se scadono.
  - (f) [\[REFEREE\] Controllare che tutti gli arbitri siano pronti e rivolti verso il campo.](#) <sup>§</sup>

##### Durante i giochi di calcio:

6. Osserva se il free kick va fuori campo vicino a te senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione. Giudica se un giocatore della squadra B vicino alla linea laterale tocca la palla mentre è fuori campo.
7. Guarda i giocatori se fanno un segnale di fair catch e sii pronto a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
8. Dai il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nella zona di tua responsabilità.
9. [REFEREE] Giudica se la palla muore dentro la end zone oppure no.
10. [REFEREE] [CREW A 5] Prendi il massimo avanzamento o il punto fuori campo se la palla muore dal tuo lato. Questa responsabilità va mantenuta fino alle 2 yard di A.
11. Segnala con una bean bag il punto in cui c'è stato un lancio all'indietro, un handoff o un fumble nella tua area di competenza.
12. Osserva [falli/violazioni<sup>§</sup>](#) commessi da tutti i giocatori nella tua area di competenza, e particolarmente:
  - (a) Blocchi nella schiena e holding sul punto di attacco

- (b) Blocchi illegali sotto la cintura<sup>x</sup>
- (c) Colpi portati con il crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
- (a) Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block, wedge illegali o illegal blind-side block
- (d) Colpi in ritardo da parte di qualche giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
- (e) Qualsiasi giocatore del kicking team che entra in campo dopo che la palla è stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio [e ritorna in campo](#)

### 9.1.b Posizione iniziale

#### Calci normali:

1. [REFEREE]
  - (a) [CREW A 6/7/8] Mettiti nella posizione A (vedi 26.1) sulla goal line della squadra B vicino al centro del campo, stai lontano da qualsiasi giocatore nelle vicinanze. Se ti aspetti che il calcio vada profondo nella end zone, prendi una posizione iniziale più profonda.
  - (b) [CREW A 4/5] Mettiti nella posizione C (vedi 26.1) sulla goal line della squadra B fuori dalla linea laterale opposta alla tribuna. [Posizionati dove puoi vedere sopra il pилone nella direzione da cui verrà il calcio.](#)<sup>†</sup>
2. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [CREW A 8] Mettiti nella posizione G (vedi 26.1) sulla restraining line della squadra A fuori dalla linea laterale opposta alla tribuna.
  - (b) [CREW A 6] Mettiti nella posizione E (vedi 26.1) sulla restraining line della squadra B fuori dalla linea laterale opposta al lato tribuna.

#### Onside kick:

3. [REFEREE]
  - (a) [CREW A 4/5] Mettiti nella posizione A (vedi 26.1) vicino al centro del campo sulla goal line della squadra B o più profondo del ritornatore più profondo.
  - (b) [CREW A 6/8] Rimani nella posizione normale.
  - (c) [CREW A 7] Muoviti nella posizione C (vedi 26.1) sulla goal line della squadra B fuori dalla linea laterale opposta alla tribuna.
4. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [CREW A 8] Rimani nella posizione normale.
  - (b) [CREW A 6] Muoviti nella posizione G (vedi 26.1) sulla restraining line della squadra A fuori dalla linea laterale opposta al lato tribuna.
1. **Free kick dopo una penalità o una safety:**
5. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, semplicemente muovendosi appropriatamente in base alla ricollocazione della palla.

### 9.1.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

#### Prima del calcio:

1. [REFEREE]
  - (a) Ricorda ai colleghi sulla goal line della squadra B di mettersi in posizione e di essere pronti, qualora non lo avessero ancora fatto.
  - (b) Quando tutti i giocatori sono pronti per il ready-for-play, controlla che tutti gli arbitri sulla goal line della squadra B siano pronti e che l'Umpire abbia il braccio alzato.
  - (c) Dai il segnale di ready-for-play (S1) e fischia per dare inizio all'azione.
2. Se accade qualsiasi cosa che possa impedire l'inizio dell'azione (es. un [non-giocatore](#)<sup>◊</sup> entra o si avvicina al campo di gioco), fischietta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e gestisci il problema.

#### Durante ogni gioco di calcio:

3. Se vedi qualsiasi giocatore della squadra che calcia uscire volontariamente dal campo durante il calcio, metti una bean bag o il cappellino nel punto di uscita e una flag quando rientra in campo.

4. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fai il segnale di parte il tempo (S2) se sei l'arbitro più vicino o con la visuale migliore.

#### **Durante un calcio che finisce profondo:**

5. Dopo che la palla è stata calciata osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (vedi 26.1). Dopo averne osservato la traiettoria iniziale non guardare più la palla in volo.
6. [REFEREE]
  - (a) [CREW A 4/5] Se il calcio minaccia di finire nella end zone, stai sulla goal line (fuori dalla portata dei giocatori) in modo da poter giudicare se c'è un touchback. Se la palla minaccia di finire vicino al piloncino, sii lì vicino in modo da poter valutare se la palla va fuori campo all'interno del terreno di gioco o dalla end zone.
  - (b) Se la palla [viva](#)<sup>§</sup> o almeno un giocatore vanno profondi nella end zone, vai a coprire la endline.
  - (c) Se c'è un touchback:
    - (i) Fischia energicamente per prevenire qualunque ulteriore azione.
    - (ii) Entra in campo di fronte a qualunque giocatore abbia la palla. [Fino che non gli sei davanti, continua a guardarli in caso subiscano falli.](#)<sup>^</sup>
    - (iii) Fai il segnale di touchback (S7).
  - (d) Su kickoff profondi segui il portatore di palla e tienilo in mezzo fra te e gli altri arbitri davanti a voi.
7. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [CREW A 6] Muoviti a fondo campo lungo la linea laterale finché il calcio è in volo. Durante il ritorno, stai davanti al portatore di palla, tenendolo in mezzo fra te e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, devi essere sulla goal line di A prima del portatore di palla. [Marca il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o esce dal campo.](#)<sup>†</sup>
  - (b) [CREW A 8] Angolati lentamente all'interno del campo mentre ti muovi a fondo campo. Osserva l'azione di fronte al portatore di palla. Mantieni tutti i giocatori davanti a te e mantieni un cuscino tra te e il ritorno senza essere troppo lontano per poter mettere la flag sul punto di un eventuale fumble. Nelle corse lunghe, rimani davanti ai giocatori e raggiungi la goal line prima del portatore di palla. Hai la responsabilità della endline nel caso in cui questa venga minacciata (ad esempio dopo un fumble vicino alla goal line della Squadra A). [Quando condividi la responsabilità di una linea \(o di una coppia di linee\) con altri arbitri, adattati in modo da avere una visione complementare dell'azione.](#)<sup>◇</sup>
8. [SE SULLA SIDELINE] Se la palla esce dal campo nella tua zona, vai e mantieni il punto, lasciando cadere la flag se necessario.<sup>\*</sup>

#### **Durante un calcio che finisce corto:**

9. [REFEREE] Rimani profondo in modo da avere una visione più ampia dell'azione. Potresti essere l'unico arbitro che osserva:
  - (a) che la squadra A abbia almeno 4 giocatori su ciascun lato del calciatore al momento del calcio un segnale di fair catch
  - (b) kick-catch interference
  - (c) una violenza non necessaria o un late hit
10. [CENTRE JUDGE]
  - (a) Mantieni una posizione in cui puoi vedere la palla e i blocchi dei giocatori di A.
  - (b) [SE SULLA RESTRAINING LINE DI A] Osserva in particolare i blocchi effettuati dai giocatori della Squadra A prima che possano toccare la palla (Regola 6-1-12).
  - (c) [SE SULLA RESTRAINING LINE DI B] Sapere dove e chi tocca la prima volta la palla. Segna ogni punto di tocco illegale con la bean bag (Regola 6-1-3).
  - (d) Se sei l'arbitro più vicino quando la palla diventa morta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e segna il punto di palla morta.

**9.1.d – Tecniche avanzate**

1. [REFEREE] × **Potresti dover variare la tua** <sup>^</sup> posizione in base a fattori quali **il punto del free kick**,<sup>§</sup> il vento e la potenza del kicker. Tuttavia, è importante essere sulla goal line (e in particolare sul piloncino) prima che la palla arrivi lì nelle situazioni cruciali.
2. [CENTRE JUDGE]
  - (a) [CREW A 6] Presta particolare attenzione ai blocchi effettuati dai due giocatori della prima linea della Squadra B che erano più vicini a te al momento del calcio.
  - (b) [CREW OF 8] Presta particolare attenzione ai blocchi effettuati dal/i giocatore/i centrale/i della prima linea della Squadra B.
  - (c) se vi aspettavate un onside kick e invece viene calciato lungo, spostatevi dentro **il campo. Tu, l'Umpire e l'altro arbitro sulla restraining line di A vi assumerete ciascuno la responsabilità di un terzo del campo (Figure 26.1.G e 26.1.J). Lascia**<sup>§</sup> la responsabilità della sideline del tuo lato al Side Judge o al Linesman.

**9.2 Giochi di scrimage base****9.2.a – Priorità**

1. Conoscere down e distanza, e segnalare il down ai vostri colleghi. Prendere nota del down segnalato dai vostri colleghi. Controllare che il box mostri il down corretto. Non lasciare che il gioco parta se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra A e fare il segnale opportuno (uno a scelta fra il Sup3, Sup4 o Sup24) ai vostri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai vostri colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Osservare le false partenze in generale, in particolare quelle dei backs o del quarterback.
4. [REFEREE] Avvertire verbalmente la squadra A (gridando "10 secondi" oppure "veloci") quando mancano 10 secondi sul play clock, e [CREW A 4] penalizzarli se il tempo scade.
5. Osservare le shift illegali (la squadra A non si è mai settata o non c'è stato 1 secondo di pausa dopo un movimento simultaneo di più di un giocatore della squadra A).
6. Osservare la legalità dello snap.
7. Se c'è un fallo prima dello snap, fermare l'azione fischiettando ripetutamente e fare il segnale di ferma il tempo (S3).
8. Prevedere se il gioco sarà una corsa o un lancio osservando il movimento iniziale dei giocatori della linea ristretta d'attacco. Se si muovono all'indietro sarà probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o vanno in pull (tecnica usata per *trap*, *sweep* o *screen pass*) è probabile che si sviluppi una corsa.
9. Essere consapevoli di dove è la line to gain rispetto alla scrimage line, in modo di non dover guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down. ×
10. **Essere consapevoli dei confine della tackle box.** §
11. Osservare infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra A, per esempio:
  - (a) Giocatori sostituiti che non lasciano l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato chi li sostituisce
  - (b) Rompere l'huddle in più di 11 giocatori
  - (c) Tenere più di 11 giocatori nell'huddle o in formazione per più di 3 secondi
  - (d) Sostituiti che entrano in campo, dicono qualcosa nell'huddle e poi lasciano il terreno di gioco
12. Annotarsi il numero di maglia dei ricevitori eleggibili nel backfield posizionati tra i tackle, in virtù dei potenziali falli di tocco illegale e ricevitori ineleggibili a fondo campo.
13. Osservare la legalità della formazione, in particolare la numerazione da 50-79 dei 5 giocatori di linea.

### 9.2.b – Posizione iniziale

1. Mettiti dove si può vedere la palla al momento dello snap.
2. La posizione per scrimmage down normali è 5-7 yard dietro il back più arretrato dell'attacco (oppure 13-15 yard dietro alla scrimmage line), normalmente larghi almeno quanto il tackle.

#### Lato della formazione:

3. [REFEREE] Posizionati dal lato del braccio con cui lancia il quarterback in modo da essere più comodo nel vedere il suo braccio quando inizia il movimento di lancio.
4. [CENTRE JUDGE] Posizionati dal lato opposto del quarterback rispetto al Referee.
5. Qualora ci sia un imprevisto cambio di quarterback (esempio in una formazione "wildcat"), il Referee e il Centre Judge devono rimanere nella loro posizione, generalmente fino alla fine della serie di possesso in corso.

### 9.2.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se i giocatori della squadra A aggiustano la loro posizione, spostati per assicurarti sempre di essere in grado di vedere lo snap.
2. Tieniti fuori dalla traiettoria dei giocatori che effettuano una shift o una motion.

### 9.2.d – Tecniche avanzate

#### Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. In generale, più è elevato lo standard di gioco e la velocità dei giocatori, più è conveniente stare indietro e laterale. (Raffrontare con la posizione dei Referee NFL)
2. Stai più laterale e indietro se la tua mobilità è ridotta a causa delle tue condizioni fisiche o dello stato del terreno (es. fango o superficie liscia).
3. Non c'è bisogno di condizionare la tua posizione in base a quella dell'Umpire.

#### Fare il segnale del conteggio dei giocatori:

4. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori è quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si può e si deve fare il prima possibile). [CREW A 6C/8] [CENTRE JUDGE] Non hai la necessità di contare e fare un segnale se non hai abbastanza tempo perché hai effettuato lo spot della palla.

## 9.3 Giochi di corsa

### 9.3.a Priorità

2. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui fino a che la palla supera la neutral zone.
3. Osservare tutti gli eventuali fumble in cui sei l'arbitro più vicino o hai la migliore visuale e marcare il punto con una bean bag.
4. Essere preparati ad aiutare i colleghi o a giudicare se il lancio è in avanti o all'indietro e segnalare immediatamente (con il segnale Sup5) se il lancio è chiaramente all'indietro. Normalmente, lasciare il giudizio della direzione di un lancio veloce all'arbitro di linea. Controllare tutti gli eventuali segnali di lancio all'indietro fatti da un arbitro di linea.
5. [CREW A 4/5/6C] Prendere il punto di palla morta (con il possibile aiuto di un arbitro di linea) se il quarterback viene placcato o va fuori campo dietro la neutral zone.
6. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella vostra area ma in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding intorno e appena davanti al punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai back, o dal tackle o guardia sul vostro stesso lato della formazione
  - (b) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, **blocchi illegali sotto la cintura**,<sup>®</sup> chop block o illegal blind-side block
  - (c) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
  - (d) Le violenze non necessarie contro il quarterback dopo che ha rilasciato la palla

### 9.3.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se l'azione viene contro di te, allontanati andando in backpedal, ma continua a tenere sotto osservazione i giocatori. Non voltare le spalle all'azione.
2. Se il gioco va verso il centro del campo, seguilo da dietro in una posizione di sicurezza e continua a osservare i giocatori che fanno i lead block (blocchi usati per *trap*, *sweep* o *screen pass*) e quelli dietro il gioco che potrebbero essere in pericolo.
3. Se il gioco va da una parte all'altra, muoviti lateralmente in modo da osservare la legalità dei blocchi critici. [CREW A 6C/8] Se il gioco viene dal vostro lato, guardate i lead block (blocchi usati per *trap*, *sweep* o *screen pass*). Se il gioco va invece verso l'altro lato, osserva le azioni dietro e dentro lo sviluppo dell'azione.
4. Normalmente, alla fine dell'azione, convergi verso la fine della corsa per controllare che non ci siano falli a palla morta. Questo ha maggiore importanza nei casi di corse corte verso una zona laterale o fuori campo dove potresti essere il secondo arbitro più vicino. Comunque, su corse lunghe, stai dietro in modo da poter osservare giocatori che sono rimasti indietro dal gioco e che possono subire violenze non necessarie.

### 9.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiare quando il portatore di palla ti dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore (o un arbitro) – potrebbe aver commesso un fumble e tu potresti non averlo visto. Guarda il cuoio! Sii certo che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori, fai il segnale di ferma il tempo (S3), vai verso il mucchio, determina chi ha il possesso (Meccaniche 5.11) e incoraggia i giocatori a rialzarsi in sicurezza.
3. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osserva colpi in ritardo o altre azioni illegali. È particolarmente di tua responsabilità osservare azioni vicino allo short wing che è concentrato nel prendere il punto di massimo avanzamento.

#### Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Handoff veloci che risultano in guadagni corti saranno di responsabilità dell'Umpire o degli short wing, con il Referee e il Centre Judge concentrati sulle azioni dietro la palla.
5. Nei giochi che si svolgono dentro la linea, se il portatore di palla viene spinto all'indietro dopo che il suo massimo avanzamento è stato fermato, prendi la palla dal portatore di palla e dalla all'arbitro che agisce da Spotter.
6. Nelle giocate con opzione di pitchout (lancio indietro del QB mentre è in corsa):
  - (a) Se il quarterback si tiene la palla, non c'è bisogno di osservarlo quando avanza oltre la neutral zone. Quando ribaltano il lato del campo, inizia ad osservare i possibili falli contro i back che seguono il portatore di palla.
  - (b) Se il quarterback esegue un pitch (lancio corto all'indietro), continua ad osservarlo fino a che non c'è più il rischio di un fallo.

## 9.4 Giochi di lancio

### 9.4.a – Priorità

1. Giudicare se il lanciatore ha lanciato o fatto fumble. Se è fumble, marcare il punto con una bean bag. [CREW A 6C/8] Prenditi del tempo per essere certo che tu e i tuoi collega non prendiate decisioni opposte.
2. Giudicare (con l'aiuto degli short wing, su un lancio veloce,) se il lancio è all'indietro o in avanti e segnalare immediatamente un lancio all'indietro (Sup5) se il lancio è chiaramente all'indietro. Osservare se uno short wing sta facendo un segnale di lancio all'indietro. [CREW A 6C/8] Prenditi del tempo per essere certo che tu e i tuoi colleghi non prendiate decisioni opposte.
3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
  - (a) Gli intentional grounding o ogni altro lancio illegale effettuato dal lanciatore
  - (b) I roughing the passer
  - (c) I blocchi illegali nella schiena e holding fatti dai giocatori di linea o dai back che proteggono il quarterback, specialmente il tackle o la guardia sul vostro stesso lato
  - (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, **blocchi illegali sotto la cintura**,<sup>®</sup> chop block o blind-side block

(e) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta

#### 9.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

2. Quando un potenziale lanciatore fa alcuni passi all'indietro, vai in backpedal per rimanere più largo e profondo rispetto a lui. [REFEREE SE NON C'E' IL CENTRE JUDGE] Se corre verso uno dei due lati, vai dalla stessa parte, assicurati di rimanere sempre dal lato del braccio con cui lancia. Rimani dietro la linea ad osservare la legalità del lancio, i blocchi attorno al lanciatore ed ogni azione contro di lui, in modo particolare dopo che ha lanciato la palla e fino a che non c'è più il rischio di un fallo.
3. [REFEREE] Avverti verbalmente i difensori quando il lanciatore rilascia la palla (es. gridare "ha lanciato, ha lanciato").
4. Mantieni una posizione che consenta di osservare le azioni sia dell'attacco che della difesa dietro la scrimmage line dopo che la palla è andata a fondo campo.
5. Su un sack o un placcaggio dietro la scrimmage line, fischia per fermare il gioco. Continua a osservare il portatore di palla fino a che non ci sono più rischi di falli per azioni prolungate nei suoi confronti. [CREW A 4-5] Prendi una posizione in linea con il portatore di palla per marcare il punto di massimo avanzamento. Usa invece la bean bag per marcare il punto se devi seguire il portatore di palla che viene spinto indietro.

#### 9.4.c – Tecniche avanzate

1. Se pensi che il lanciatore abbia intenzionalmente lanciato per terra la palla, vai sul punto del lancio e consultati con gli altri arbitri per valutare la posizione di un eventuale ricevitore eleggibile e/o se la palla abbia superato la scrimmage line in volo. È possibile lasciar cadere una flag sul punto del lancio se non raggiungibile immediatamente. Un arbitro vi informerà se c'era un ricevitore eleggibile nella zona dove è arrivato il lancio o se il lancio (effettuato al di fuori della tackle box) ha attraversato la neutral zone. Se succede questo è appropriato girare la flag, ma assicurati che i giocatori e gli allenatori (e se possibile anche gli spettatori) siano informati del motivo per cui viene girata.
2. Se noti che la palla è stata toccata, fai il segnale di palla toccata (S11). Il segnale deve essere usato normalmente su lanci toccati nel backfield dell'attacco, ma i tocchi non chiaramente visibili (dal punto di vista degli spettatori) che avvengono a fondo campo devono essere egualmente segnalati. Non è necessario fare il segnale quando il lancio è evidentemente toccato (es. un giocatore della linea di difesa lo batte per terra).
3. **Se il potenziale lanciatore può essere colpito, concentrati su palla e difensore, non sul lanciatore. Rende semplice la valutazione su lancio/fumble e roughing the passer.**
4. [REFEREE] [CREW A 4-5 o NEI GIOCHI DI GOAL LINE] Se c'è la possibilità che il lancio sia stato effettuato oltre la neutral zone, vai nel punto del lancio e lascia cadere una bean bag in quel punto. Continua ad arbitrare finché il gioco non termina e poi torna indietro a controllare la posizione della bean bag in relazione alla neutral zone. Consultati anche con altri colleghi che possono aver visto il punto in cui è stato effettuato il lancio. Se il lancio era illegale, lancia una flag nel punto dove si trova la bean bag. Se siete abbastanza sicuri che il lancio sia illegale allora è ammissibile lanciare direttamente la flag al posto della bean bag. [CREW DA 6 A 8] Questa è una responsabilità primaria del Line Judge (a meno che non si sia mosso per coprire la goal line).
5. Non guardare la palla dopo che è stato effettuato il lancio. Concentrati sul lanciatore fino a che non ci sia più alcun minaccia di ulteriori azioni contro di lui.
  - (a) [CREW A 6C/8] **È consentito ad entrambi (REFEREE e CENTRE JUDGE) distogliere la propria attenzione dal lanciatore una volta che la palla è stata lanciata e ogni minaccia immediata è scomparsa. L'arbitro lontano dal lato del campo verso il quale viene lanciato il lancio deve stare con il lanciatore. Se il lancio viene effettuato al centro del campo, entrambi gli arbitri devono restare con il lanciatore.** §

## 9.5 Giochi di goal line

### 9.5.a – Priorità

Sono da applicare le stesse priorità degli altri giochi di scrimmage.

### 9.5.b – Posizione iniziale

1. [SNAP FUORI DALLE 10 YARD DELLA SQUADRA A] Se la tua solita posizione ti porta VICINO alla goal line della squadra A, prendi una posizione SULLA goal line, muovendoti in una posizione più larga rispetto al solito se necessario. Hai anche la responsabilità di coprire la endline della squadra A.
2. [SNAP FRA LE 5 E LE 10 YARD DELLA SQUADRA A] Prendi una posizione più larga rispetto al normale e sii preparato a muoverti verso la goal line per giudicare su una possibile safety. Hai inoltre anche la responsabilità di coprire la endline di A.
3. [SNAP DA O DENTRO LE 5 YARD DELLA SQUADRA A]<sup>°</sup> Prendete posizione sulla endline (gli short wing hanno la responsabilità della goal line).
4. [IN TUTTI GLI ALTRI CASI] Adotta posizione e copertura di ogni altro gioco di scrimmage.

### 9.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Reagisci al gioco come faresti per un qualsiasi normale gioco di corsa o lancio.
2. Non segnalare il touchdown se hai lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiare e non fare nessun segnale se non sei sicuro di come è finita l'azione.
3. [REFEREE] Quando un arbitro dà il segnale di touchdown (S5) o di safety (S6), controlla che non ci siano penalità, metti lontano dai giocatori e fai il segnale della segnatura verso la tribuna stampa. Mantieni il segnale per circa 5 secondi.<sup>^</sup> Non c'è bisogno di fischiare.<sup>§</sup>

### 9.5.d – Tecniche avanzate

1. [REFEREE] Quando c'è una segnatura:
  - (a) Se c'è un dubbio sulla segnatura, consultatevi con tutti gli altri arbitri coinvolti prima di segnalare la vostra decisione.<sup>x</sup>
  - (b) Sii il primo arbitro a segnalare il touchdown o la safety solo se sei l'arbitro in copertura primaria della goal line. Fai un segnale preliminare e continua ad osservare i giocatori nella tua area di responsabilità, poi abbassa le braccia mentre verifichi che non ci siano flag. Una volta sicuro che la segnatura sia valida, fai il segnale finale in direzione della tribuna stampa e mantienilo per circa 5 secondi.

## 9.6 Ritorni

### 9.6.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui mentre siete l'arbitro più vicino.
2. Osservare tutti gli eventuali fumble quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e segnare il punto con la bean bag.<sup>x</sup>
3. Osservare i blocchi dei giocatori nella tua area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding sul punto d'attacco
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura in qualunque posizione del campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (d) Aiuto al portatore di palla<sup>§</sup>
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
4. Osservare tutti gli eventuali handoff o lanci all'indietro quando siete l'arbitro più vicino o avete la visuale migliore e marcate il punto con una bean bag.
5. Osservare tutti i lanci illegali *in avanti* e gli handoff *in avanti*, in particolare se siete in

6. [linea o prossimi alla linea del portatore di palla.](#) <sup>◇</sup>
7. [REFEREE] Osservare tutti gli eventuali falli sul lanciatore o sul kicker.

### 9.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Stai lontano dalla traiettoria dei giocatori.
2. Vai in backpedal in direzione della goal line della squadra A restando davanti al gioco. Se non è più possibile andare in backpedal, girati e osserva i giocatori girando la testa. [REFEREE] Tieni il lanciatore o il kicker nel tuo campo visivo.
3. Se l'azione avanza abbastanza da minacciare la goal line della squadra A, sii lì prima che arrivi il portatore di palla. [CREW DA 6 A 8] Il Centre Judge ha come priorità arrivare per primo sulla goal line della squadra A mentre il Referee privilegerà osservare il lanciatore o il kicker.
4. Se stai guardando lo sviluppo di un blocco, continua ad osservarlo prima di spostare lo sguardo sul portatore di palla o su un altro blocco. Anche se ti aspetti che un altro arbitro se ne assuma la responsabilità, rimani focalizzato su quel blocco finché sei sicuro che sia un blocco legale.
5. Se la palla muore nella tua zona di responsabilità, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e poi quello di primo down (S8) per indicare quale squadra ha il possesso.
6. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, muoviti in direzione del punto e osserva l'azione che si sviluppa a palla morta. Nei giochi in cui il portatore di palla va vicino alla sideline o fuori campo, muoviti lateralmente per coprire l'area intorno a lui per eventuali azioni non legali. Se sei il secondo arbitro in zona, vai fuori campo dietro al portatore di palla, osserva e preveni eventuali falli contro di lui. (Meccaniche 5.9).

### 9.6.c – Tecniche avanzate

1. Non stare troppo vicino al gioco – allontanati se necessario in modo da mantenere una posizione sicura, specialmente sulla goal line.

## 9.7 Punt

### 9.7.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimage (vedi sopra) ed in più:

1. Se il punter si trova nella sua end zone, osservare se mette un piede fuori campo prima dello snap o fra lo snap ed il calcio.
2. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Tutte le eventuali azioni di roughing o running contro il kicker
  - (b) I blocchi sotto la cintura specialmente dei backs
  - (c) Prima del calcio, i blocchi illegali nella schiena e gli holding dei giocatori di linea e dei backs che proteggono il kicker; specialmente di [tight-end e/o wing back sul tuo stesso lato](#)<sup>†</sup>
  - (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (e) I falli di violenza non necessaria lontani dalla palla
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  - (g) Le formazioni illegali
  - (h) I giocatori della squadra A che vanno fuori campo durante il down
3. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o di calci bloccati osservando prima la palla o il kicker, quale dei due è più profondo, e le azioni intorno ad essi, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità. <sup>\*</sup>

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 9.7.b – Posizione iniziale

1. Prendi una posizione almeno 2 yard più profonda del kicker e larga almeno quanto la posizione del tight-end. [CREW DA 8] Mettersi d'accordo sul lato della formazione da

occupare, ma normalmente sarà lo stesso dei down precedenti.

2. [CREW A 4] Favorisci il lato del campo del Line Judge, e stai attento a movimenti illegali dei giocatori della linea ristretta dal lato del LINE JUDGE. [TUTTI GLI ALTRI CASI] Favorisci il lato del campo dalla parte del piede calciante del kicker.
3. Sii in posizione tale da poter vedere la palla dal momento dello snap fino al calcio ed essere in grado di vedere sia i bloccatori che il kicker allo stesso momento.

### 9.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. [REFEREE] Avverti verbalmente i difensori quando il kicker ha calciato la palla (es. urla “ha calciato, ha calciato”).
2. Solo se il kicker non è minacciato e la traiettoria del calcio è in direzione di una linea laterale, muoviti velocemente dietro il kicker in linea con la direzione della palla in modo da poter indicare all’arbitro in copertura della linea laterale il punto di uscita della palla utilizzando gli opportuni segnali (Sup17, Sup18 e Sup19). [CREW DA 8] Solo l’arbitro dal lato opposto alla direzione del calcio dovrebbe muoversi e non dovrebbe essere necessario spostarsi troppo per farlo.
3. Dopo il calcio:
  - (a) [CREW A 4] Muoviti in modo da coprire l’area lasciata vuota dal Line Judge.
  - (b) [TUTTI GLI ALTRI CASI] Muoviti verso il centro del campo (in mezzo alle hash mark) in modo da osservare nella miglior posizione possibile un ritorno da qualsiasi parte del campo. Stai indietro dopo che i giocatori si sono mossi verso fondocampo.
  - (c) In entrambi i casi, sii l’arbitro più profondo nella copertura delle corse di ritorno.
  - (d) [REFEREE] Tieni il kicker nel campo visivo nel caso in cui venga preso di mira da un avversario.
4. Durante il ritorno del punt reagisci come in qualsiasi altro gioco di ritorno.
5. Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come faresti in un normale gioco di questo tipo.

### 9.7.d – Tecniche avanzate

1. Fai particolare attenzione al corretto numero di giocatori in campo della squadra A. Le squadre tendono a fare confusione durante i punt più spesso che negli altri giochi.
2. [REFEREE] Avverti il kicker se è vicino, sulla o fuori dalla endline prima dello snap.
3. Idealmente, quando la palla viene calciata, posizionati con un angolo di 45° rispetto al kicker, in grado di osservare lui, la palla ed i giocatori che cercano di bloccare il calcio.
4. [REFEREE] Guarda lo snap finché arriva nelle mani del punter; quindi, osserva i giocatori della squadra B che stanno arrivando di corsa e focalizzatevi su quelli che più degli altri minacciano di contattare il punter.
5. Se c’è uno snap sbagliato o il calcio viene bloccato, allontanati dalla palla e dai giocatori che provano a recuperarla. Muoviti in una posizione tale da coprire tutte o una delle seguenti linee: la goal line e la endline della squadra A e [CREW A 4] la sideline dal lato del LINE JUDGE.
6. Sii pronto per calci bloccati e i potenziali recuperi e ritorni conseguenti. In caso di finte, passa alla normale copertura per giochi di corsa o lancio.
  - (a) Mentre il punt bloccato è una palla libera nel backfield:
    - (i) [CREW DA 4 A 7] Continua ad osservare la palla e i giocatori che provano a recuperarla – gli altri arbitri osserveranno il kicker.
    - (ii) [CREW A 8] L’arbitro più vicino continuerà a osservare la palla e i giocatori che provano a recuperarla. L’altro arbitro coprirà il kicker e i giocatori che lo minacciano.
  - (b) Se la palla è bloccata e il kicker subisce un roughing o running, l’Umpire può essere in grado di aiutarti nel determinare se sia stato il giocatore che ha bloccato il calcio ad aver contattato il kicker.
  - (c) Se lo snap viene effettuato sopra la testa del kicker, fai particolarmente attenzione ai giocatori che potrebbero calciare illegalmente la palla e agli holding da parte dei giocatori di entrambe le squadre che impediscano agli avversari di recuperarla.

## 9.8 Field goal e trasformazioni

### 9.8.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità dei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) e in più:

1. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Tutte le eventuali azioni di roughing o running contro il kicker
  - (b) I blocchi illegali nella schiena e gli holding dei giocatori di linea e dei backs che proteggono il kicker e l'holder, specialmente di **tight-end e/o wing back sul tuo stesso lato** †
  - (c) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (e) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  - (f) Le formazioni illegali
  - (g) **[CREW A 4/5]†** Le false start degli uomini di linea interna, end e back sul lato della formazione del LINE JUDGE

2. **[CENTRE JUDGE] [CREW A 6C]** Giudicare se il tentativo di field goal è andato o meno a buon fine. Condividete questa responsabilità con il BACK JUDGE. †

3. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o di calci bloccati, osservando prima la palla o il kicker, quale dei due è più profondo, e le azioni intorno ad essi, e poi adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 9.8.b – Posizione iniziale

1. [REFEREE] Posizionati 5–10 yard laterali e 3-7 yard più profondo del kicker e dell'holder.
  - (a) [CREW A 4-5 CON LINE JUDGE DIETRO AI PALI] Stai dal lato del LINE JUDGE.
  - (b) [NO CJ] o **[CREW A 6C]†** Normalmente stai dal lato del campo opposto al piede calciante del kicker.
  - (c) **[CREW A 8]†** Normalmente stai dal lato del campo occupato nei down precedenti.
2. [CENTRE JUDGE]

**[CREW A 6C]** Posizionati circa una yard dietro il palo più vicino al lato della tribuna stampa. Sei responsabile di decidere se la palla passa all'interno del tuo palo. Il BACK JUDGE è responsabile dell'altro palo e della traversa. †

**[CREW A 8]** Posizionati nella posizione opposta al REFEREE, **5–10 yard laterali e 3-7 yard più profondo del kicker e dell'holder.** † Concorda col REFEREE quale lato della formazione occupare, ma normalmente stai dal lato del campo occupato nei down precedenti.

3. \* Assicurati di essere di fronte al kicker e all'holder e di essere in grado di osservare sia lo snap che l'holder.

### 9.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Mantieni una posizione dove puoi vedere il kicker, l'holder ed i giocatori che li minacciano.
2. [REFEREE] Hai la responsabilità primaria del kicker e dell'holder. [CENTRE JUDGE] **[CREW A 8]†** Osserva l'azione del wing back e del tight-end dal vostro lato della formazione e aiuta sui blocchi che sono davanti al kicker e all'holder.
3. [REFEREE] Aspetta fino a che la palla muore e non ci sia più una possibile minaccia per i giocatori nella tua area di responsabilità prima di guardare gli arbitri sotto i pali e capire quale è stato il risultato del calcio.
4. [REFEREE] Una volta che i giocatori si sono completamente separati tra loro, allontanati dai giocatori e fai il segnale del risultato del gioco in direzione della tribuna stampa. Se il

calcio è buono, tenete il segnale (S5) approssimativamente per 5 secondi.

#### 5. [CENTRE JUDGE] [CREW A 6C]

- (a) Osserva la palla da quando viene calciata a quando diventa ovvio se il tentativo ha avuto successo o meno.
- (b) Se consideri che la trasformazione abbia avuto successo, comunica (dicendo "buono" oppure annuendo) con il collega (se ce n'è uno) dietro il palo e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro la end zone) e fate il segnale della segnatura (S5) non appena vi fermate.
- (c) Se consideri che la trasformazione non sia riuscita, fai il segnale di non segnatura (S10) oppure, se il calcio è passato largo dal vostro lato, fai solo il segnale di calcio fuori (Sup15). *Non* fare il segnale di touchback.
- (d) Tieni il segnale per almeno 5 secondi e fino a che ti accorgi che il Referee lo ha visto.
- (e) Se il calcio è corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fare nessun segnale. Muoviti nella posizione per arbitrate il calcio come se fosse un punt.

### 9.8.d – Tecniche avanzate

1. Sii pronto per calci bloccati, potenziali recuperi e ritorni conseguenti. In caso di finte, passa alla normale copertura per giochi di corsa o lancio.
  - (a) Se c'è uno snap sbagliato o il calcio viene bloccato, allontanatevi dalla palla e dai giocatori che provano a recuperarla. Se c'è un ritorno significativo, muoviti in una posizione tale da coprire tutte o una delle seguenti linee: la goal line, la endline della squadra A e [CREW A 4] la sideline dal lato del LINE JUDGE.
  - (b) Mentre il calcio bloccato è una palla libera nel backfield:
    - (i) [NO CJ] Continua ad osservare la palla e i giocatori che provano a recuperarla – gli altri arbitri osserveranno il kicker.
2. [CREW A 8] L'arbitro più vicino continuerà a osservare la palla e i giocatori che provano a recuperarla. L'altro arbitro coprirà il kicker e i giocatori che lo minacciano.
3. [CREW A 4] In un gioco che si sviluppa in una corsa dal lato del campo del LINE JUDGE, cerca, se ci riesci, di arrivare in goal line prima del portatore di palla.
4. [REFEREE] Se la squadra A tenta un drop kick a sorpresa (es. non c'è nessun arbitro dietro i pali) la tua priorità è di giudicare se il calcio è passato o meno in mezzo ai pali e sopra la traversa piuttosto che stare con il kicker (ricorda che per regolamento non ci può essere roughing sul kicker se non è ovvio che verrà effettuato un calcio). Corri dietro la palla e prendi la miglior posizione per vedere se il calcio ha successo o meno. Consultati con gli altri arbitri (es. il Back Judge) che possono essere stati in una posizione utile per aiutarvi prima di fare il segnale appropriato su cosa hai deciso.

5. [CREW A 6C] Su tentativi di field goal lunghi (es. lo snap viene effettuato fuori dalle 20 yard della squadra B) è consentito al solo BACK JUDGE di andare dietro i pali e al CENTRE JUDGE di essere inizialmente nella normale posizione nel backfield dell'attacco. Questa è conosciuta come meccanica "One Judge". Il CENTRE JUDGE dovrà comunicare chiaramente a tutto il resto della crew le sue intenzioni in questa situazione.

## 9.9 Dopo ogni down

### 9.9.a – Priorità

1. Osservare le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiare i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e a passare la palla a un arbitro o a lasciarla vicino al punto di palla morta, a seconda di cosa sia più appropriato.
3. Controllare se la line to gain è stata superata o si è vicini e fare il segnale appropriato.
4. Controllare se è stata lanciata una flag e nel caso:
  - (a) Fare il segnale di ferma il tempo (S3).
  - (b) [REFEREE] Cercare di capire che falli sono stati chiamati e amministrarli in accordo con le procedure descritte nel capitolo 19.

- (c) [REFEREE] Tenere informato l'UMPIRE.
  - (d) [CENTRE JUDGE] Riportare al REFEREE tutti gli eventuali falli che avete chiamato.
  - (e) Assicurarsi che tutte le penalità vengano amministrare correttamente.
  - (f) [CENTRE JUDGE] Tenere informati gli short wing delle penalità e della relativa applicazione.
5. [REFEREE] Determinare se è stata guadagnata una nuova serie basandosi sul segnale di un collega quando la palla ha palesemente superato il primo down, sulla vostra personale osservazione dopo aver guardato la palla rispetto alla line to gain o dopo che avete richiesto una misurazione.
  6. Controllare se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possano ritardare la ripresa del gioco.
  7. [REFEREE SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Fare partire il cronometro di gioco se necessario, dare l'avviso dei 10 secondi rimanenti e lanciare una flag per delay of game se il cronometro raggiunge lo zero prima che la palla venga messa in gioco.
  8. Garantire eventuali richieste lecite di timeout. Controllare che la richiesta che arriva dalla sideline sia stata fatta dall'Head Coach.
  9. Ripetere il segnale di ferma il tempo (S3) dei vostri colleghi.
  10. Aiutare nel riportare la vecchia palla o una palla nuova al punto successivo.
  11. Effettuare lo spot della palla al punto successivo se siete più vicini dell'UMPIRE.
  12. Assicurarsi che tutti gli altri arbitri siano in posizione (o vicino) per il down successivo prima di dichiarare la palla ready-for-play.
  13. [CENTRE JUDGE]
    - (a) Prendere nota del posizionamento della palla sulle o tra le hash mark utilizzando un conta down o un elastico, secondo quanto descritto nel MOFO 5.7.10.
    - (b) Restare sopra la palla se [presente una delle condizioni presenti nel MOFO 10.9.c.14.](#) <sup>◇</sup>

### 9.9.b – Posizione iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, devi essere nelle vicinanze del punto successivo. La posizione precisa dipenderà da cosa è successo nel down precedente.

### 9.9.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. <sup>\*</sup> Se sei il coverer (l'arbitro che ha preso il punto di palla morta), segnala che la palla è morta. Userai il segnale di palla morta (S7), a meno che non risulti più appropriato uno tra i seguenti: il segnale di ferma il tempo (S3), il segnale di touchdown o field goal riuscito (S5), il segnale di safety (S6), il segnale del tempo che corre (S2) oppure il segnale di incompleto/field goal sbagliato (S10). Fai *un solo* segnale.
2. Se è stata lanciata una flag, segui la procedura del capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, segui le procedure del capitolo 17. Se finisce il quarto, segui la procedura del capitolo 20.
3. [\[CENTRE JUDGE\]](#) A fine down, osserva le azioni a palla morta mentre ti muovi verso il punto di palla morta o verso il punto successivo se la palla è morta al di fuori delle hash mark.
4. [REFEREE SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Se da regolamento deve partire il cronometro dei 40 secondi:
  - (a) Se c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, controlla che sia partito appena dopo la fine dell'azione.
  - (b) Se non c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, fai partire il conteggio dei 40 secondi appena dopo la fine dell'azione.

### Effettuare lo spot della palla per il down successivo:

5. Aiuta a far arrivare la palla all'UMPIRE o al CENTRE JUDGE o effettua lo spot della palla che un arbitro vi ha passato (MOFO 5.8). [\[REFEREE\] \[CREW A 6C/8\] Non dovresti maneggiare la palla a meno che non diventi morta molto vicino a te. Di solito, si lascia la responsabilità di individuare la palla all'UMPIRE o al CENTRE JUDGE.](#) <sup>◇</sup>
6. Se sei tu l'arbitro che effettua lo spot della palla:
  - (a) [Quando si individua la palla, rivolgersi al Coverer e non alla goal line. Prendi il punto](#)

dal Coverer e posiziona la palla nel punto successivo. A seguito di un lancio in avanti incompleto, penalità, ecc., verifica con l'UMPIRE che il posizionamento laterale della palla sia corretto. <sup>◊</sup>

(b) Gira le cuciture verso il basso se c'è il rischio che rotoli via dalla sua posizione. <sup>◊</sup>

#### 7. [CENTRE JUDGE]

(a) In situazioni di hurry-up, quando il tempo corre, vai a prendere la palla ovunque sia (a meno che l'UMPIRE o il REFEREE non siano più vicini) (MOFO 5.3.10).

(b) Non preoccuparti di chi effettua lo spot la palla; dovrebbe farlo l'arbitro più vicino alla propria posizione; altri arbitri devono aiutare nel riporto della palla, se necessario. (vedi anche MOFO 5.3.10.) Tuttavia, in situazioni di hurry-up, è meglio lasciare che sia il REFEREE a monitorare le sostituzioni della Squadra A e che il CENTRE JUDGE (e l'UMPIRE) si occupi della palla.

(c) Se il cronometro dei 40 secondi corre, allontanati dalla palla per renderla ready-for-play. Se il cronometro dei 40 secondi non sta correndo, attendi sopra la palla finché il REFEREE non indica che la palla è ready-for-play, quindi allontanati da essa. <sup>◊</sup>

(d) Dopo aver effettuato lo spot la palla, guarda il REFEREE per determinare se devi rimanere sopra la palla per evitare lo snap o se puoi andare nella tua posizione normale.

(e) Se hai effettuato lo spot la palla, spostati in una posizione dietro e di lato allo snapper per evitare lo snap. Questa posizione ti consente di stare lontano dai linemen mentre si posizionano e di evitare di dover scavalcare o attraversare lo spazio tra lo snapper e la guardia. Questo ti posiziona anche di fronte o di lato al quarterback in modo che anche loro possano vedere chiaramente che lo snap viene impedito.

(f) Quando ti allontani dalla palla, torna di fronte al REFEREE e al quarterback.

(g) Se c'è una sostituzione ritardata e il REFEREE estende le braccia (Sup36) indicando che lo snap non dovrebbe avvenire, avvicinati/rimani accanto allo snapper e avvisalo di non effettuare lo snap della palla.

(h) Se tu o l'UMPIRE avete effettuato lo spot la palla e ci fosse bisogno di tornarci sopra per impedire il gioco, normalmente devi andare tu. <sup>§</sup>

#### Essere pronti per il down successivo:

#### 8. [REFEREE]

(a) Se sei sicuro che sia stata raggiunta la line to gain, fai il segnale di primo down (S8) e assicurati che il Linesman lo abbia visto e che la catena si stia muovendo di conseguenza.

(b) Se non sei sicuro che sia stata raggiunta la line to gain, vai sul punto di palla morta e prendi una decisione in base alla posizione della palla rispetto alla line to gain, oppure ordina una misurazione ripetendo il segnale di ferma il tempo (S3) e segnala che è un vostro timeout dandoti dei leggeri colpi sul petto. Assicurati che tutti gli altri colleghi siano al corrente della tua decisione.

(c) Controlla il numero del down successivo con il LINESMAN. Indica ed annuncia il nuovo down e (se insolita o inattesa) la distanza approssimativa alla line to gain. È sufficiente usare uno dei seguenti termini in ordine crescente: "inches" (pollici), "corto", "lungo", "dieci", "due pali".

(d) Fai il segnale di down a tempo scaduto (S1\*) per ogni down quando un quarto viene esteso (a parte nella try se un touchdown viene segnato durante un down a tempo scaduto). Non fare il segnale di down a tempo scaduto durante una trasformazione.

(e) Controlla che tutti gli altri arbitri (in particolare l'UMPIRE) siano in posizione o vicini per il down successivo e pronti per arbitrare.

(f) Se necessario, controlla il tempo con l'arbitro che tiene il cronometro di gara in campo.

#### 9. [CENTRE JUDGE] Tu e l'UMPIRE dovete svolgere insieme quanto specificato nel MOFO da 10.9.c.13 a 10.9.c.22.

10. Muoviti nella posizione per il down successivo. Vai in backpedal per tenere sempre gli occhi puntati sulla palla. Non spostare lo sguardo per evitare che parta lo snap mentre tu stai guardando da un'altra parte.

11. Sii sicuro di essere in una posizione tale da poter vedere palla, UMPIRE e short wing.

**Ready-for-play:**

## 12. [REFEREE]

- (a) Se il cronometro dei 40 secondi sta correndo:
  - (i) Se la palla non è ready-for-play dopo 20 secondi di conteggio (Regola 3-2-4-b-3):
    - (1) Segnala che il play clock deve essere resettato a 25 secondi (Sup29).
    - (2) Se questo avviene immediatamente, allora continua normalmente, altrimenti:
      - (a) Annuncia un timeout (S3).
      - (b) Segnala di nuovo che il play clock va resettato a 25 secondi (Sup29) e prolunga il segnale finché il cronometro non viene sistemato.
      - (c) Quando la palla è ready-for-play, continua come sotto riportato.
  - (ii) Se il game clock deve partire al ready-for-play, fai il segnale di parte il tempo (S2). Fischia solamente se devi attrarre l'attenzione del TIME KEEPER. Senza fischio, quest'azione viene chiamata "Ready silenzioso" (*Silent wind Ndt*).
  - (iii) Negli altri casi, non c'è bisogno di fare il segnale di ready-for-play.
- (b) Se il cronometro dei 40 secondi non sta correndo:
  - (i) Se il tempo è fermo per l'infortunio di un giocatore, fai un segnale (Sup29 o Sup30) per indicare se il cronometro di gioco va settato a 25 o 40 secondi.
  - (ii) **Fischia e dai il segnale di ready for play [S1].** <sup>®</sup> Se il game clock deve partire al ready, **seguito dal** <sup>□</sup> segnale di parte il tempo [S2].
  - (iii) [CREW A 4/5] A meno che non ci sia un cronometro visibile nello stadio, fai partire il tuo cronometro dei 25 secondi quando dichiari il ready-for-play.
  - (iv) In caso di 10 second **runoff**<sup>A</sup> o di tattiche scorrette nell'uso del cronometro, assicurati che il cronometrista (e/o l'operatore al cronometro dello stadio) sappia che il cronometro non partirà come di consueto.
- (c) Se ci sono game e/o play clock ben visibili nello stadio, controlla che siano partiti correttamente.

**Gestione del play clock:**

## 13. [REFEREE]

- (a) [CREW A 6/7/8] Quando vedi il BACK JUDGE o il SIDE JUDGE alzare la mano, dai un avviso vocale alla squadra A ("10 secondi" o "veloci" se non sei sicuro di quanti dei 10 secondi siano già passati).
- (b) [CREW OF 4/5] Quando mancano approssimativamente 10 secondi alla fine del cronometro di gioco, dai un avviso vocale alla squadra A ("10 secondi" o "veloci").
- (c) [CREW OF 4/5] **Quando il play clock arriva a 0, guarda lo snapper. Se la palla si sta già muovendo, non c'è fallo. Altrimenti, fischia e lancia una flag per delay of the game.** <sup>§</sup>

**9.9.d Tecniche avanzate**

1. La priorità alla fine del gioco è andare in posizione per essere pronti per il gioco successivo. Solo se avviene un incidente serio (come un fallo, un comportamento scorretto, un infortunio o la rottura della catena) la tua routine va interrotta.
2. Se la squadra A effettua delle sostituzioni **mentre lo snapper è, è vicino o sta andando verso** la sua posizione sulla linea di scrimmage:
  - (a) **Ogni arbitro deve essere pronto a intervenire e interrompere l'inizio di un'azione che violerebbe la regola delle sostituzioni.** <sup>§</sup>
  - (b) [REFEREE]
    - (i) Fai il segnale di sostituzione in corso (Sup36) all'UMPIRE (o al CENTRE JUDGE se presente) di andare sulla palla e impedire lo snap. Termina il segnale se la squadra B non esegue alcuna sostituzione entro 3 secondi.
    - (ii) Mantieni il segnale finché la squadra B ha completato le sue sostituzioni.
    - (iii) Se gli arbitri non riescono a fermare in tempo la squadra A dall'effettuare lo snap prima che la squadra B abbia completato le sue sostituzioni, ferma l'azione e avvisa la squadra A che ulteriori tentativi saranno penalizzati con un fallo di condotta antisportiva.

- (c) [CENTRE JUDGE]
- (i) Prendi posizione sopra la palla ed evita che la squadra A possa effettuare lo snap finché i sostituti della squadra B non abbiano avuto la possibilità di prendere posizione e i giocatori sostituiti siano usciti dal terreno di gioco.
  - (ii) Mentre sei posizionato sopra la palla, pensa alla strada da percorrere per spostarti dai giocatori prima che avvenga lo snap.
  - (iii) Quando la squadra B avrà completato le sostituzioni (o non ne avrà fatte), informa lo snapper o il QB di non effettuare lo snap fino alla tua approvazione verbale. Se lo snap viene effettuato prima del vostro consenso, alla squadra A verrà applicato un fallo di delay of the game dopo un avvertimento (warning) per la prima infrazione (MOFO 3.4.1.f).
3. [REFEREE] Se la squadra A sta cercando di affrettare la partenza del gioco, informa entrambe le squadre che lo snap non dovrà essere effettuato fino al tuo fischio. Muoviti velocemente nella tua posizione, indica all'UMPIRE (o al CENTRE JUDGE)<sup>§</sup> che si deve muovere nella sua posizione, controlla che tutti gli altri arbitri siano pronti e fischia.
  4. In situazioni di hurry-up, non fermare l'attacco solo perché tu o un altro arbitro non siete perfettamente in posizione (MOFO 5.3.16.a). Adattati e arbitra nel miglior modo possibile mentre ti sposti in una posizione che ti consenta di vedere il gioco.<sup>§</sup>
  5. Se vuoi parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile, per risparmiare tempo, far riportare il messaggio all'UMPIRE o al BACK JUDGE (per un giocatore della squadra B). Non ritardare la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout in corso. Non provare mai a parlare ad un giocatore in situazioni di attacchi hurry-up o no-huddle.<sup>§</sup>
  6. Mantieni la tua concentrazione e pensa al down successivo.

## 10 UMPIRE

### 10.1 Free Kick

#### 10.1.a – Priorità

##### Prima del calcio:

1. Accertarsi se il REFEREE ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onside kick e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. Se il free kick avviene dopo una segnatura, tenere il minuto di intervallo, a partire da quando il REFEREE fa il segnale della segnatura verso la tribuna (Regola 3-3-7-f).
3. Contare il numero di giocatori della squadra A e fare il relativo segnale (Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
4. Ricordare ai giocatori di contarsi qualora la squadra per la quale sei il responsabile del conteggio non abbia esattamente undici giocatori in campo.
5. Consegnare la palla al kicker (o lasciarla al centro del campo sulla restraining line della squadra A se il kicker ritarda a posizionarsi per il calcio).
6. Istruire il kicker dando le seguenti raccomandazioni:
  - (a) Avvertire il kicker di non calciare la palla se questa cade dal tee.
  - (b) Ricordare al kicker che gli altri giocatori della sua squadra non possono stare a più di 5 yard dietro la restraining line.
  - (c) Essere sicuri che abbia capito che non deve calciare la palla fino a che il REFEREE non ha fischiato.
  - (d) Ricordate al kicker che ha a disposizione 25 secondi per calciare la palla dopo il fischio del REFEREE.
  - (e) Ricordargli che sono responsabili di portare via il tee fuori dal campo al termine dell'azione.

Potete evitare di istruirlo se siete sicuri che il kicker ricordi le istruzioni che gli avete dato precedentemente o se il kicker non è presente nelle vicinanze.

7. Controllare che si sia pronti:
  - (a) [CREW A 4] Controllare l'area laterale e la end zone per assicurarsi che tutti i non giocatori siano fuori delle aree riservate, che i non partecipanti siano fuori del campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.
  - (b) Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sia spostata e che la sua attrezzatura sia stata messa in una posizione dove non dia fastidio, sia stata messa a terra fuori dalla team area e dietro le linee di delimitazione [verso la fine del campo del receiving team.](#) § Controllare che i ball person siano in posizione.
  - (c) Controllare che il kicking team abbia almeno 4 giocatori su ogni lato del kicker invitandoli a contarsi qualora non lo fossero.
  - (d) Ricordare ai colleghi sulle restraining line di andare in posizione e di prepararsi qualora non l'avessero ancora fatto.
  - (e) Accertarsi (una volta che tutto è pronto) che gli arbitri sulle restraining line siano pronti; quindi, tenere il braccio alzato finché non viene dato il segnale di ready-for-play dal REFEREE.
  - (f) [Rendere la palla ready-for-play il più velocemente possibile. Ricordare al REFEREE di dichiarare la palla ready-for-play prontamente quando tutti gli arbitri sono in posizione. Farlo anche se la squadra A non è pronta.](#) §
  - (g) [CREW A 5/6/7/8] Posizionarsi tra il kicker e la palla finché il REFEREE non dà il segnale di ready-for-play.
  - (h) Essere sempre pronti ad un eventuale calcio corto

**Durante i giochi di calcio:**

8. [CREW A 4] Osserva se il free kick va fuori campo vicino a te senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione. Giudica se un giocatore della squadra B vicino alla linea laterale tocca la palla mentre è fuori campo.
9. Guarda i giocatori se fanno un segnale di fair catch e sii pronto a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
10. Se siete sulla restraining line ed il calcio è corto:
  - (a) Controlla se la palla ha toccato terra e se è stata calciata in modo da toccare terra immediatamente oppure ha toccato terra dopo aver percorso una breve distanza.
  - (b) Devi sapere dove e chi ha toccato per primo la palla.
  - (c) Osserva i blocchi illegali da parte della squadra A (Regola 6-1-12).
  - (d) Segnala ogni punto in cui avviene un tocco illegale usando una bean bag.
  - (e) [CREW A 4] Prendi il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino e c'è stato un ritorno molto corto o nullo.
11. Dai il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nel campo da gioco nella zona di tua responsabilità.
12. [CREW OF 4] Prendi il punto di palla morta **se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o va fuori dal campo.** †
13. Giudica un touchdown sulla goal line della squadra A.
14. Osserva **falli/violazioni**§ commessi da tutti i giocatori nella tua area di competenza, e particolarmente:
  - (a) Tutte le azioni contro il kicker finché un roughing the kicker non è più possibile per regola
  - (b) I tocchi illegali sui calci corti
  - (c) Le infrazioni sulla tua restraining line
  - (d) Che i giocatori della squadra che calcia (tranne il kicker) siano a non più di 5 yard dalla scrimmage line dopo che è stato dato il ready-for-play
  - (e) [CREW A 4] I blocchi portati dai tre giocatori della squadra B più vicini a te al momento del calcio
  - (f) [ALTRIMENTI] I blocchi portati dal giocatore al centro della prima linea della squadra B al momento del calcio
  - (g) Blocchi nella schiena e holding sul punto di attacco
  - (h) Blocchi illegali sotto la cintura<sup>x</sup>
  - (i) Colpi portati col crown of the helmet o targeting sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (j) Falli relativi alla sicurezza come: face mask, tripping, chop block, wedge illegali, blind side block illegali
  - (k) Colpi in ritardo da parte di qualunque giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
  - (l) Qualsiasi giocatore del kicking team che entra in campo dopo che la palla è stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio **e ritorna in campo** §
15. [CREW A 5/6/7/8] Indirizza l'arbitro più vicino al punto di uscita della palla quando il calcio va fuori dal campo direttamente in volo.

**10.1.b Posizione iniziale****Calci normali:**

1. [CREW A 4] Dopo aver istruito il kicker e consegnatagli la palla, muoviti nella posizione F (vedi 26.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A.
2. [TUTTI GLI ALTRI CASI] Finché il REFEREE non dichiara il ready-for-play, stai tra il kicker e la palla per evitare che venga calciata. Una volta che la palla è ready-for-play, muoviti nella posizione H (vedi 26.1) leggermente a lato del kicker (possibilmente dal lato della gamba con cui calcia), accertandoti di non dargli fastidio durante la rincorsa e di essere in posizione per accertarti che i giocatori della squadra che calcia si trovino a più di 5 yard dalla loro restraining line.

**Onside-kick:**

3. Finché il REFEREE non dichiara il ready-for-play, stai tra il kicker e la palla per evitare che venga calciata. Una volta che la palla è ready-for-play, muoviti nella posizione H

(vedi 26.1) leggermente a lato del kicker (possibilmente dal lato della gamba con cui calcia), accertandoti di non dargli fastidio durante la rincorsa.

#### **Free kick dopo una penalità o una safety:**

4. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, semplicemente muovendosi appropriatamente in base alla ricollocazione della palla.

### **10.1.c Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)**

#### **Prima del calcio:**

1. Osserva la palla prima del calcio e fischia immediatamente se questa comincia a cadere dal tee prima che venga calciata. Dopo che la palla viene spostata dal vento o è caduta dal tee due volte, insisti con la squadra affinché utilizzi un holder.
2. Se accade qualsiasi cosa che possa impedire l'inizio dell'azione (es. un [non-giocatore](#)<sup>°</sup> entra o si avvicina al campo di gioco), fischietta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e gestisci il problema.

#### **Durante ogni gioco di calcio:**

3. Se vedi qualsiasi giocatore della squadra che calcia uscire volontariamente dal campo durante il calcio, metti una bean bag o il cappellino nel punto di uscita e una flag quando rientra in campo.
4. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fai il segnale di parte il tempo (S2) se sei l'arbitro più vicino o con la visuale migliore.

#### **Durante un calcio che finisce profondo:**

5. [CREW A 5/6/7/8] Se la palla finisce fuori campo direttamente in volo, dopo che è stata calciata, vai sul punto del calcio ed aiuta gli altri arbitri a determinare il punto di uscita usando i segnali opportuni (Sup17, Sup18 e Sup19).
6. [CREW A 4] Muoviti a fondo campo lungo la linea laterale finché il calcio è in volo. Durante il ritorno, stai davanti al portatore di palla, tenendolo in mezzo fra te e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, devi essere sulla goal line di A prima del portatore di palla. [Marca il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o esce dal campo.](#)<sup>†</sup>
7. [CREW A 5/6/7/8] Muoviti lentamente a fondo campo dopo i giocatori. Tieni tutti i giocatori davanti a te (a eccezione di un kicker non minacciato).
  - (a) [CREW A 7/8] Su un ritorno lungo, stai lontano dalla traiettoria dei giocatori, lascia passare il portatore di palla e continua ad arbitrare dall'interno verso l'esterno.
  - (b) [CREW A 5/6] Su un ritorno lungo, rimani davanti ai giocatori e arriva in goal line prima del portatore di palla. Hai la responsabilità della endline qualora minacciata (es: dopo un fumble vicino alla goal line di A). [Quando condividi la responsabilità di una linea \(o di una coppia di linee\) con altri arbitri, adattati in modo da avere una visione complementare dell'azione.](#)<sup>°</sup>
8. [CREW A 4] Se la palla esce dal campo nella tua zona, vai e mantieni il punto, lasciando cadere la flag se necessario.<sup>\*</sup>

#### **Durante un calcio che finisce corto:**

9. Mantieni una posizione in cui puoi vedere la palla e i blocchi dei giocatori di A.
10. [Se la palla viene calciata verso terra e va in aria, quando la palla diventa morta informa i colleghi di questo fatto, soprattutto se può esserci un fallo di kick-catch interference.](#)<sup>§</sup>
11. Osserva in particolare i blocchi effettuati dai giocatori della Squadra A prima che possano toccare la palla legalmente (Regola 6-1-12).
12. Osserva dove e da chi la palla viene toccata per prima. [Presta particolare attenzione ad un secondo tocco da parte del kicker.](#)<sup>§</sup> Segna ogni punto di tocco illegale con la bean bag (Regola 6-1-3).
13. [CREW A 4] Se sei l'arbitro più vicino quando la palla diventa morta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e segna il punto di palla morta

### **10.1.d Tecniche avanzate**

1. Se il calcio va lungo:
  - (a) [CREW A 7] Muoviti verso fondo campo in diagonale verso il lato del campo del SIDE JUDGE e del LINESMAN. Tu e il BACK JUDGE avete ognuno la responsabilità di metà del campo.

- (b) [CREW A 8] Rimani lungo la linea mediana del campo mentre ti muovi verso fondocampo. Tu, il BACK JUDGE e il CENTRE JUDGE avete ognuno la responsabilità di un terzo del campo. Devi essere il più profondo dei tre arbitri.
- 2. [QUANDO SI USANO LE POSIZIONI DI ONSIDE KICK] Se ti aspettavi un onside kick ma il calcio va lungo:
  - (a) [CREW A 4] Stai nel centro del campo. Tu, il LINESMAN e il LINE JUDGE avete ognuno la responsabilità di un terzo del campo. (Figura 26.1.C).
  - (b) [CREW A 5] Muoviti verso fondo campo in diagonale verso il lato del campo del LINESMAN. Tu e il BACK JUDGE avete ognuno la responsabilità di metà del campo. (Figura 26.1.E).
  - (c) [CREW A 6/7/8] Stai al centro del campo. [Tu e i due arbitri sulla restraining line della squadra A<sup>o</sup>](#) avete ognuno la responsabilità di un terzo del campo (Figure 26.1.G, 26.1.I e 26.1.J).
  - (d) In tutti i casi, osserva le azioni davanti al portatore di palla nella tua porzione di campo.
- 3. Lascia a terra il kicking tee ma, dopo che la palla è morta e tutte le azioni sono terminate, accertati che venga rimosso dal campo.

## 10.2 Giochi di scrimmage base

### 10.2.a – Priorità

1. Conoscere down e distanza, e segnalare il down ai tuoi colleghi. Prendere nota del down segnalato dai tuoi colleghi. Controllare che il box mostri il down corretto. Non lasciare che il gioco parta se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra A e fare il segnale opportuno (uno a scelta fra il Sup3, Sup4 o Sup24) ai tuoi colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai tuoi colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal tuo.
3. Osservare le false partenze in generale, in particolare quelle dei giocatori di linea ristretta.
4. Osservare le infrazioni sulla scrimmage line fatte dalla squadra B che riguardano contatti o reazioni da parte dei giocatori della squadra A.
5. Osservare la legalità dello snap.
6. Se c'è un fallo prima dello snap, fermare l'azione fischiettando ripetutamente e fare il segnale di ferma il tempo (S3).
7. Prevedere se il gioco sarà una corsa o un lancio osservando il movimento iniziale dei giocatori della linea ristretta d'attacco. Se si muovono all'indietro sarà probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o vanno in pull (tecnica usata per trap, sweep o screen pass) è probabile che si sviluppi una corsa.
8. Essere consapevoli di dove è la line to gain rispetto alla scrimmage line, in modo di non dover guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down. \*
9. Osservare le infrazioni nelle sostituzioni di giocatori della squadra A, per esempio:
  - (a) I giocatori sostituiti non lasciano l'huddle entro 3 secondi dopo che sono arrivati i giocatori che lo sostituiscono
  - (b) rompere l'huddle con più di 11 giocatori
  - (c) tenere più di 11 giocatori nell'huddle o in formazione per più di 3 secondi
  - (d) sostituiti che entrano in campo, dicono qualcosa nell'huddle e poi lasciano il terreno di gioco
10. Controllare che i giocatori della difesa non usino parole o segnali che confondano gli avversari quando questi stanno per mettere in gioco la palla.
11. Annotarsi il numero di maglia dei ricevitori eleggibili nel backfield posizionati tra i tackle, in virtù dei potenziali falli di tocco illegale e ricevitori ineleggibili a fondo campo.
12. Osservare la legalità della formazione, in particolare la numerazione da 50-79 dei 5 giocatori di linea.
13. Controllare saltuariamente l'equipaggiamento dei giocatori e ricordare loro di allacciare la mentoniera e usare il paradenti.

**10.2.b – Posizione iniziale**

1. Mettiti dove puoi vedere la palla al momento dello snap e tutti i giocatori di linea ristretta.
2. La posizione negli scrimmage down normali è nel backfield della difesa profondi approssimativamente da 5 a 7 yard rispetto alla scrimmage line e all'interno dei tackle d'attacco.
3. La posizione può variare per evitare che le squadre possano sfruttare a loro vantaggio il tuo posizionamento.
4. Mettiti in una posizione dove poter arbitrare senza essere di ostacolo ai giocatori.

**10.2.c - Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)**

1. Se i giocatori della difesa aggiustano la loro posizione, assicurati sempre di essere in grado di vedere lo snap e tutti i giocatori della linea ristretta d'attacco.
2. Tenersi fuori dalla traiettoria dei giocatori della difesa.
3. Se la squadra A è in formazione di scrimmage kick, ricorda alla squadra B di non colpire lo snapper.
4. Se c'è un fallo prima dello snap, fischia, lancia la flag e fai il segnale di ferma il tempo (S3). Parla con gli short wing (a meno che non ci sia nessun dubbio su cosa sia avvenuto) e quindi informa il REFEREE.
5. Se un giocatore di linea si muove prima dello snap e può esser stato minacciato da un movimento di un giocatore della difesa, consultati con il LINESMAN ed il LINE JUDGE vicino al punto successivo.

**10.2.d – Tecniche avanzate****Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:**

1. In generale, più è elevato lo standard di gioco e la velocità dei giocatori, più è conveniente stare indietro e laterale.  
[CREW A 6D/7/8] Puoi stare a 10 yard dalla scrimmage line se ti senti a tuo agio (eccetto in situazioni di goal line, dove devi essere veloce nell'andare sulla scrimmage line per giudicare la legalità del lancio).
2. Stai più laterale e indietro se la tua mobilità è ridotta a causa delle tue condizioni fisiche o dello stato del terreno (es. fango o superficie irregolare).
3. Non c'è bisogno di coordinare la tua posizione in base a quella del REFEREE.

**Fare il segnale del conteggio dei giocatori:**

4. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori è quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si può e si deve fare il prima possibile).  
[CREW A 6C/8] Non hai la necessità di contare e fare un segnale se non hai abbastanza tempo perché hai effettuato lo spot della palla.

**10.3 Giochi di corsa****10.3.a – Priorità**

1. Osservare l'azione intorno e davanti al portatore di palla.
2. Osservare tutti gli eventuali fumble in cui sei l'arbitro più vicino o hai la migliore visuale e marcare il punto con una bean bag.
3. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area ma in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding intorno e appena sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai giocatori di linea ristretta
  - (b) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, **blocchi illegali sotto la cintura**,<sup>®</sup> chop block o illegal blind-side block
  - (c) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta

**10.3.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)**

1. Se l'azione viene contro di te, muoviti lateralmente per portarti fuori dalla traiettoria e lasciare passare i giocatori.
2. Quando il gioco si sviluppa fra i tackle, la tua responsabilità primaria è coprire le azioni dei giocatori sul punto di attacco, poi intorno al portatore di palla ed infine fra te e la palla

- quando si sviluppano corse lunghe.
3. Quando il portatore di palla si sposta in una zona laterale, girati e muoviti in modo da tenere in vista lui e i suoi principali bloccatori. Non muoverti verso la palla per non intralciare il portatore che potrebbe tagliare all'interno del campo, ma non rimanere lontano e indietro se il gioco raggiunge la sideline.
  4. [CREW A 4] Molto probabilmente sarai il secondo arbitro più vicino al punto quando una corsa lunga finisce fuori dal campo. Muoviti ai lati del campo sufficientemente da poter raggiungere la sideline molto velocemente se l'azione richiede la tua presenza per disinnescare una potenziale situazione pericolosa.
  5. Fischia solo se il massimo avanzamento del portatore di palla finisce di fronte a te ed è probabile che lo short wing non abbia una buona visibilità. Prendi il massimo avanzamento corretto facendo riferimento allo short wing.

### 10.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiare quando il portatore di palla ti dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore (o un arbitro) – potrebbe aver commesso un fumble e tu potresti non averlo visto. Guarda il cuoio! Sii certo che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori, fai il segnale di ferma il tempo (S3), vai verso il mucchio, determina chi ha il possesso (Meccaniche 5.11) e incoraggia i giocatori a rialzarsi in sicurezza.
3. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osserva colpi in ritardo o altre azioni illegali. È particolarmente di tua responsabilità osservare azioni vicino allo short wing che è concentrato nel prendere il punto di massimo avanzamento.

#### Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Nei giochi che si svolgono dentro la linea, se il portatore di palla viene spinto all'indietro dopo che il suo massimo avanzamento è stato fermato, scoraggia gli altri giocatori dal lanciarsi sul mucchio.
5. Se la corsa finisce vicino alla line to gain, aiuta gli short wing consegnandogli la palla in modo che possano effettuare lo spot nel punto esatto in cui è morta.

## 10.4 Giochi di lancio

### 10.4.a – Priorità

1. Stai lontano dai giocatori, in particolare dai ricevitori eleggibili che attraversano il campo nelle tue vicinanze.
2. Decidi se i lanci sono completi o incompleti quando il ricevitore è rivolto verso di te.
3. Osserva i falli di tutti i giocatori nella tua area ma particolarmente:
  - (a) I ricevitori ineleggibili a fondo campo
  - (b) [CREW A 4/5/6C o IN SITUAZIONE DI GOAL LINE] I lanci illegali in cui il portatore di palla ha superato la neutral zone
  - (c) I blocchi illegali nella schiena e holding fatti dai giocatori di linea o dai back che proteggono il quarterback, in modo particolare il centro e le guardie, e [NO CJ] il tackle sul lato della formazione opposto al REFEREE
  - (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, **blocchi illegali sotto la cintura**,<sup>®</sup> chop block o illegal blind-side block
  - (e) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  - (f) I falli evidenti di interferenza sul lancio, ma solo se vedete l'intera azione
4. [CREW A 4/5/6c o IN SITUAZIONE DI GOAL LINE] Essere a conoscenza se il lancio in avanti ha toccato o meno qualcosa sulla o dietro la neutral zone e fare il segnale di palla toccata (S11) quando avviene.
5. Avvertire il REFEREE se il lancio è stato indirizzato in una zona dove non ci sono ricevitori eleggibili o se il lancio non ha chiaramente raggiunto la neutral zone.

Una volta che il lancio è stato completato, applicare le stesse priorità usate per i giochi di corsa.

### 10.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Muoviti verso la scrimmage line.  
[CREW A 4/5/6C o IN SITUAZIONE DI GOAL LINE] Muoviti velocemente verso la scrimmage line. Eccetto quando su un lancio veloce e un giocatore ti ostruisce la strada, devi essere sulla scrimmage line prima che venga effettuato il lancio.
  - (a) [CREW A 6D/7/8 E NON IN SITUAZIONE DI GOAL LINE] Muoviti di qualche passo verso la scrimmage line. Non è indispensabile che ci arrivi esattamente sopra.
  - (b) Questo movimento ti evita di essere un obiettivo, apre la tua zona a lanci corti e ti dà la possibilità di osservare i giocatori di linea che vanno illegalmente a fondocampo.
2. Quando la palla viene lanciata, girati e osserva la fine del lancio. Fai il segnale di incompleto (S10) se vedi la palla toccare terra prima che il ricevitore abbia il controllo.
3. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagisci come quando c'è un normale gioco di corsa.

### 10.4.c – Tecniche avanzate

1. Una volta che il lancio è stato effettuato, la tua priorità numero uno è osservare la fine del lancio. Non c'è più bisogno di osservare i blocchi intorno al lanciatore: il REFEREE (o il CENTRE JUDGE se presente) segnalerà ogni eventuale fallo personale e gli holding nel backfield che avvengono dopo che il lancio è stato effettuato solitamente non hanno influenza sul gioco.
2. Se il lancio è incompleto **nella tua zona**:
  - (a) Se non c'è nessun ricevitore eleggibile in zona e/o il lancio chiaramente non raggiunge la neutral zone, spostati rapidamente verso il REFEREE per informarlo di ciò. Se la palla ha attraversato la neutral zone, dai il segnale [Sup42] indicando verso il terreno oltre la neutral zone. Se la palla non ha attraversato la neutral zone, spostati verso il REFEREE indicando verso il terreno dietro la neutral zone. §
  - (b) Se c'è un ricevitore in zona e ritieni che il REFEREE possa non esserne consapevole, muoviti verso il REFEREE indicando il ricevitore eleggibile. È ammesso anche dire "Il numero 34 si trovava nella zona del lancio" (ad esempio).
  - (c) [UTILIZZANDO LA RADIO] è possibile anche riportare queste informazioni utilizzando la radio®.
3. Se vedi la palla toccata, fai il segnale di lancio toccato (S11). Il segnale va normalmente usato su lanci toccati nel backfield dell'attacco ma se il tocco a fondocampo non è palese (dal punto di vista degli spettatori) allora fai il segnale anche in questo caso. Non è necessario fare il segnale quando il tocco è evidente (es. quando un difensore in linea batte a terra la palla).
4. Se vedi un lancio ricevuto, muoviti verso il ricevitore ma non dare alcun segnale. Se non sei sicuro, spostati verso il ricevitore ma guarda gli altri arbitri che potrebbero aver visto. Se segnalano un lancio incompleto [S10], ripeti il segnale una volta per confermare di averlo visto.
5. Se il lancio finisce vicino alla line to gain, aiuta lo short wing consegnandogli la palla in modo che possa segnare correttamente il punto di palla morta.

## 10.5 Giochi di goal line

### 10.5.a– Priorità

Sono da applicare le stesse priorità degli altri giochi di scrimmage, e in più:

1. Sii pronto ad aiutare gli short wing con il massimo avanzamento, fumble o rottura del piano della goal line se la loro visuale è ostruita.
2. Osserva falli come lanci illegali (MOFO 10.4.a.3.b) e osserva se un lancio in avanti tocca prima qualcosa sulla o dietro la neutral zone (MOFO 10.4.a.4).

**10.5.b – Posizione iniziale**

1. Prendi una posizione leggermente più vicina alla neutral zone rispetto al solito, ma facendo sempre in modo di non essere di intralcio ai giocatori. Fai attenzione a non posizionarti sopra la goal line o a ostruire la visuale degli short wing.

**10.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)**

1. In un gioco di lancio, muoviti velocemente a coprire la scrimmage line (**MOFO 10.4.b.1.a**). Tranne quando ci sono lanci veloci o se si è ostruiti dai giocatori, dovresti essere sulla scrimmage line prima che il lancio venga effettuato.
2. Se la visuale degli short wing è ostruita e sei assolutamente sicuro, puoi fare un segnale in modo discreto per comunicare cosa hai visto. Prima di fare qualsiasi segnale, stabilisci un contatto visivo con lo short wing per assicurarti che non stia per fare un segnale diverso dal tuo. Fai il segnale [Sup25] allo short wing appropriato (ovvero quello dal lato della corsa, Ndt) solo se sei sicuro che tutte le condizioni per assegnare un touchdown si siano verificate. Non cercare di fare il lavoro che spetta agli short wing.

**10.5.d – Tecniche avanzate**

1. È convenzione che l'UMPIRE non faccia mai il segnale di touchdown (S5). Possibili eccezioni possono includere:
  - (a) L'arbitro di linea che cade per terra o è ben lontano dalla sua posizione in goal line e non in grado di fare la chiamata
  - (b) Sui ritorni di free kick
2. Se esistesse un qualsiasi dubbio circa una segnatura, sii parte della conversazione fra i membri della crew. È probabile che tu abbia delle informazioni importanti da riportare.
3. Nelle situazioni di 3° o 4° down e poche yard, tratta la line to gain come se fosse la goal line.

## 10.6 Ritorni

**10.6.a – Priorità**

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui mentre sei l'arbitro più vicino.
2. Osservare tutti gli eventuali fumble quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e segnare il punto con la bean bag. <sup>\*</sup>
3. Osservare i blocchi dei giocatori nella tua area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding sul punto d'attacco
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura in qualunque posizione del campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (d) Quando il portatore di palla è tirato o trasportato da un compagno per guadagnare yard (Aiuto al portatore di palla)
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
4. Osservare tutti gli eventuali handoff o lanci all'indietro quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e marcare il punto con una bean bag.
5. Osservare tutti i lanci *illegali* in avanti e gli handoff in avanti, in particolare se siete in linea o prossimi alla linea del portatore di palla. <sup>°</sup>

**10.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)**

1. Stai lontano dalla traiettoria dei giocatori.
2. Muoviti in direzione della goal line della squadra A stando lontano dai giocatori. Consenti al portatore di palla di superarti ma continua ad osservare l'azione intorno a lui.
3. Se stai guardando lo sviluppo di un blocco, continua ad osservarlo prima di spostare lo sguardo sul portatore di palla o su un altro blocco. Anche se ti aspetti che un altro arbitro

4. se ne assumi la responsabilità, rimani focalizzato su quel blocco finché sei sicuro che sia un blocco legale.
5. Se la palla muore nella tua zona di responsabilità, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e poi quello di primo down (S8) per indicare quale squadra ha il possesso. Mantieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.

### 10.6.c – Tecniche avanzate

1. Non stare troppo vicino al gioco – allontanati, se necessario, in modo da mantenere una posizione sicura.

## 10.7 Punt

### 10.7.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Prendere nota dei giocatori con l'eccezione alla numerazione e, durante il down, **controllate che** <sup>◊</sup> non vadano a fondo campo se viene effettuato un lancio legale in avanti che supera la neutral zone.
2. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Tutte le eventuali azioni contro lo snapper che possano essere giudicate violente
  - (b) Prima del calcio, i blocchi illegali nella schiena e gli holding dei giocatori di linea e dei backs che proteggono il kicker; specialmente di **tight-end e/o wing back sul lato opposto del REFEREE** <sup>†</sup>
  - (c) Durante il calcio, i blocchi illegali nella schiena e gli holding contro i giocatori della squadra A che si muovono per andare a fondo campo
  - (d) I blocchi illegali sotto la cintura
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (g) I falli di violenza non necessaria lontani dalla palla
  - (h) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  - (i) Le formazioni illegali
3. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.
4. Essere a conoscenza se un calcio corto tocca terra, un giocatore o un arbitro oltre la zona neutrale.

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 10.7.b – Posizione iniziale

1. Prendi la stessa posizione dei normali giochi di scrimmage, assicurandoti di avere una chiara visuale dello snapper.

### 10.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Mantieni una posizione da cui puoi vedere la carica iniziale da parte di entrambe le squadre, i blocchi dell'attacco e le azioni dei giocatori della difesa.
2. Fai molta attenzione alle azioni di e contro lo snapper ed anche gli holding e tripping della difesa che intendono impedire ai giocatori dell'attacco di andare a fondocampo.
3. [CREW A 4/5/6C] Sui calci corti o i calci che sono parzialmente bloccati e di fronte a te, sii preparato a giudicare qualsiasi interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo e osserva eventuali segnali di fair catch.
4. Non girarti per guardare un calcio lungo. Rimani focalizzati sui giocatori nella tua area.
5. Non appena tutti i giocatori si muovono e ti sorpassano, girati e muoviti velocemente nella

stessa direzione.

6. Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come faresti in un normale gioco di questo tipo.

#### 10.7.d – Tecniche avanzate

1. Fai particolare attenzione al corretto numero di giocatori in campo della squadra A. Le squadre tendono a fare confusione durante i punt più spesso che negli altri giochi.
2. Se puoi, aiuta il Referee a determinare se il giocatore che ha contattato il kicker è anche lo stesso che ha bloccato il calcio.

## 10.8 Field goal

### 10.8.a Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità dei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) e in più:

1. [Prendere nota dei giocatori con eccezioni di numerazione e, durante il down, osservare se vanno a fondo campo in caso di un lancio legale in avanti oltre la neutral zone.](#) §
2. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Tutte le eventuali azioni contro lo snapper che possano essere giudicate violente
  - (b) I blocchi illegali nella schiena e gli holding dei giocatori di linea e dei backs che proteggono il kicker e l'holder, specialmente di [tight-end e/o wing back sul lato opposto del REFEREE](#)† o [CREW A 7/8] del lato della formazione dal lato tribuna
  - (c) I difensori che illegalmente cercano di bloccare il calcio (restrizioni della difesa)
  - (d) I blocchi illegali sotto la cintura
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (g) I giocatori che colpiscono gli avversari con le ginocchia
  - (h) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  - (i) Le formazioni illegali
3. Dopo che la palla è stata calciata continuare ad osservare i giocatori finché non sono completamente separati. Non girarsi mai per controllare se il calcio ha avuto successo o meno, non ripetere mai il segnale di trasformazione realizzata o meno fatto dagli arbitri che stanno giudicando il calcio, non prendere mai nota della segnatura, non prendere mai una nuova palla, non fare mai nulla di più che osservare i giocatori finché non c'è più alcuna minaccia di problema.
4. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorità di tutti i ritorni (vedi sopra).

### 10.8.b – Posizione iniziale

1. Prendi la stessa posizione dei normali giochi di scrimmage, assicurandoti di avere una chiara visuale dello snapper.

### 10.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Prendi la normale posizione di tutti i giochi di scrimmage, assicurandovi di avere una buona visuale dello snapper.
2. Presta particolare attenzione alle azioni dello snapper e contro di lui.
3. Fatti sentire per evitare colpi gratuiti.
4. [CREW A 4/5/6C] Muoviti verso la goal line se si sviluppa una corsa o un lancio dal lato del LINE JUDGE dal momento che egli non è nella sua posizione solita.
5. Quando la try è finita, fai partire il cronometro per il minuto di intervallo del kickoff. (Regola 3-3-7-f).

### 10.8.d – Tecniche avanzate

1. Sii pronto per calci bloccati e potenziali recuperi e ritorni conseguenti. In caso di finte, passa alla normale coperture per giochi di corsa o lancio.
  - (a) Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come faresti di solito per questi tipi di giochi.
  - (b) [\[CREW A 4/5\]<sup>†</sup>](#) Arriva sulla goal line prima del portatore di palla, specialmente in giochi dal lato del campo del LINE JUDGE.
  - (c) Presta attenzione ai numeri di maglia dei ricevitori eleggibili.  
Fai il segnale di palla toccata (S11) SOLO se il calcio viene toccato (non per un tocco forzato) dalla squadra B OLTRE la neutral zone.

## 10.9 Dopo ogni down

### 10.9.a - Priorità

1. Osservare le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiare i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male e a passare la palla a un arbitro o a lasciarla vicino al punto di palla morta a seconda di cosa sia più appropriato.
3. Controllare se la line to gain è stata superata o si è vicini e fare il segnale appropriato.
4. Controllare se è stata lanciata una flag e nel caso:
  - (a) Fare il segnale di ferma il tempo (S3).
  - (b) Riportare al REFEREE tutti gli eventuali falli che avete chiamato.
  - (c) Sapere quali falli sono stati chiamati da qualunque collega.
  - (d) Aiutare il REFEREE con l'applicazione della penalità, assicurandosi che dia le corrette opzioni (quando necessarie) o prenda la giusta decisione considerando l'opzione "ovvia".
  - (e) Assicurarsi che tutte le penalità vengano amministrare correttamente.
  - (f) Tenere informati gli short wing delle penalità e della relativa applicazione.
5. Controllare se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possano ritardare la ripresa del gioco.
6. Garantire eventuali richieste lecite di timeout. Controllare che la richiesta che arriva dalla sideline sia stata fatta dall'Head Coach.
7. Se viene chiamato un timeout, controllatene la durata.
8. Ripetere il segnale di ferma il tempo (S3) dei vostri colleghi.
9. Aiutare nel riportare la vecchia palla o una nuova al punto successivo.
10. Effettuare lo spot della palla al punto successivo o lanciarla al REFEREE o al CENTRE JUDGE se è appropriato siano loro a farlo.
11. Prendere nota del posizionamento della palla sulle o tra le hash mark utilizzando un conta down o un elastico, secondo quanto descritto nel MOFO 5.7.10.
12. Restare sopra la palla se [c'è una delle condizioni presenti nel MOFO 10.9.c.14.](#) <sup>◊</sup> [\[CREW A 6C/8\]](#) Questa dovrebbe essere principalmente una responsabilità del CENTRE JUDGE, ma se non lo fa, diventa un tuo compito.

### 10.9.b – Posizione iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, devi essere in una posizione da cui tu possa osservare il punto di palla morta e le azioni circostanti. La posizione precisa dipenderà da cosa è successo nel down precedente.

### 10.9.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. <sup>\*</sup> Se sei il coverer (l'arbitro che ha preso il punto di palla morta), segnala che la palla è morta. Userai il segnale di palla morta (S7), a meno che non risulti più appropriato uno tra i seguenti: il segnale di ferma il tempo (S3), il segnale del tempo che corre (S2) oppure il segnale di incompleto/field goal sbagliato (S10). Fai *un* solo segnale.
2. Se è stata lanciata una flag, segui la procedura del capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, segui le procedure del capitolo 17. Se finisce il quarto, segui la procedura del capitolo 20.

3. Appena il gioco finisce, muoviti in una posizione per aiutare gli altri arbitri e osservate i giocatori che sono in situazioni potenzialmente pericolose.
4. Se il gioco finisce in campo, muoviti rapidamente (ma preoccupandoti della tua sicurezza) in direzione del punto di palla morta per aiutare l'arbitro che ha preso il punto di palla morta (*il Coverer, Ndt*).
5. Se il gioco finisce fuori campo, muoviti velocemente verso la linea laterale per aiutare gli altri arbitri sia per controllare cosa fanno i giocatori, sia per farti dare una palla.
6. Su un lancio che finisce incompleto, assicurati che tutte le azioni intorno alla fine del lancio siano terminate (muoviti nel caso velocemente per coprire la situazione), quindi muoviti velocemente per recuperare, riportare o effettuare lo spot della palla.

#### **Effettuare lo spot della palla per il down successivo:**

7. Aiuta a separare i giocatori riuniti intorno al punto di palla morta.
8. Coordinati con gli altri arbitri per portare una palla al punto successivo (MOFO 5.8).
9. In situazioni di hurry-up, quando il tempo corre, vai a prendere la palla ovunque sia (a meno che REFEREE o CENTRE JUDGE siano nettamente più vicini). (MOFO 5.3.10.)
10. Se c'è una penalità che prevede un'opzione per uno o entrambi i capitani, prendi il/i capitano/i e portalo/i dal REFEREE. Ascolta le opzioni che vengono date dal REFEREE.
11. Mentre si applica una penalità, tieni la palla in mano invece di lasciarla a terra sul punto di palla morta.
12. Se sei tu l'arbitro che effettua lo spot della palla:
  - (a) Rivolgiti al Coverer e non alla goal line. Prendi il punto dal Coverer e posiziona la palla nel punto successivo. A seguito di un lancio in avanti incompleto, penalità, ecc., verifica che il posizionamento laterale della palla sia corretto. <sup>◊</sup>
  - (b) Gira le cuciture verso il basso se c'è il rischio che rotoli via dalla sua posizione. <sup>×</sup>

#### **Essere pronti per il down successivo:**

13. Se hai effettuato lo spot della palla, prima di allontanarti:<sup>◊</sup>
  - (a) Setta il tuo indicatore del posizionamento laterale (MOFO 5.7.10).
  - (b) Setta il tuo countdown.
  - (c) Verifica che il LINE JUDGE sia in posizione rivolto verso il campo.
  - (d) Verifica che il LINESMAN sia in posizione rivolto verso il campo.
  - (e) Verifica che il box si stia almeno spostando in posizione e mostri il down corretto. (È anche un buon momento per verificare dov'è la line to gain e se è necessario dare il segnale (Sup6).)
  - (f) Infine, guarda il REFEREE che potrebbe segnalarti (Sup36) di stare sopra la palla.
14. Se sei tu<sup>◊</sup> ad aver effettuato lo spot della palla, allontanati da questa e vai nella tua posizione pre-snap a meno che:
  - (a) Il box non sia al punto successivo o nelle sue vicinanze.
  - (b) Con il game time fermo (es. cambio di possesso, timeout o cambio di quarto), la<sup>§</sup> difesa sia chiaramente non pronta (es. neanche approssimativamente in formazione).
  - (c) Siano in corso delle sostituzioni della difesa (in risposta a quelle della squadra A). Le sostituzioni terminano quando l'ultimo dei sostituiti arriva nella sua posizione in formazione o rinuncia a farlo).
  - (d) Gli altri arbitri non siano nelle loro posizioni (o sufficientemente vicino ad esse) per il down successivo o non siano rivolti verso la palla (o chiaramente non pronti ad esserlo).
  - (e) In una situazione in cui il REFEREE deve dichiarare la palla ready-for-play, questi non sembra pronto/a a farlo. (Se non lo è, ma dovrebbe esserlo, cerca un contatto visivo con lui/lei, e/o di "siamo pronti")
15. Se il cronometro dei 40 secondi sta correndo, allontanati dalla palla per renderla ready-for-play. Se il cronometro dei 40 secondi non sta correndo, attendi sopra la palla finché il REFEREE non indica che la palla è ready-for-play, quindi allontanati da essa. <sup>◊</sup>
16. Se non hai effettuato lo spot della palla, non c'è bisogno di andare sopra la palla a meno che non ci sia un problema. Tuttavia, se c'è un problema, vai sopra la palla finché non vi è una soluzione.
17. [CREW A 6C/8] Se tu o il CENTRE JUDGE avete effettuato lo spot della palla, qualora ci fosse il bisogno di tornarci sopra per impedire il gioco, normalmente sarà compito del

**CENTRE JUDGE.** §

18. Se il gioco è stato fermato, rimani sulla palla (rivolto verso l'attacco) finché non viene meno il motivo dell'interruzione, ad esempio:
  - (a) Il minuto del timeout è terminato (o entrambe le squadre sono chiaramente pronte);
  - (b) Il REFEREE ha completato l'annuncio della penalità;
  - (c) Il giocatore infortunato è uscito fuori dal campo;
  - (d) La catena è ritornata sulla sideline dopo una misurazione;
  - (e) Ogni altra causa che ha fatto fermare il tempo è terminata.
19. Se la squadra A sta andando o è già in formazione, non girare le spalle alla palla per evitare che il gioco parta e tu non stai guardando lo snap
20. Assicurati di conoscere lo stato del game clock e accertati che anche il REFEREE lo faccia. Se il gioco precedente è stato un lancio incompleto, controlla che il REFEREE ne sia a conoscenza, nel caso in cui non abbia visto il risultato del gioco.
21. **Non è necessario tenere la palla in mano per mantenerla asciutta in situazioni di fango o forte umidità. Posizionala<sup>†</sup>** a terra con la cucitura inclinata o sottovento; dovrebbe essere sufficiente ad evitare che questa rotoli via.
22. Verifica che l'equipaggiamento dei giocatori sia conforme alle regole. Controlla visivamente i giocatori che entrano in campo.

**10.9.d – Tecniche avanzate**

1. La priorità alla fine del gioco è andare in posizione per essere pronti per il gioco successivo. Solo se avviene un incidente serio (come un fallo, un comportamento scorretto, un infortunio o la rottura della catena) la tua routine va interrotta.
2. **[NO CJ] Se la squadra A effettua delle sostituzioni mentre lo snapper è, è vicino o sta andando verso** la sua posizione sulla linea di scrimmage:
  - (a) Ogni arbitro deve essere pronto a intervenire e interrompere l'inizio di un'azione che violerebbe la regola delle sostituzioni.
  - (b) Prendi posizione sopra la palla ed evita che la squadra A possa effettuare lo snap finché i sostituti della squadra B non abbiano avuto la possibilità di prendere posizione e i giocatori sostituiti siano usciti dal terreno di gioco.
  - (c) Mentre sei posizionato sopra la palla, pensa alla strada da percorrere per spostarti dai giocatori prima che avvenga lo snap.
  - (d) Quando la squadra B avrà completato le sostituzioni (o non ne avrà fatte), informa lo snapper o il QB di non effettuare lo snap fino alla tua approvazione verbale. Se lo snap viene effettuato prima del vostro consenso, alla squadra A verrà applicato un fallo di delay of the game dopo un avvertimento (warning) per la prima infrazione (MOFO 3.4.1.f).
3. **[NO CJ] Se la squadra A sta provando a giocare in hurry-up offense, allontanati dalla palla non appena effettuato lo spot a meno che non ci sia una sostituzione in corso (vedi anche MOFO 5.3.10).** §
4. **[CREW A 6C/8]** Rimani nella tua normale posizione a meno che il CENTRE JUDGE non reagisca, in tal caso reagisci come faresti in una crew senza CENTRE JUDGE.
5. Se il REFEREE non fa il segnale di ready-for-play quando dovrebbe farlo, ricordaglielo immediatamente.
6. Se il REFEREE dichiara la palla ready-for-play mentre la squadra A è in posizione e voi siete sopra la palla, ricordagli in modo molto discreto che vi deve dare il tempo di andare nella tua posizione prima di fischiare.
7. **[CREW A 4]** Se c'è il game clock da stadio e/o il play clock, controlla che siano partiti correttamente. <sup>^</sup>
8. Se vuoi parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile, per risparmiare tempo, far riportare il messaggio al REFEREE o al CENTRE JUDGE<sup>§</sup> (per un giocatore della squadra A). Non ritardare la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout in corso. **Non provare mai a parlare ad un giocatore in situazioni di attacchi hurry-up o no-huddle.** §
9. Mantieni la tua concentrazione e pensa al down successivo.

## 11 LINESMAN E LINE JUDGE (CREW A 4/5/6C)

### 11.1 Free kick

#### 11.1.a – Priorità

##### Prima del calcio:

1. Accertarsi se il REFEREE ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onside kick e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. [LINE JUDGE] e [CREW A 6] [LINESMAN] Contare il numero di giocatori della squadra B e fare il relativo segnale (uno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. [CREW A 4/5] [LINESMAN] Contare il numero di giocatori della squadra A e fare il relativo segnale (uno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
4. Ricordare ai giocatori di contarsi qualora la squadra per la quale sei il responsabile del conteggio non abbia esattamente 11 giocatori in campo.
5. Controlli per il ready-for-play:
  - (a) Controllare l'area laterale e la end zone per assicurarsi che tutti i non giocatori siano fuori delle aree riservate, che i non partecipanti siano fuori dal campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.
  - (b) Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sia spostata, che la sua attrezzatura sia stata messa in una posizione dove non dia fastidio e che l'attrezzatura sia stata messa a terra fuori dalla team area e dietro le linee di delimitazione verso la fine del campo del receiving team. § Controllare che i ball person siano in posizione.
  - (c) Se sei posizionato sulla restraining line, assicurati che tutti i giocatori della squadra A siano stati entro le 9 yards prima del calcio (Regola 6-1-2-c-5) e che nessuno, eccetto il kicker, sia a più di cinque yard dietro la palla.
  - (d) Rivolgersi verso il campo di gioco per segnalare che sei pronto. Voltare le spalle se la sideline non è libera o se vedi che un collega chiaramente non è pronto. Fischia se la tua sideline diventa pericolosamente non libera dopo il ready-for-play.
6. Essere sempre pronto ad un eventuale calcio corto.

##### Durante il calcio:

7. Osserva se il free kick va fuori campo vicino a te senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione. Giudica se un giocatore della squadra B vicino alla linea laterale tocca la palla mentre è fuori campo.
8. Guarda i giocatori se fanno un segnale di fair catch e sii pronto a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
9. Se sei sulla restraining line ed il calcio è corto:
  - (a) Devi sapere dove e chi ha toccato per primo la palla.
  - (b) Se sei posizionato sulla restraining line della squadra B, controlla se il calcio ha rotto il piano di questa linea.
  - (c) Osserva i blocchi illegali da parte della squadra A (Regola 6-1-12).
  - (d) Segnala ogni punto in cui avviene un tocco illegale usando una bean bag.
  - (e) Prendi il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino e c'è stata una corsa nulla o molto corta.
10. Dai il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nella zona di tua responsabilità.
11. [LINE JUDGE] e [CREW A 6] [LINESMAN]
  - (a) Giudica se la palla muore in endzone oppure no
  - (b) Prendi il massimo avanzamento o il punto fuori campo se la palla muore dal tuo lato. Questa responsabilità va mantenuta fino alle 2 yard di A.
  - (c) Segnala con una bean bag il punto in cui c'è stato un lancio all'indietro, un handoff o un fumble nella tua area di competenza.

12. [CREW A 4/5] [LINESMAN]
  - (a) Prendi il punto di palla morta [se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o va fuori dal campo.](#) †
  - (b) Giudica un touchdown se sei sulla goal line della squadra A.
13. Osserva [falli/violazioni](#)§ commessi da tutti i giocatori nella tua area di competenza, e particolarmente:
  - (a) I tocchi illegali sui calci corti
  - (b) Le infrazioni sulla tua restraining line [LINE JUDGE] (solo se in posizione di onside kick)
  - (c) Blocchi nella schiena e holding sul punto di attacco
  - (d) Blocchi illegali sotto la cintura ×
  - (e) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (f) Falli relativi alla sicurezza come: face mask, tripping, chop block, wedge illegali, illegal blind side block
  - (g) Colpi in ritardo di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
  - (h) Qualsiasi giocatore del kicking team che entra in campo dopo che la palla è stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio [e ritorna in campo](#)§

### 11.1.b – Posizione iniziale

#### Calci normali:

1. Se il free kick è a seguito di una segnatura, procedi lungo la linea laterale verso la tua posizione per il kickoff, assicurandoti, mentre lo fai, che la squadra dal tuo lato del campo sia a conoscenza che sta trascorrendo il minuto di intervallo. (Regola 3-3-7-f).
2. [LINE JUDGE] Sii nella posizione B (vedi 26.1) sulla goal line di B fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa. [Posizionati dove puoi vedere sopra il piloncino nella direzione da cui verrà il calcio.](#) †
3. [LINESMAN]
  - (a) [CREW A 4/5] Sii nella posizione E (vedi 26.1) sulla restraining line di B fuori dalla linea laterale dal lato opposto della tribuna stampa.
  - (b) [CREW A 6] Sii nella posizione C (vedi 26.1) sulla goal line di B fuori dalla linea laterale dal lato opposto della tribuna stampa. [Posizionati dove puoi vedere sopra il piloncino nella direzione da cui verrà il calcio.](#) †

#### Onside-kick:

4. [LINESMAN]
  - (a) [CREW A 4/5] Rimani nella tua posizione normale.
  - (b) [CREW A 6] Spostati nelle posizione E (vedi 25.1) fuori dalla linea laterale dal lato opposto della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.
5. [LINE JUDGE]
  - (a) [CREW A 4] Spostati nelle posizione F (vedi 26.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A.
  - (b) [CREW A 5/6] Spostati nelle posizione D (vedi 26.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.

#### Free kick dopo una penalità o una safety:

6. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, semplicemente muovendosi appropriatamente in base alla ricollocazione della palla.

### 11.1.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

#### Prima del calcio:

1. Se accade qualsiasi cosa che possa impedire l'inizio dell'azione (es. un [non-giocatore](#)° entra o si avvicina al campo di gioco), fischietta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e gestisci il problema.

#### Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedi qualsiasi giocatore della squadra che calcia uscire volontariamente dal campo durante il calcio, metti una bean bag o il cappellino nel punto di uscita e una flag quando rientra in

campo.

3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fai il segnale di parte il tempo (S2) se sei l'arbitro più vicino o con la visuale migliore.

#### **Durante un calcio che finisce profondo:**

4. Dopo che la palla è stata calciata, osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (vedi 26.1). Dopo aver controllato la sua traiettoria iniziale, non guardare più la palla in volo.
5. [LINE JUDGE] e [CREW A 6] [LINESMAN]
  - (a) Se il calcio minaccia di finire nella end zone, stai sulla goal line (fuori dalla portata dei giocatori) in modo da poter giudicare se c'è un touchback. Se la palla minaccia di finire vicino al piloncino, sii lì vicino in modo da poter valutare se la palla va fuori campo all'interno del terreno di gioco o dalla end zone.
  - (b) Se la palla **viva**<sup>§</sup> o almeno un giocatore vanno profondi nella end zone, vai a coprire la endline.
  - (c) Se c'è un touchback:
    - (i) Fischia energicamente per prevenire qualunque ulteriore azione.
    - (ii) Entra in campo di fronte a qualunque giocatore abbia la palla. **Fino che non gli sei davanti, continua a guardarli in caso commettano falli.**<sup>λ</sup>
    - (iii) Fai il segnale di touchback (S7).
  - (d) Su kickoff profondi segui il portatore di palla e tienilo in mezzo fra te e gli altri arbitri davanti.
6. [CREW A 4/5] [LINESMAN] Muoviti a fondo campo lungo la linea laterale finché il calcio è in volo. Durante il ritorno, stai davanti al portatore di palla, tenendolo in mezzo fra te e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, devi essere sulla goal line di A prima del portatore di palla. **Marca il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o esce dal campo.**<sup>†</sup>
7. Se la palla esce dal campo nella tua zona, vai e mantieni il punto, lasciando cadere la flag se necessario.<sup>×</sup>

#### **Durante un calcio che finisce corto:**

8. Mantieni una posizione in cui puoi vedere la palla e i blocchi dei giocatori di A.
9. [SE SEI SULLA RESTRAINING LINE DI A] Osserva in particolare i blocchi effettuati dai giocatori della Squadra A prima che possano toccare la palla (Regola 6-1-12).
10. [SE SEI SULLA RESTRAINING LINE DI B] Osserva dove e da chi la palla viene toccata per prima. Segna con una bean bag tutti i punti dove avviene un tocco illegale (Regola 6-1-3).
11. Se sei l'arbitro più vicino quando la palla diventa morta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e segna il punto di palla morta.

### **3. 11.1.d – Tecniche avanzate**

1. [SE SEI SULLA GOAL LINE DI B]<sup>×</sup> **Potresti dover variare la tua**<sup>λ</sup> posizione in base a fattori quali **il punto del free kick**,<sup>§</sup> il vento e la potenza del kicker. Tuttavia, è importante essere sulla goal line (e in particolare sul piloncino) prima che la palla arrivi lì nelle situazioni cruciali.

## **11.2 Giochi di scrimmage base**

### **11.2.a – Priorità**

1. Conoscere down e distanza, e segnalare il down ai vostri colleghi. Prendere nota del down segnalato dai vostri colleghi. Controllare che il box mostri il down corretto. Non lasciare che il gioco parta se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (uno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) ai vostri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai vostri colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Osservare le false partenze in generale, in particolare quelle dei linemen e dei back sul tuo lato della formazione.
4. Osservare gli offside e le infrazioni sulla scrimmage line fatte dalla squadra B (in particolare quelle che avvengono tra te e la palla).
5. Osservare le motion illegali da parte dei giocatori della squadra A dalla vostra parte.
6. Osservare le shift illegali (la squadra A non si è mai settata, oppure non c'è stato 1 secondo di pausa dopo un movimento simultaneo di più di un giocatore di A).

7. Osservare la legalità dello snap.
8. Se c'è un fallo prima dello snap, fermare l'azione fischiettando ripetutamente e fare il segnale di ferma il tempo (S3).
9. Prevedere se il gioco sarà una corsa o un lancio osservando il movimento iniziale dei giocatori della linea ristretta d'attacco. Se si muovono all'indietro sarà probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o vanno in pull (tecnica usata per trap, sweep o screen pass) è probabile che si svilupperà una corsa.
10. Identificare i vostri giocatori chiave (MOFO 16.3 e 16.4). Se la formazione è nuova o inusuale, verbalmente o visivamente cercare conferma con gli altri arbitri.
11. Prendere nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendere nota dei giocatori (normalmente il tight-end) che normalmente è eleggibile per numerazione ma che non lo è perché un altro giocatore è allineato più esternamente sulla scrimmage line rispetto a lui e lo copre.
12. Essere consapevoli di dove è la line to gain rispetto alla scrimmage line, in modo di non dover guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down. \*
13. Osservare infrazioni relative alla sostituzione di giocatori di entrambe le squadre (in particolare quelle della squadra sulla tua sideline). Per esempio:
  - (a) Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato il giocatore che lo sostituisce
  - (b) Il giocatore sostituito non è fuori dal campo prima dello snap
  - (c) sostituiti che entrano in campo, dicono qualcosa nell'huddle e poi lasciano il terreno
14. Assicurarsi che allenatori e sostituti siano dietro la linea del coaching box e che la tua sideline sia sgombra.
15. [LINESMAN] Prendere nota che la catena ed il box siano nella posizione corretta ed interrompere il gioco solo se c'è un problema serio.
16. Osservare la legalità della formazione, in particolare che non ci siano più di 4 giocatori nel backfield.
17. Indicare la scrimmage line della squadra A ([la coda della palla](#))<sup>§</sup> usando il piede che è più vicino alla goal line.
18. Indicare il segnale di fuori dalla linea (Sup1) (*braccio teso verso il backfield della squadra A, Ndt*) se giudichi nel backfield il giocatore della squadra A più vicino a te.
19. Controllare che i giocatori della squadra siano stati entro le 9 yard (*in Italia controllare che i giocatori siano stati nelle vicinanze delle hash mark, Ndt*).
20. [LINESMAN] [Se la distanza dalla line to gain è di circa 5 yard, sapere se una penalità di 5 yard potrebbe dare o meno un primo down.](#) @

### 11.2.b – Posizione iniziale

1. Mettiti in una posizione dove puoi vedere tutta la neutral zone e la palla allo snap.
2. La posizione usuale per i giochi di scrimmage è sulla neutral zone, sulla o fuori dalla linea laterale.
3. [LINESMAN] Posizionati dal lato del campo opposto alla tribuna stampa.
4. [LINE JUDGE] Posizionati dal lato del campo della tribuna stampa.
5. Non metterti in posizione tale da ostacolare movimento o posizionamento dei giocatori.
6. [Non parlare mai a giocatori o coach quando lo snap è imminente.](#) §

### 11.2.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. In caso di movimento improvviso dei giocatori della squadra A, entra velocemente e parla con l'UMPIRE per determinare quale squadra ne è stata responsabile.
2. Se uno o più giocatori della squadra B entrano nella neutral zone, osserva la reazione dei giocatori della squadra A che possono sentirsi minacciati. Controlla quando i giocatori della squadra B tornano indietro nella propria area dietro la neutral zone.
3. Se c'è un fallo prima dello snap, fischia, lancia la flag e fai il segnale di ferma il tempo (S3). Vai velocemente al punto successivo per evitare che parta il gioco e parla con l'UMPIRE e l'altro short wing per determinare che tipo di fallo c'è stato. Tuttavia, se non ci sono dubbi sulla natura del fallo, puoi fare un segnale molto veloce del tipo di penalità ([es S18 o S19](#))<sup>†</sup> al REFEREE evitando di entrare.

### 11.2.d – Tecniche avanzate

#### Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. Puoi avere una visione globale migliore se tieni una posizione più larga. Questo evita anche che veniate coinvolti da un gioco che si sviluppa con una sweep o quando c'è un lancio molto laterale.
2. È molto appropriato stare 6 piedi (*circa 180 cm Ndt*) fuori dal campo, in particolare se i giocatori sono allineati vicini alla linea laterale. Nelle situazioni di goal line, puoi stare ancora più largo.
3. Se un giocatore della squadra A ti chiede se è o meno sulla scrimmage line, informalo su come può leggere i tuoi segnali per scoprirlo da solo. Non dirgli niente che possa provocare la sua partenza prima dello snap. Il fatto che tu indichi la scrimmage line con il tuo piede e non hai il braccio proteso nel backfield (**Sup1**)<sup>†</sup> è sufficiente a far capire al giocatore più vicino a te che è sulla linea. Non sono né necessari né richiesti altri segnali.
4. **Se vicino a te c'è più di un ricevitore nel backfield, puoi facoltativamente mostrare il numero allungando le dita alla fine del segnale giocatore nel backfield (Sup1).** §

#### Fare il segnale del conteggio dei giocatori:

5. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori è quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si può e si deve fare il prima possibile).
6. Normalmente il segnale del conteggio dei giocatori va scambiato fra il LINESMAN, LINE JUDGE E [CREW A 5/6C] il BACK JUDGE.

## 11.3 Giochi di corsa

### 11.3.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui.
2. Fischiare e prendere il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore in mezzo alle hash mark o dalla vostra parte del campo. Se la palla va nell'altra parte del campo, seguire quello che fa il tuo collega dall'altra parte controllando il punto di palla morta o mettendoti di fronte a lui.
3. Osservare tutti gli eventuali fumble in cui sei l'arbitro più vicino o hai la migliore visuale e marcare il punto con una bean bag.
4. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area ma in particolare:
  - (a) Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai ricevitori più esterni, tight-end, i bloccatori davanti al portatore di palla e i giocatori della linea ristretta che vanno in pull
  - (b) Blocchi illegali sotto la cintura da parte dei giocatori dalla tua parte di campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (d) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
  - (e) Violenza non necessaria contro il quarterback dopo che ha consegnato la palla alla mano o ha lanciato con un pitch in un gioco che si allontana dalla tua posizione
5. Giudicare (con l'aiuto del REFEREE o il CENTER JUDGE sui lanci fatti molto profondi nel backfield) se il lancio è in avanti o all'indietro e segnalare immediatamente (**Sup5**) quando è chiaramente indietro. Osservare se il REFEREE o il CENTRE JUDGE stanno facendo a loro volta il segnale di lancio all'indietro. Non tentare di giudicare se è stato un lancio o un fumble se chi esegue il lancio viene colpito: lascialo fare al REFEREE

### 11.3.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se l'azione viene contro di te:
  - (a) Se necessario, arretra fuori dal campo in direzione della endline della squadra A.
  - (b) Prendi in carico la copertura del portatore di palla se si avvicina alla neutral zone nella tua area di competenza.
  - (c) Lascia passare il portatore di palla, quindi seguilo a fondo campo fino a che la palla muore, stando attento a non finire in mezzo agli altri giocatori.
  - (d) Quando la palla muore, fischia e vai al livello del punto di massimo avanzamento.
  - (e) Se la palla muore in campo e vicino alla sideline, sii pronto a prendere il massimo avanzamento dall'altro **short wing**<sup>§</sup> usando le meccaniche cross-field se il portatore di palla

viene spinto all'indietro nella vostra direzione.

2. Se la corsa va verso il centro del campo:
  - (a) Stai largo ma cerca di stare più o meno in linea con il portatore di palla.
  - (b) Entra quando il gioco muore per giudicare il punto di massimo avanzamento. Entra finché non trovi un ostacolo (non saltare sopra i giocatori). Eccezione: non entrare se la squadra A sta facendo oppure sta cercando di fare un hurry-up offense ed il tempo sta correndo.
  - (c) Fischia solo se vedi chiaramente la palla ed il giocatore che ne ha il possesso.
3. Se la corsa va verso il lato opposto del campo:
  - (a) Stai largo ma cerca di stare più o meno in linea con il portatore di palla.
  - (b) Tieni gli occhi aperti su colpi gratuiti dietro lo sviluppo del gioco.
  - (c) Non rilassarti – stai attento ad un'eventuale reverse.
  - (d) Quando la palla muore allineati con il punto di palla morta ma non fischiare.
  - (e) Se il collega dalle parte opposta non è in grado di andare immediatamente sul punto di fuori campo (ad esempio perché la palla muore vicino alla linea laterale o il portatore di palla è spinto all'indietro):
    - (i) Aiutalo posizionandoti nel punto che a tuo giudizio dà il massimo avanzamento (meccanica cross-field), ma non essere troppo invadente in questa situazione.
    - (ii) Tieni questa posizione abbastanza a lungo per permettergli di allinearsi con il tuo punto se non è in grado di giudicare da solo, ma lascialo il giudizio finale se sta indicando un massimo avanzamento diverso dal tuo.
    - (iii) Se l'arbitro in copertura prende un punto completamente sbagliato, attira con discrezione la sua attenzione sul punto che hai preso.
4. Su una corsa lunga:
  - (a) Segui il gioco, mantenendo la migliore visuale possibile sul portatore di palla e sui giocatori intorno a lui. Sii pronto ad avvicinarti quando la palla muore e prendi il massimo avanzamento.
5. Se la corsa finisce dietro la scrimmage line:
  - (a) Aiuta il REFEREE (o il CENTRE JUDGE) a determinare il massimo avanzamento.
6. Rimani fuori finché sei sicuro che la palla sia morta. Mai girare le spalle alla palla.

#### **Copertura del punto di palla morta:**

7. Quando prendi il massimo avanzamento, convergi verso il punto di palla morta quando il gioco nella tua zona te lo consente. Esegui lo square off (*entrata a 90 gradi rispetto alla linea laterale – Ndt*) muovendovi paralleli alla linea laterale, invece di entrare diagonalmente. Ciò è particolarmente importante nelle giocate cruciali che finiscono sulla line to gain o sulla goal line, dove *vendere* lo spot può essere cruciale (MOFO 5.21)
8. Sii pronto a coprire il punto di massimo avanzamento quando il portatore di palla viene spinto all'indietro, ma continua a guardare il portatore di palla (e le azioni contro di lui) non il punto. Non superare o saltare sopra i giocatori per raggiungere il punto di massimo avanzamento: tienili di fronte a te. Lascia cadere la bean bag *solo* se sei costretto a lasciare il punto.
9. Se la palla va fuori campo dal tuo lato del campo, fai il segnale di ferma il tempo (S3). Spostati sul punto di palla morta una volta che i giocatori sono usciti da quella zona. Fermati sulla sideline e osserva se ci sono azioni continuate fuori dal campo.
10. Se strettamente necessario, segna il punto di palla morta con una bean bag e vai fuori dal campo per evitare/fermare possibili situazioni pericolose.
11. Una volta che l'azione è terminata, aiuta (se necessario) a recuperare/far arrivare un'altra palla a chi ne eseguirà lo spot (MOFO 5.8).
12. Se la palla muore a circa 3 yard dalla linea laterale ed il tempo non deve essere fermato per nessun'altra ragione, fai il segnale di tempo che corre (S2).

#### **11.3.c – Tecniche avanzate**

1. Non fischiare quando il portatore di palla ti dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore (o un arbitro) – potrebbe aver commesso un fumble e tu potresti non averlo visto. Guarda il cuoio! Sii certo che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori, fai il segnale di ferma il tempo (S3), vai verso il mucchio, determina chi ha il possesso (Meccaniche 5.11) e incoraggia i giocatori a rialzarsi in sicurezza.

3. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osserva colpi in ritardo o altre azioni illegali.

#### Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Giochi con l'opzione di pitchout verso il tuo lato del campo:
  - (a) Muoviti nel backfield per osservare le azioni contro il trailing back (qualsiasi giocatore della squadra in attacco in posizione per ricevere un lancio all'indietro), fino a che la palla è stata lanciata o il quarterback si gira verso il centro del campo.
  - (b) Se la palla viene lanciata, siete responsabili per le palle libere e per le azioni di e contro il trailing back.
  - (c) Se la palla non viene lanciata, una volta che il quarterback si gira verso il centro del campo diventa di tua responsabilità come per qualsiasi altro gioco di corsa, ed il REFEREE prenderà la responsabilità del trailing back.

#### Suggerimenti generici:

5. È meglio prendere il portatore di palla prima che non troppo tardi. Potrai essere perdonato per un holding non visto ma non potrai mai esserlo per un fumble non visto.
6. Anche se la palla è dall'altro lato del campo, potresti avere una migliore visuale alla fine della corsa rispetto all'arbitro più vicino. Se il portatore di palla è rivolto verso di te o se ha la palla nella mano più vicina a te o durante il placcaggio si è girato verso di te, potresti essere di aiuto al tuo collega.
7. Se sei l'arbitro in copertura e la corsa finisce vicino alla line to gain, devi entrare in modo deciso e fino in fondo e piazzare la palla nel punto esatto di palla morta.

## 11.4 Giochi di lancio

### 11.4.a – Priorità

1. Giudicare se il lancio è completo o incompleto. Mentre questo giudizio sarà prioritario quando il lancio avviene dalla tua parte di campo, in pratica potrebbe essere necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore è rivolto verso di te o nella giusta angolazione rispetto alla tua posizione, a prescindere dalla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore ti rivolge le spalle, devi fare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visibilità rispetto alla tua.
  2. Giudicate sui touchdown quando il lancio è dentro l'end zone.
  3. Osservare il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.
  4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella tua area ma particolarmente:
    - (a) Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa
    - (b) Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili
    - (c) Blocco illegale sotto la cintura fatto dai giocatori dal vostro lato della formazione
    - (d) Tocco illegale sui lanci in avanti da parte di giocatori che sono usciti volontariamente dal campo
    - (e) Ineleggibili a fondo campo
    - (f) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
    - (g) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
    - (h) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  5. Giudicare se un lancio *veloce* del quarterback è in avanti o all'indietro. Usa immediatamente il segnale di lancio all'indietro (Sup5) se il lancio è all'indietro. Non tentare di giudicare se è stato un lancio o un fumble se chi esegue il lancio viene colpito: lascialo fare al REFEREE.
  6. Avvertire il REFEREE se il lancio è stato indirizzato in una zona dove non ci sono ricevitori eleggibili o se il lancio è atterrato chiaramente prima della neutral zone.
  7. Verificare se i giocatori escono dal campo dalla sideline o dalla endline.
- Una volta che il lancio è stato completato, applicare le stesse priorità usate per i giochi di corsa.

### 11.4.b - Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Lo sviluppo di ciò che osservi nei giochi di lancio: (fase A) la tua chiave; (fase B) la tua zona; (fase C) la probabile destinazione del lancio. Vedi anche Capitolo 16. §

2. Rimani sulla scrimmage line per poter vedere tutta l'azione dalla tua parte e per ridurre la possibilità che una corsa o un lancio ti portino troppo avanti rispetto alla palla. Rimani lì finché non sei sicuro che venga effettuato un lancio che attraverserà definitivamente la neutral zone, quindi spostati verso fondocampo (facendo un passo laterale per un lancio corto; se necessario girandosi per scattare per un lancio lungo) per mettersi in posizione per osservare la probabile destinazione del lancio, ma senza anticipare il destinatario previsto. †
3. Osserva la tua chiave solo durante l'azione iniziale dopo lo snap quando c'è una minaccia di contatto illegale tra ricevitore e difensore. Passa alla copertura a zona non appena la minaccia non esiste più (solitamente 2/3 secondi). \*
4. Se un potenziale ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lascia cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, e osservalo per vedere se tocca il lancio in avanti mentre è ancora ineleggibile.
5. Una volta che sei certo che il lancio è stato effettuato, muoviti nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio è completo o no e se c'è un'interferenza. Mentre la palla è in volo, osserva i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa. Fai attenzione sia alle interferenze offensive che difensive.
6. Se il giocatore che tenta di prendere la palla ti dà le spalle, prima di effettuare la chiamata chiedi aiuto a qualsiasi arbitro posizionato meglio di te.
7. Se il ricevitore viene spinto indietro, sii pronto a prendere il massimo avanzamento. Questo è particolarmente importante quando il ricevitore si trova vicino alla linea laterale e tu potresti aver bisogno della meccanica cross field. Se il ricevitore è dal tuo lato del campo, l'arbitro dalla parte opposta avrà un miglior punto di massimo avanzamento. In questo caso lui ti darà il punto. Se il ricevitore è dall'altro lato del campo tu potresti avere un punto migliore di massimo avanzamento. Aiuta il collega dal lato opposto segnalando il punto.
8. Se non sei l'arbitro più vicino, osserva in modo particolare i difensori abbastanza vicini alla palla che prendono di mira un ricevitore per colpirlo col crown of the helmet oppure sopra le spalle. Questo spesso non viene notato<sup>o</sup> dall'arbitro più vicino.
9. Se il lancio è troppo lungo, rimbalza su un giocatore o è in altri modi imprevedibile, continua ad osservare i giocatori per eventuali falli personali (colpo su un ricevitore indifeso). Non guardare la palla.
10. Fischia se vedi la palla morire nella tua zona.
11. Se il lancio viene effettuato dal lato opposto del campo, la tua priorità è controllare l'azione dalla tua parte fino a metà campo. Tuttavia, se sei sicuro al 100% di quello che hai visto oltre la metà campo, puoi aiutare su lanci completi/incompleti, interferenze sul lancio, contatti illegali col casco e massimo avanzamento.
12. Quando giudichi la ricezione di un lancio che avviene vicino alla linea laterale, fai un solo segnale. Fai il segnale di incompleto (S10) se giudichi il lancio incompleto. Fai il segnale di ferma il tempo (S3) se giudichi il lancio completo ed il portatore di palla va subito dopo fuori campo (MOFO 5.9) o se la palla muore oltre la line to gain. § Fai il segnale di corre il tempo (S2) se il lancio è completo ed il portatore di palla viene placcato in campo prima della line to gain. § Qualsiasi segnale fai va ripetuto due o tre volte per assicurarsi che gli altri arbitri l'abbiano visto.
13. Quando, su un lancio che viene giudicato imprevedibile, avviene un contatto che sarebbe altrimenti un'interferenza, fai il segnale di lancio imprevedibile (S17).
14. Dopo un lancio incompleto, fatti dare la palla dal ball person e forma una catena per far arrivare la palla allo Spotter (MOFO 5.8).
15. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagisci come quando c'è un normale gioco di corsa
16. Mantieni una posizione dove puoi vedere l'azione dei giocatori nelle aree marginali, specialmente sui giochi in campo aperto.

#### 11.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio vicino alla sideline o alla endline, osserva per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardagli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardi prima le sue mani potresti perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede (MOFO 5.17.8).
2. Sii pronto a tornare indietro per giudicare azioni vicino alla neutral zone oltre che ad azioni vicino alla sideline. Se il potenziale lanciatore decide di correre con la palla, devi essere in

- posizione da coprire la sua azione una volta che va oltre la neutral zone.
3. Se il lancio è incompleto **nella tua area**:
    - (a) Se non c'è nessun ricevitore eleggibile in zona e/o il lancio chiaramente non raggiunge la neutral zone, spostati rapidamente verso il REFEREE per informarlo di ciò. Se la palla ha attraversato la neutral zone, dai il segnale [Sup42] puntando verso il terreno oltre la neutral zone. Se la palla non ha attraversato la neutral zone, spostati verso il REFEREE puntando verso il terreno dietro la neutral zone. §
    - (b) Se c'è un ricevitore in zona e ritieni che il REFEREE possa non esserne consapevole, muoviti verso il REFEREE puntando verso il ricevitore eleggibile. È ammesso dire "Il numero 34 si trovava nella zona del lancio" (ad esempio).
    - (c) [UTILIZZANDO LA RADIO] è possibile anche riportare queste informazioni utilizzando la radio®.
  4. Se vedi la palla toccata, fai il segnale di lancio toccato (S11). Il segnale va normalmente usato su lanci toccati nel backfield dell'attacco ma se il tocco a fondocampo non è palese (dal punto di vista degli spettatori) allora fai il segnale anche in questo caso. Non è necessario fare il segnale quando il tocco è evidente (es. quando un difensore in linea batte a terra la palla). \*
  5. Se il gioco finisce vicino alla line to gain, devi entrare fino in fondo e piazzare la palla nel punto *esatto* di palla morta.

## 11.5 Giochi di goal line

### 11.5.a – Priorità

Sono da applicare le stesse priorità degli altri giochi di scrimmage, e in più:

1. [SULLA GOAL LINE DI B] Giudicare se viene o meno segnato un touchdown.
2. [SULLA GOAL LINE DI A] Giudicare se viene o meno segnata una safety.
3. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

### 11.5.b – Posizione iniziale

1. Prendi la posizione normale per i giochi di scrimmage, ma molto più distante in modo da non rimanere intrappolato da un eventuale gioco veloce che si sviluppa lateralmente (vedi anche 11.2.d.2.)
2. Hai la responsabilità primaria della goal line della squadra B se lo snap viene effettuato all'interno delle 7 yard della squadra B.
3. Hai la responsabilità primaria della goal line della squadra A se lo snap viene effettuato sulle o entro le 5 yard della squadra A.

### 11.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se hai la responsabilità di entrambe le goal line, *immediatamente* dopo lo snap, muoviti in direzione delle stesse per giudicare sulle segnature e per prendere un accurato massimo avanzamento.

[SULLA GOAL LINE DI B]

2. Sui giochi di corsa, devi essere sulla goal line prima del portatore di palla per giudicare se la palla ha rotto o meno il piano. *Non* muoverti verso il backfield della squadra A per lasciar passare i giocatori.
3. Se vedi che il portatore di palla è fermo prima della goal line, fischietta, entra e vendi il punto di palla morta. Se appropriato, grida "è corto" per dirlo ai tuoi colleghi.
4. Sui giochi di lancio, muoviti immediatamente sulla goal line quindi reagisci al gioco. Se il lancio viene effettuato corto rispetto alla goal line, rimani sulla linea per giudicare l'eventuale rottura del piano della goal line. Se il lancio viene effettuato nella end zone, muoviti nella miglior posizione per giudicare il risultato del lancio. Se il lancio è profondo nella end zone sii preparato a giudicare il gioco vicino alla endline.
5. Segnala la segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedi che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio è stato completato in end zone.

[SULLA GOAL LINE DI A]

6. [SNAP DA DENTRO O SULLE 5 YARD DI A] Sii pronto ad arretrare sulla goal line per

giudicare una possibile safety.

7. Segnala la safety fischiando e dando il segnale di safety (S6) solo quando vedi chiaramente il portatore di palla placcato o uscire fuori dal campo dietro la goal line.

[SU UNA QUALSIASI DELLE GOAL LINE]

8. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entra in campo fino a che puoi vedere la palla. Se sei l'arbitro più vicino, potresti avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controlla se gli altri arbitri non hanno visto il portatore di palla placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.
9. Se hai la responsabilità della goal line ed è necessario allontanarsi dai giocatori che arrivano, muoviti verso l'esterno senza lasciare la goal line.
10. Non segnalare il touchdown se hai lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiare e non fare nessun segnale se non sei sicuro di come è finita l'azione.
11. Se hai la responsabilità della goal line stai a cavallo di essa – non correre dietro il portatore di palla dopo che è entrato nella end zone a meno che non ci sia un possibile problema del o contro il portatore di palla, continua a tenere gli occhi puntati su di lui per osservare colpi in ritardo o comportamenti antisportivi.
12. Se un altro arbitro ha la responsabilità della sideline, non segnalare touchdown finché non vi siete confermati che il portatore di palla non fosse andato fuori campo. <sup>◊</sup>
13. Mantieni il segnale di touchdown o safety fino a quando ti accorgi che il REFEREE lo ha visto, ma tieni comunque gli occhi sui giocatori – non guardare il REFEREE fino a che tutte le azioni non siano terminate. Non correre e fare il segnale nello stesso tempo. Non devi ripetere il segnale fatto dai tuoi colleghi a meno che ti accorgi che il REFEREE non ha visto i loro segnali.
14. È molto importante nei giochi di goal line che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunica se sei in dubbio. Fai il segnale solo se sei sicuro.

#### 11.5.d – Tecniche avanzate

1. [CREW A 5/6C] [LINE JUDGE] Informa il BACK JUDGE del numero della yard line di dove si trova la scrimmage line. Comunica (preferibilmente verbalmente) chi ha la responsabilità della goal line. *In situazioni rumorose, indica la linea di cui sei responsabile.* <sup>§</sup>
2. Nelle situazioni in cui lo snap è vicino alla line to gain nel 3° e 4° down, tratta la line to gain come se fosse la goal line.
3. Se la line to gain è vicino alla goal line, la tua prima priorità è la goal line. Se necessario torna indietro dalla goal line alla line to gain una volta che è chiaro che il portatore di palla non potrà segnare. *Di solito, se il portatore di palla sembra voler arrivare solo fino alla line to gain, allora è quella la linea da coprire. Se il portatore di palla corre libero e sembra in grado di avvicinarsi alla goal line, la linea diventa quella.* <sup>◊</sup>
4. [SNAP DA FUORI LE 5 YARD DA A] Decidi se tornare o meno sulla goal line della Squadra A in base al fatto che il gioco è dalla tua parte del campo e quanto è probabile che la palla diventi morta vicino alla goal line. (Non ha molto senso tornare indietro se c'è un basso rischio che un giocatore della Squadra A venga placcato.)

## 11.6 Ritorni

### 11.6.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui mentre sei l'arbitro più vicino.
2. Prendere il massimo avanzamento o il punto di uscita dal campo se la palla muore nella tua zona del campo. Se la palla va dall'altra parte del campo, aiuta il tuo collega dall'altra parte valutando il massimo avanzamento o allineandoti con il punto che ha preso.
3. Osservare tutti gli eventuali fumble quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e segnare il punto con la bean bag. <sup>×</sup>
4. Osservare i blocchi dei giocatori nella tua area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding sul punto d'attacco
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura in qualunque posizione del campo

- (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (d) Quando il portatore di palla è tirato o trasportato da un compagno per guadagnare yard (Aiuto al portatore di palla)<sup>§</sup>
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
5. Osservare tutti gli eventuali handoff o lanci all'indietro quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e marcare il punto con una bean bag.
  6. Osservare tutti i lanci *illegali* in avanti e gli handoff in avanti, in particolare se siete in linea o prossimi alla linea del portatore di palla. <sup>◊</sup>

### 11.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Stai lontano dalla traiettoria dei giocatori.
2. Muoviti in direzione della goal line della squadra A stando lontano dai giocatori.
3. Osservate il portatore di palla finché rimane nella vostra zona di responsabilità. State larghi abbastanza da poter indietreggiare fuori dalla linea laterale davanti ai giocatori. Non girate mai le spalle alla palla.
4. Aiuta il REFEREE sulla goal line della squadra A e (se necessario) sulla endline. <sup>§</sup> Hai la responsabilità della sideline fino alla goal line e della endline. <sup>§</sup>
5. Se stai guardando lo sviluppo di un blocco, continua ad osservarlo prima di spostare lo sguardo sul portatore di palla o su un altro blocco. Anche se ti aspetti che un altro arbitro se ne assuma la responsabilità rimani focalizzato su quel blocco fino a che sei sicuro che sia un blocco legale.
6. Se la palla muore nella tua area di responsabilità, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e quindi segnala il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.

## 11.7 Punt

### 11.7.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. [LINESMAN] Giudicare se il calcio ha superato la scrimmage line e controllare se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.
2. Marcare la fine del calcio (se finisce all'interno del campo) con una bean bag.
3. Marcare il punto di palla morta per tutti i calci che terminano fuori dal campo dal tuo lato, anche se molto profondi.
4. Giudicare se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
5. Osservare un eventuale segnale di fair catch di un giocatore nella tua zona di competenza.
6. Osservare le kick-catch interference contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella tua zona di competenza.
7. Se il calcio non arriva nella tua zona di competenza, osserva i giocatori che *non* hanno commesso kick-catch interference perché sono stati bloccati da un avversario contro il ritornatore.
8. Marcare con una bean bag tutti i punti in cui avviene un tocco illegale.
9. Applicare la regola del momentum se necessario per un'azione vicino alla goal line.
10. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori dal vostro lato del campo e [LINESMAN] dagli up back (*full back Ndt*)
  - (b) Durante il calcio, i blocchi illegali nella schiena e gli holding contro i giocatori della squadra A che si muovono per andare a fondo campo
  - (c) I giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fai cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscita e lancia la flag se ritorna in campo)
  - (d) kick-catch interference quando la palla calciata atterra nella tua zona<sup>§</sup>

- (e) Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno fatto un segnale di fair catch
  - (f) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (g) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (h) I falli di violenza non necessaria lontani dalla palla
  - (i) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
11. Prendere nota del numero dei giocatori in posizione di ricevitore eleggibile dalla tua parte del campo e osserva se è qualcun altro il primo a toccare la palla o se questi diventano giocatori ineleggibili a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
  12. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità. <sup>x</sup>

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 11.7.b – Posizione iniziale

1. [CREW A 5/6C] Prendi la normale posizione dei giochi di scrimmage.
2. [CREW A 4] [LINESMAN] Prendi la normale posizione dei giochi di scrimmage.
3. [CREW A 4] [LINE JUDGE]
  - (a) Adotta la meccanica "Judge off" (formazione 211). <sup>o</sup> Sii indietro e di lato rispetto al ricevitore più profondo. Dietro abbastanza da poter vedere attraverso di lui e osservare quando la palla viene calciata. Di lato in modo da essere fuori dalla sua corsa ma vicino abbastanza per vedere se tocca la palla o meno o se un avversario interferisce con la sua opportunità di prendere il calcio al volo. Rimani tra il ritornatore e la tua sideline. È un'appropriata posizione laterale stare a circa 10 yard di distanza dal ritornatore, a meno che tu non sia vicino alla goal line, in tal caso stai sul piloncino della goal line.
  - (b) Se c'è più di un ritornatore profondo, prendi posizione fra la tua sideline ed il ritornatore più vicino, stai abbastanza lontano dal ritornatore più vicino fino a che sei sicuro che non sia lui a ricevere la palla.
  - (c) Sii pronto ad aggiustare la tua posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla capacità del kicker. Spostati più vicino alla sideline dove è più probabile che il vento spingerà la palla calciata.
  - (d) Tieni pronta una bean bag ed un'altra a portata di mano.
4. [CREW A 4] Il LINE JUDGE è responsabile di tutti i ritornatori profondi.
5. [CREW A 5/6C] Il BACK JUDGE sarà responsabile della fine del calcio, a meno che questo termini molto vicino alla sideline, in questo caso la responsabilità è dell'arbitro più vicino alla sideline.

### 11.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservane la traiettoria iniziale ma non continuare a guardare il volo della palla. Osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (MOFO 26.4) – i loro occhi ti diranno dove sta andando la palla. Tuttavia, se il ritornatore si muove facendo una finta, non seguirlo – osserva l'area dove cadrà la palla.
2. [LINESMAN] Rimani sulla scrimmage line fino a che la palla supera la neutral zone, poi muoviti a fondo campo rimanendo circa 15-20 yard davanti al ritorno. Rimani largo e girati per seguire il ritornatore mentre ti supera
3. [CREW OF 5/6C] [LINE JUDGE] Dopo che la palla è stata calciata muovetevi a fondo campo rimanendo circa 15-20 yard davanti al ritorno. Rimani largo e girati per seguire il ritornatore mentre ti supera.
4. Sii pronto a gestire la copertura di un calcio corto in modo particolare se arriva verso la tua parte del campo. Marca il punto dove un calcio esce dal campo dal tuo lato del campo a qualunque distanza vada.
5. Se il calcio va dalla parte opposta del campo, vai verso fondo campo per osservare tutta l'azione, specialmente lontano dalla palla. Fai attenzione se il portatore di palla ritorna dalla tua parte del campo e prendine la responsabilità se entra nella tua area di competenza.
6. Quando è palese che il calcio *non* arriverà nella tua zona di campo:
  - (a) Mantieni una posizione dove puoi coprire il gioco di fronte e intorno al ritornatore. Se sei l'arbitro più vicino *oltre* l'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muoviti dove

puoi osservare i giocatori che bloccano in prossimità di qualsiasi ritornatore che è in posizione per prendere al volo il calcio. In particolare, osserva quelli *bloccati da un avversario* che interferiscono con la presa al volo ma che in questo caso non commettono fallo (Regola 6-4-1-d).

- (b) Se un giocatore nella tua zona segnala un fair catch, osserva che non effettui un blocco prima di toccare la palla (Regola 6-5-4)
  - (c) Non esitare a chiamare un fallo se ne vedi uno accadere nella zona dove tu sei l'off man anche se sei a considerevole distanza dall'azione. Comunica con i tuoi colleghi per controllare qual è stata la loro impressione su come si è svolta l'azione.
7. Quando appare ovvio che la palla calciata *arriverà* nella tua zona:
- (a) A meno che sia il responsabile del ricevitore più profondo, fai il segnale con il pugno (Sup28) ai tuoi colleghi per segnalare che stai assumendo la responsabilità del calcio e del ritornatore più vicino.
  - (b) Muoviti in una posizione laterale (circa 10 yard a meno che sia vicino alla sideline) e dietro il ritornatore con un angolo di 45 gradi per giudicare la validità della presa al volo.
  - (c) Se il calcio viene toccato (senza averne possesso) dalla Squadra B<sup>o</sup> oltre la neutral zone, puoi dare il segnale di palla toccata (S11) per indicare *che la squadra A può ora toccare legalmente la palla.*<sup>o</sup>
  - (d) Usa la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, quello in copertura, segnalerà ogni punto e farà tutti i segnali. Se hai più punti che bean bag, dai la precedenza al punto più vantaggioso per la squadra B.
  - (e) Se la palla diventa morta perché viene presa/recuperata dalla Squadra B dopo un segnale di fair catch o presa/recuperata dalla *squadra A dopo essere stata toccata dalla Squadra B*,<sup>§</sup> fischia e fai il segnale di ferma il tempo (S3). *Dai il segnale di primo down (S8) nella direzione appropriata.*<sup>§</sup>
  - (f) Se la palla non viene presa al volo e va più profonda del ritornatore, segui la palla e sii pronto a segnalare il suo stato. Stai lontano abbastanza dalla palla in modo che non ci sia pericolo che tu possa toccarla.
  - (g) Se la palla si avvicina alla goal line, sii in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.
  - (h) Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B *oltre la neutral zone*) e *tocca il terreno*<sup>o</sup> o viene presa e fatta morire dalla squadra B nella end zone, fischia e fai il segnale di touchback (S7), Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.
  - (i) Se il calcio viene recuperato dalla squadra A *non toccato dalla squadra B*,<sup>§</sup> fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3) poi fai il segnale di tocco illegale (S16) e a seguire il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.
  - (j) Se il calcio va fuori campo nella tua zona, fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3).
    - (i) Se la palla tocca qualcosa (ad esempio il terreno o un giocatore) all'interno del campo e poi esce dal campo, spostati direttamente nel punto in cui ritieni che la palla abbia attraversato la sideline.
    - (ii) Se la palla va fuori campo in volo, il REFEREE o il CENTRE JUDGE *potrebbero* essere in grado di aiutarti con lo spot. Guarda verso il REFEREE o il CENTRE JUDGE per vedere se ci riescono. Se uno dei due può, fai il segnale (Sup16) e segui le istruzioni che ti danno utilizzando i segnali [Sup17, Sup18 e Sup19] per indicarti il punto di uscita. Se non possono, spostati direttamente nel punto in cui il tuo miglior giudizio ti dice che la palla ha attraversato la sideline.
    - (iii) Tieni il punto, ma non posizionare la palla fino a che non ne hai una di riserva.
  - (k) Se la palla rotola e si ferma nella tua zona, assicurati che nessun giocatore stia cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di ferma il tempo (S3).

Durante *i ritorni di punt*,<sup>o</sup> reagisci come nella sezione "Ritorni" (vedi sopra).

### 11.7.d – Tecniche avanzate

1. Se la Squadra B non si schiera in una formazione di ritorno di punt (cioè, senza ritornatore profondo), adotta la tua normale posizione di scrimmage down. Ciò è giustificato perché se

la squadra A calcia la palla in profondità, non ci saranno giocatori profondi da dover coprire. Se il pallone viene calciato in profondità, regola la tua posizione di conseguenza, ma solo l'arbitro più vicino al pallone deve osservarlo. Gli altri arbitri devono osservare i giocatori.

2. **Fai attenzione se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap. Quanto di seguito, si applica anche se la Squadra A passa ad una formazione di corsa o lancio.** <sup>o</sup>
  - (a) Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come per i normali giochi di questo tipo.
  - (b) Copri la goal line e la endline a seconda del caso.
  - (c) Prendi nota del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.
  - (d) [NO CJ] Quando la palla viene persa nel backfield, aiuta il REFEREE nell'osservare le azioni contro il kicker, specialmente quando la palla è dal lato opposto del campo.
  - (e) [CREW A 5/6C] Se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap, mantieni la tua posizione sulla scrimmage line fino a che non sei in grado di leggere il gioco. Se il gioco si sviluppa dalla tua parte, arretra verso il backfield di A per aiutare il REFEREE e per la tua sicurezza. Se si sviluppa dall'altra parte, stai sulla scrimmage line fino a che sarà altamente improbabile che un calcio la attraversi.

## 11.8 Field goal e trasformazioni

### 11.8.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità dei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) e in più:

1. [CREW A 4/5] [LINE JUDGE] **Giudicare se il tentativo di field goal è andato o meno a buon fine.** [CREW A 5] Responsabilità condivisa con il BACK JUDGE.
2. [LINESMAN] Giudicare se il calcio ha superato o meno la neutral zone, sapere se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.
3. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding dei giocatori di linea e dei backs che proteggono il kicker e l'holder specialmente l'end e/o il wing back dal vostro lato
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura
  - (c) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (e) Violenze non necessarie lontane dalla palla
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  - (g) Le formazioni illegali
  - (h) [LINESMAN] False partenze e offside dei giocatori dal lato del LINE JUDGE oltre, ovviamente, a quelli dal tuo lato del campo
4. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal tuo lato del campo e osservare se un altro è il primo a toccare la palla o se diventano ineleggibili a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.
5. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Se il calcio è ritornato, applicate le stesse priorità di tutti i ritorni (vedi sopra).

### 11.8.b – Posizione iniziale

[LINESMAN]

1. Stai nella normale posizione degli scrimmage down.
2. Durante la trasformazione, mettere il box sulla linea delle tre yard mostrando il 1° down e istruite la chain crew a lasciare giù la catena fuori dalla linea laterale e stare circa sulle 20 yard ben fuori dal campo.

[LINE JUDGE]

3. [CREW A 4] **Adotta la meccanica "Judge off" (formazione 211).** <sup>o</sup> Stai in posizione centrale 5 yard dietro i pali. Hai la responsabilità di giudicare se il calcio passa in mezzo ai pali e sopra la barra orizzontale.

4. [CREW A 5]<sup>†</sup> Stai una yard dietro il tuo palo (quello più vicino al lato del campo della tribuna stampa). Sei responsabile nel giudicare se la palla passa dentro rispetto al tuo palo. Il BACK JUDGE ha la responsabilità dell'altro palo e se la palla passa sopra la barra orizzontale.
5. [CREW A 6] rimani nella normale posizione di scrimmage down.

### 11.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. [LINE JUDGE QUANDO DIETRO AI PALI]
  - (a) Osserva la palla da quando viene calciata fino a quando diventa ovvio se il tentativo ha avuto successo o meno.
  - (b) Se consideri che la trasformazione abbia avuto successo, comunica (dicendo “buono” oppure annuendo) con il collega (se ce n'è uno) dietro il palo e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro la end zone) e fate il segnale della segnatura (S5) non appena vi fermate.
  - (c) Se consideri che la trasformazione non sia riuscita, fai il segnale di non segnatura (S10) oppure, se il calcio è passato largo dal tuo lato, fai solo il segnale di calcio fuori (Sup15). *Non* fare il segnale di touchback.
  - (d) Tieni il segnale per almeno 5 secondi e fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
  - (e) [CREW A 4] Fischia quando il risultato del calcio è palese. Non è necessario attendere che la palla tocchi il terreno (o qualcos'altro), l'importante è che sia chiaro qual è/sarà il risultato del calcio.
  - (f) Se il calcio è corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fare nessun segnale. Spostati in posizione per arbitrare il calcio come se fosse un punt.
2. [LINESMAN] e [LINE JUDGE QUANDO NON DIETRO AI PALI] Dopo il calcio, vai verso il mucchio di giocatori nel mezzo del campo. Questo ti forzerà a tenere gli occhi sui giocatori e ti scoraggerà dal guardare se il calcio è stato trasformato o meno. Se avviene un problema sarai nella miglior posizione per aiutare l'UMPIRE a gestirlo.

### 11.8.d – Tecniche avanzate

1. [CREW A 5]<sup>†</sup> Su tentativi di field goal lunghi (es. lo snap viene effettuato fuori dalle 20 yard della squadra B) è consentito al solo BACK JUDGE andare dietro i pali e al LINE JUDGE di essere inizialmente nella normale posizione sulla scrimmage line. Questa è conosciuta come meccanica “One Judge”. Il LINE JUDGE dovrà comunicare chiaramente a tutto il resto della crew le sue intenzioni in questa situazione. <sup>\*</sup>
2. Stai attento ai calci bloccati ed al loro recupero e avanzamento. Se c'è una finta di calcio vai a coprire normalmente il gioco di corsa o di lancio che si sviluppa.
  - (a) Se il gioco diventa una corsa o un lancio, reagisci come normalmente fai per questo tipo di giochi, **tenendo presente che altri arbitri potrebbero non rispondere così rapidamente come te.** <sup>§</sup> Stai particolarmente attento a coprire la goal line in caso di necessità.
  - (b) Copri la goal o la endline a seconda dei casi.
  - (c) [LINE JUDGE QUANDO DIETRO AI PALI] Primo, muoviti velocemente lungo la endline fino al piloncino nell'angolo per essere in posizione da poter giudicare cosa avviene sulla linea laterale. Continua ad osservare l'azione come al solito specialmente quella del o contro i vostri ricevitori nella vostra metà campo. Quindi muoviti in direzione della goal line per giudicare cosa avviene in prossimità di essa. *Non* tagliare diagonalmente dentro la end zone. Hai la responsabilità primaria (con l'aiuto del REFEREE) della tua sideline dentro la end zone.
  - (d) Prendi nota del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.
  - (e) [LINESMAN]
    - (i) Quando la palla è libera nel backfield, aiuta il REFEREE nell'osservare le azioni contro il kicker e l'holder. Il REFEREE si prenderà la responsabilità di guardare la palla.
    - (ii) Se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap, mantieni la tua posizione sulla scrimmage line fino a che non sei in grado di leggere il gioco. Stai sulla scrimmage line fino a che sarà altamente improbabile che un calcio la attraversi. A quel punto, arretra verso il backfield di A per aiutare il REFEREE e per la tua

sicurezza.

3. [LINE JUDGE] Sulla trasformazione, istruisci l'operatore della line to gain alternativa (se ne hai uno) di lasciare a terra il suo equipaggiamento e di stare ben fuori.

## 11.9 Dopo ogni down

### 11.9.a – Priorità

1. Osservare le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiare i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male e a passare la palla a un arbitro o a lasciarla vicino al punto di palla morta a seconda di cosa sia più appropriato.
3. Controllare se la line to gain è stata superata o si è vicini e fare il segnale appropriato.
4. Controllare se è stata lanciata una flag e nel caso:
  - (a) Fare il segnale di ferma il tempo (S3).
  - (b) Riportare al REFEREE e all'UMPIRE tutti gli eventuali falli che avete chiamato.
  - (c) Coprire le flag (o se necessario le bean bag) lanciate dai vostri colleghi.
  - (d) Assicurarsi che tutte le penalità vengano amministrare correttamente.
  - (e) Dare le informazioni sulle penalità all'Head Coach dal tuo lato del campo, in modo particolare per quelle assegnate contro la sua squadra.
5. Controllare se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possano ritardare la ripresa del gioco.
6. [LINE JUDGE] Fermare e far ripartire il tempo quando è necessario.
7. Garantire eventuali richieste lecite di timeout. Controllare che la richiesta che arriva dalla sideline sia stata fatta dall'Head Coach.
8. Ripetere il segnale di ferma il tempo (S3) dei vostri colleghi.
9. Accertarsi se la palla è morta in campo e informare il REFEREE che il tempo (se era stato fermato) partirà al ready-for-play facendo il segnale del tempo che corre (Sup12).
10. Aiutare nel riportare la vecchia palla o una nuova al punto successivo.

### 11.9.b – Posizione iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, devi essere in posizione allineato con il punto successivo.

### 11.9.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se sei il coverer controlla se è stata raggiunta la line to gain. [LINE JUDGE] Tu sei normalmente nella migliore posizione per giudicare se è stata raggiunta o meno. Se lo fai in modo costante, il LINESMAN non avrà bisogno di girarsi per guardare la catena e sapere se è stato raggiunto il primo down.
  - (a) Se raggiunto, fai il segnale di ferma il tempo (S3). A fine azione, segnala il primo down (S8 o Sup35). Tieni il segnale fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
  - (b) Se non sei sicuro che sia stata raggiunta la line to gain fai il segnale di ferma il tempo (S3) e grida "è vicina" e chiedi al REFEREE di venire a controllare.
  - (c) Metti la palla a terra solo nel punto effettivo di dove è morta – non metterla mai in un punto allineato ma distante.
  - (d) Se il gioco finisce in campo informa il REFEREE che il tempo deve ripartire al ready-for-play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12).
2. \* Se sei colui che ha preso il punto di palla morta (*il Coverer, Ndt*), fai il segnale di palla morta (S7), a meno che non siano più appropriato il segnale di ferma il tempo (S3), il segnale di touchdown, il segnale di field goal riuscito (S5), il segnale di safety (S6), il segnale di incompleto o il segnale di field goal sbagliato (S10). Fai *un solo* segnale.
3. Se è stata lanciata una flag, segui la procedura del capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, segui le procedure del capitolo 17. Se finisce il quarto, segui la procedura del capitolo 20.

### Spostare il box e la catena:

4. [LINESMAN]
  - (a) Quando sei certo che non ci siano falli nel gioco precedente (e non ci siano altre ragioni per aspettare) indica all'operatore al box di muoversi nella nuova posizione e controlla

che sia visualizzato il down corretto.

- (b) Quando viene guadagnato un primo down e una nuova line to gain è stabilita, indica prima all'operatore al box di muoversi nella nuova posizione sulla sideline. Quindi va chiamata la chain crew per spostarsi velocemente nella nuova posizione.
- (c) Anticipa tutte le chiamate per la misurazione e sii pronto a prendere la catena non appena richiesto dal REFEREE.

#### 5. [LINE JUDGE]

- (a) Anticipa ogni chiamata per la misurazione e sii pronto a segnalare il punto dove mettere la clip quando viene richiesto dal REFEREE.

#### Riporto della palla:

- 6. Se hai la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed è vicino alla line to gain, consegna la palla all'arbitro in copertura e consentigli di piazzarla giù nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla è morta.
- 7. A meno che tu sia l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiuta nel riportare la palla all'arbitro che la piazzerà sul punto successivo (MOFO 5.8).
- 8. Se la palla muore fuori campo o più vicino alla linea laterale che alle hash mark non muovere la palla dal punto di palla morta fino a che una palla sostitutiva sarà stata posizionata nel punto esatto sulla hash corrispondente.

#### Sii pronto per il down successivo:

- 9. Controlla che non stia avvenendo niente di strano fuori dalla tua sideline o nella vostra panchina, ma non consentire che queste attività ti distraggano dalla tua responsabilità principale per quello che succede all'interno del terreno di gioco.
- 10. Informa verbalmente o visivamente (usando i segnali Sup11 o Sup12) il REFEREE del down corretto e dello stato del cronometro (se sei il Coverer) e controlla che il REFEREE li stia indicando correttamente. Informalo immediatamente se sta facendo i segnali sbagliati. Sii a conoscenza della nuova distanza dalla line to gain.
- 11. [LINE JUDGE] Ricorda al REFEREE lo stato del cronometro se è fermo, ricordagli se deve partire al ready-for-play o allo snap.
  - (a) Se il tempo è stato fermato per un fallo, un infortunio, oppure perché un giocatore ha perso il casco e manca meno di un minuto da giocare nel secondo o nel quarto quarto, accertati che il REFEREE sia a conoscenza che si possono applicare le regole del 10 second runoff.<sup>†</sup>
  - (b) Sii pronto quando il REFEREE giudica come il tempo debba ripartire a seguito di una situazione di tattica del tempo scorretta.
  - (c) Fai partire il tempo quando il REFEREE dà il segnale di parte il tempo (S2) a meno che non sei sicuro che, per regolamento, il tempo debba partire allo snap, o la palla chiaramente non è ready-for-play (es. la palla, le catene, il down box o gli arbitri non sono in posizione).<sup>§</sup> Non ripetere il segnale del REFEREE ma usa il segnale Sup12, se necessario, per confermare che il tempo è partito.
  - (d) Se il tempo di gioco deve partire allo snap, fallo partire quando vedi che lo snap viene effettuato legalmente. Non c'è bisogno di fare nessun segnale di conferma.
- 12. Se è presente il game clock ben visibile nello stadio, controlla che sia partito correttamente.
- 13. Se vengono eseguite sostituzioni dal tuo lato del campo, controlla che i giocatori della Squadra A abbiano rispettato la regola delle 9 yard (Regola 7-1-3-b).
- 14. Muoviti nella posizione per il down successivo. Se la palla è ready-for-play (o è imminente che lo sia),<sup>‡</sup> vai in backpedal per tenere gli occhi sulla palla. Non togliere gli occhi dalla palla per evitare che il gioco parta mentre tu non stai guardando.

#### 11.9.d – Tecniche avanzate

- 1. La priorità alla fine del gioco è andare in posizione per essere pronti per il gioco successivo. Solo se avviene un incidente serio (come un fallo, un comportamento scorretto, un infortunio o la rottura della catena) la tua routine va interrotta.
- 2. Se la squadra A effettua delle sostituzioni **mentre lo snapper è, è vicino o sta andando verso** la sua posizione sulla linea di scrimmage:
  - (a) Ogni arbitro deve essere pronto a intervenire e interrompere l'inizio di un'azione che violerebbe la regola delle sostituzioni.
  - (b) Fai il segnale di sostituzione in corso (Sup36) al REFEREE e urla "sostituzione in corso".
  - (c) Mantieni il segnale fino a quando il REFEREE non ha la situazione sotto controllo.

3. Se vuoi parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile, per risparmiare tempo, far riportare il messaggio al REFEREE o al CENTRE JUDGE<sup>§</sup> (per un giocatore della squadra A), all'UMPIRE o al BACK JUDGE (per un giocatore della squadra B). Non ritardare la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout in corso. **Non provare mai a parlare ad un giocatore in situazioni di attacchi hurry-up o no-huddle.** <sup>§</sup>
4. Mantieni la tua concentrazione e pensa al down successivo.
5. [LINE JUDGE QUANDO C'È LA CHAIN CREW ALTERNATIVA]
  - (a) Quando la palla viene dichiarata ready-for-play per il down successivo istruisci l'operatore al box di muovere il box nella posizione successiva.
  - (b) Quando viene stabilita una nuova line to gain e la catena viene posizionata, istruisci l'operatore al marker della line to gain alternativa a muoversi nella nuova posizione.
6. [LINESMAN] Non perdere troppo tempo ad interagire con la chain crew che vi distrae dagli altri vostri compiti che sono guardare i giocatori e comunicare con i colleghi.

## 12 BACK JUDGE (CREW A 5/6C)

### 12.1 Free Kick

#### 12.1.a – Priorità

##### Prima del calcio:

1. Accertarsi se il REFEREE ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onside kick e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. Contare il numero di giocatori della squadra A e fare il relativo segnale (uno tra Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Ricordare ai giocatori di contarsi qualora la squadra per la quale sei il responsabile del conteggio non abbia esattamente 11 giocatori in campo.
4. Controlli per il ready-for-play:
  - (a) Controllare l'area laterale e la end zone per assicurarsi che tutti i non giocatori siano fuori delle aree riservate, che i non partecipanti siano fuori dal campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.
  - (b) Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sia spostata e che la sua attrezzatura sia stata messa in una posizione dove non dia fastidio e che l'attrezzatura sia stata messa a terra fuori dalla panchina e dietro le linee di delimitazione [verso la fine del campo del receiving team](#).<sup>§</sup> Controllare che i ball person siano in posizione.
  - (c) Assicurarsi che tutti i giocatori della squadra A siano stati entro le 9 yards prima del calcio (Regola 6-1-2-c-5) e che nessuno, eccetto il kicker, sia a più di cinque yard dietro la palla.
  - (d) Rivolgersi verso il campo di gioco per segnalare che sei pronto. Voltare le spalle se la sideline non è libera o se vedi che un collega chiaramente non è pronto. Fischia se la tua sideline diventa pericolosamente non libera dopo il ready-for-play.
5. Essere sempre pronto ad un eventuale calcio corto.

##### Durante il calcio:

6. Osserva se il free kick va fuori campo vicino a te senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione. Giudica se un giocatore della squadra B vicino alla linea laterale tocca la palla mentre è fuori campo.
7. Guarda i giocatori se fanno un segnale di fair catch e sii pronto a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
8. Se sei sulla restraining line ed il calcio è corto:
  - (a) Devi sapere dove e chi ha toccato per primo la palla.
  - (b) Osserva i blocchi illegali da parte della squadra A (Regola 6-1-12).
  - (c) Segnala ogni punto in cui avviene un tocco illegale usando una bean bag.
  - (d) Prendi il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino e c'è stata un ritorno nullo o molto corto.
9. Dai il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nella zona di tua responsabilità.
10. Osserva [falli/violazioni](#)<sup>§</sup> commessi da tutti i giocatori nella tua area di competenza, e particolarmente:
  - (a) I tocchi illegali sui calci corti
  - (b) Le infrazioni sulla tua restraining line
  - (c) I giocatori della squadra che calcia (tranne il kicker) a più di 5 yard dietro la loro restraining line dopo il ready-for-play
  - (d) Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto di attacco
  - (e) Blocchi illegali sotto la cintura<sup>×</sup>
  - (f) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (g) Falli relativi alla sicurezza come: face mask, tripping, chop block, wedge illegali, illegal blind side block ecc.
  - (h) Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta

- (i) Qualsiasi giocatore del kicking team che entra in campo dopo che la palla è stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio [e ritorna in campo](#)<sup>§</sup>

### 12.1.b – Posizione iniziale

#### Calci normali:

1. Mettiti nella posizione F (vedi 26.1) sulla restraining line di A fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa.

#### Onside-kick:

2. Rimani nella posizione normale.

#### Free kick dopo una penalità o una safety:

3. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, semplicemente muovendosi appropriatamente in base alla ricollocazione della palla.

### 12.1.c Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

#### Prima del calcio:

1. Se accade qualsiasi cosa che possa impedire l'inizio dell'azione (es. un [non-giocatore](#)<sup>º</sup> entra o si avvicina al campo di gioco), fischiotta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e gestisci il problema.

#### Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedi qualsiasi giocatore della squadra che calcia uscire volontariamente dal campo durante il calcio, metti una bean bag o il cappellino nel punto di uscita e una flag quando rientra in campo.
3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fai il segnale di parte il tempo (S2) se sei l'arbitro più vicino o con la visuale migliore.

#### Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla è stata calciata osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (vedi 26.1). Dopo averne osservato la traiettoria iniziale non guardare più la palla in volo. Muoviti a fondo campo lungo la sideline finché il calcio è in volo. Durante il ritorno, stai davanti al portatore di palla, tenendolo in mezzo fra te e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, devi essere sulla goal line di A prima del portatore di palla. [Marca il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o esce dal campo.](#)<sup>†</sup>
5. Se la palla esce dal campo nella tua zona, vai e mantieni il punto, lasciando cadere la flag se necessario.<sup>×</sup>

#### Durante un calcio che finisce corto:

6. Mantieni una posizione in cui puoi vedere la palla e i blocchi dei giocatori di A.
7. Osserva in particolare i blocchi effettuati dai giocatori della Squadra A prima che possano toccare la palla (Regola 6-1-12).
8. Osserva dove e da chi la palla viene toccata per prima. Segna con una bean bag tutti i punti dove avviene un tocco illegale (Regola 6-1-3).
9. Se sei l'arbitro più vicino quando la palla diventa morta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e segna il punto di palla morta.

### 12.1.d – Tecniche avanzate

1. Se invece dell'onside kick che ci si aspettava, il calcio va profondo, spostati in mezzo al campo. [Tu e l'UMPIRE vi prenderete la responsabilità di metà campo per ognuno \(Figura 26.1.E\).](#) [Lascia](#)<sup>§</sup> la responsabilità della sideline al LINE JUDGE.

## 12.2 Giochi di scrimmage base

### 12.2.a – Priorità

1. Conoscere down e distanza, e segnalare il down ai vostri colleghi. Prendere nota del down segnalato dai vostri colleghi. Controllare che il box mostri il down corretto. Non lasciare che il gioco parta se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (uno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) ai vostri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai vostri colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Identificare i tuoi giocatori chiave (MOFO 16.4). Se la formazione è nuova o inusuale,

4. verbalmente o visivamente cercare conferma con gli altri arbitri.
5. Prendere nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendere nota dei giocatori (normalmente il tight-end) che normalmente sono eleggibili per numerazione ma che non lo sono perché un altro giocatore è allineato più esternamente sulla scrimmage line rispetto a loro e li coprono.
6. Essere consapevoli di dove è la line to gain rispetto alla scrimmage line, in modo di non dover guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down. <sup>\*</sup>
7. Osservare infrazioni relative alla sostituzione di giocatori di entrambe le squadre. Per esempio:
  - (a) Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato il giocatore che lo sostituisce
  - (b) sostituiti che entrano in campo, dicono qualcosa nell'huddle e poi lasciano il terreno di gioco

### 12.2.b – Posizione iniziale

1. Mettiti a 15/20 yard dalla scrimmage line o anche di più all'interno delle hash mark.
2. Sii profondo senza giocatori davanti ma in grado di vedere i ricevitori, specialmente la tua chiave.
3. Normalmente, sarai più profondo del ricevitore più profondo, ma metti in modo da non intralciare il suo movimento.
4. Favorisci il lato forte della formazione oppure, se bilanciata, il lato della tua chiave.

### 12.2.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Sii sempre in posizione da coprire l'azione dal centro verso l'esterno.
2. Osserva il giocatore del backfield che è in motion al momento dello snap. Aggiusta se necessario la tua posizione in modo da essere sempre in grado di vederlo. Egli diventa di tua responsabilità dopo lo snap se supera la neutral zone in un gioco di lancio o se porta un blocco fuori dai tackle in un gioco di corsa.
3. Se c'è un fallo prima dello snap, mantieni la tua posizione dove puoi vedere tutti i giocatori (specialmente quelli esterni al gioco) che possono portare colpi in ritardo.

### 12.2.d – Tecniche avanzate

#### Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. Su giochi dove la squadra in attacco si inginocchia avvicinati e prendi posizione come secondo UMPIRE. Comunica agli altri arbitri quello che hai intenzione di fare. Usa la tua presenza come deterrente a comportamenti antisportivi.
2. In un ovvio gioco di lancio "Hail Mary", parti molto più profondo del solito e sii sicuro di essere in goal line o sulla endline di B prima di ogni giocatore della squadra A.

#### Fare il segnale del conteggio dei giocatori:

3. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori è quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si può e si deve fare il prima possibile).
4. Normalmente il segnale del conteggio dei giocatori va scambiato fra LINESMAN, LINE JUDGE e BACK JUDGE.

## 12.3 Giochi di corsa

### 12.3.a – Priorità

1. Osservare l'azione davanti al portatore di palla.
2. Osservare tutti gli eventuali fumble in cui sei l'arbitro più vicino o hai la migliore visuale e marcare il punto con una bean bag.
3. Giudicare se viene segnato un touchdown o meno in un gioco rotto.
4. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area ma in particolare:
  - (a) Blocchi illegali nella schienai e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dalla tua chiave o da qualche ricevitore esterno, tight-end, bloccatori davanti al portatore di palla e giocatori della linea ristretta che vanno in pull
  - (b) Blocchi illegali sotto la cintura da parte della tua chiave o dei giocatori dalla tua zona
  - (c) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block

- (e) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
5. Arrivare sulla goal line davanti al portatore di palla in modo da poter giudicare su un eventuale touchdown.

### 12.3.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Muoviti per osservare l'azione dietro l'UMPIRE e davanti al portatore di palla. Il primo passo deve essere normalmente all'indietro anche in giochi di corsa. Non muoverti in avanti fino a quando non capisci dove la palla probabilmente diventerà morta.
2. Su giochi che si sviluppano verso il centro, non muoverti troppo velocemente. Lascia che il gioco venga verso di te.
3. Quando un gioco di corsa si sviluppa in direzione della sideline, muoviti in direzione della sideline, tenendo il portatore di palla fra te, lo short wing e la sideline. Stai davanti al gioco mantenendo in una zona sicura.
4. **Osserva l'azione di fronte al portatore di palla e il punto di attacco. Non è necessario osservare i ricevitori di fronte al punto di attacco se non stanno bloccando.** §
5. Su corse lunghe, cerca di stare davanti al portatore di palla e tienilo in mezzo fra te e lo short wing. Stai lontano dalla corsa dei giocatori.
6. Se sei l'arbitro più vicino quando la palla muore, fischia e vai a gestire il mucchio di giocatori che si forma. Solo se lo short wing è in ritardo (oppure non ha visto un ginocchio a terra o qualche altra azione simile), devi prendere il punto di palla morta.
7. Sii sulla goal line della squadra B prima che venga segnato un touchdown.
8. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, muoviti in ogni caso in direzione del punto e osserva le azioni che proseguono dopo che la palla è morta. Nei giochi in cui il portatore di palla va vicino alla sideline o fuori campo, copri l'area intorno a lui per eventuali azioni a palla morta. Se sei il secondo arbitro a coprire quella zona, vai fuori campo dopo il portatore di palla e guarda i falli di e contro di lui (MOFO 5.9).
9. Mantieni una posizione dove puoi osservare l'attività dei giocatori intorno all'azione, in particolare nei giochi in campo aperto.

### 12.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiare quando il portatore di palla ti dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore (o un arbitro) – potrebbe aver commesso un fumble e tu potresti non averlo visto. Guarda il cuoio! Sii certo che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori, fai il segnale di ferma il tempo (S3), vai verso il mucchio, determina chi ha il possesso (MOFO 5.11) e incoraggia i giocatori a rialzarsi in sicurezza.
3. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osserva colpi in ritardo o altre azioni illegali. È in particolare tua responsabilità osservare le azioni vicino agli short wing quando questi sono concentrati a prendere il punto di massimo avanzamento.
4. Poiché il BACK JUDGE non è spesso coinvolto nei giochi di corsa, è importante mantenere la concentrazione durante tutta la partita. Potresti essere il solo arbitro a vedere un'azione lontano dalla palla o dietro le spalle di un altro arbitro.

## 12.4 Giochi di lancio

### 12.4.a – Priorità

1. Giudicare il lancio completo o incompleto. Mentre sarà prioritario quando il lancio avviene al centro del campo, potrebbe essere anche necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore è rivolto verso di te o nella giusta angolazione rispetto alla tua, a prescindere dalla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore ti rivolge le spalle, devi fare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visuale rispetto alla tua.
2. Giudicare sui touchdown quando il lancio è dentro l'end zone.
3. Osservare il contatto iniziale di e contro il/i tuo/i giocatore/i chiave.
4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella tua area ma particolarmente:
  - (a) Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa
  - (b) Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili
  - (c) Blocco illegale sotto la cintura fatto dal giocatore in motion e dai giocatori in mezzo al campo
  - (d) Tocco illegale sui lanci in avanti da parte di giocatori che sono usciti volontariamente

- dal campo (questo può richiedere un consulto con il collega sulla stessa sideline)
- (e) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (f) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (g) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
5. Avvertire il REFEREE se il lancio è stato indirizzato in una zona dove non ci sono ricevitori eleggibili.
  6. Verificare se i giocatori escono dal campo dalla endline.
- Una volta che il lancio è stato completato, applicare le stesse priorità usate per i giochi di corsa.

#### 12.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Lo sviluppo di ciò che osservi nei giochi di lancio: (fase A) la tua chiave; (fase B) la tua zona; (fase C) la probabile destinazione del lancio. Vedi anche Capitolo 16.
2. Vai in backpedal in modo da avere tutti i ricevitori di fronte a te. Dopo lo snap normalmente i tuoi primi passi devono essere all'indietro (a meno che non sia in goal line o endline). Non muoverti in avanti fino a che non sei praticamente certo che la palla stia per morire. Assicurati di poter vedere i blocchi ed i contatti di e contro qualsiasi ricevitore eleggibile in mezzo al campo. Non farti mai battere in profondità.
3. Su ricezioni molto lunghe, sii pronto a giudicare sia sulla goal che sulla endline.
4. Osserva la tua chiave solo durante l'azione iniziale dopo lo snap quando c'è una minaccia di contatto illegale tra ricevitore e difensore. Passa alla copertura a zona non appena la minaccia non esiste più (solitamente 2/3 secondi Ndt).
5. Se la corsa del ricevitore finisce in end zone, muoviti e posiziona sull'endline.
6. Se un potenziale ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lascia cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservalo per vedere se è il primo a toccare un lancio in avanti.
7. Una volta che sei certo che il lancio è stato effettuato, muoviti nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio è completo o no e se c'è un'interferenza. Mentre la palla è in volo, osserva i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa. **Fai attenzione sia alle interferenze offensive che difensive.**
8. **Se il giocatore che tenta di prendere la palla ti dà le spalle, prima di effettuare la chiamata chiedi aiuto a qualsiasi arbitro posizionato meglio di te.**
9. Se non sei l'arbitro più vicino, osserva in modo particolare i difensori abbastanza vicini alla palla che prendono di mira un ricevitore per colpirlo col crown of the helmet oppure sopra le spalle. Questo **spesso non viene notato**<sup>o</sup> dall'arbitro più vicino.
10. Se il lancio è troppo lungo, rimbalza su un giocatore o è in altri modi imprevedibile, continua ad osservare i giocatori per eventuali falli personali (colpo su un ricevitore indifeso). Non guardare la palla.
11. Fischia se vedi la palla morire nella tua zona.
12. Se giudichi che il lancio sia incompleto, fai il segnale di lancio incompleto (S10).
13. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fai il segnale di lancio imprevedibile (S17).
14. Dopo un lancio incompleto, assicurati che la palla lanciata venga tolta dal terreno di gioco. Ripeti il segnale di incompleto (S10) al REFEREE (e all'UMPIRE se necessario) nel caso essi non abbiano visto il primo segnale.
15. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagisci come quando c'è un normale gioco di corsa.
16. Quando in un gioco il ricevitore va vicino alla sideline o fuori campo, copri l'area intorno a lui per azioni a palla morta. Se sei il secondo arbitro in quella zona, vai fuori campo dietro il portatore di palla e osserva per prevenire falli contro di lui. (MOFO 5.9).
17. Mantieni una posizione dove puoi vedere l'azione dei giocatori nelle aree marginali, specialmente sui giochi in campo aperto

#### 12.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio vicino alla sideline o alla endline, osserva per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardagli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardi prima le sue mani potresti perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede (MOFO 5.17.8).

2. Se il lancio è incompleto **nella tua area**:
  - (a) Se non c'è nessun ricevitore eleggibile in zona e/o il lancio chiaramente non raggiunge la neutral zone, spostati rapidamente verso il REFEREE per informarlo di ciò. Se la palla ha attraversato la neutral zone, dai il segnale [Sup42] puntando verso il terreno oltre la neutral zone. Se la palla non ha attraversato la neutral zone, spostati verso il REFEREE puntando verso il terreno dietro la neutral zone. §
  - (b) Se c'è un ricevitore in zona e ritieni che il REFEREE possa non esserne consapevole, muoviti verso il REFEREE puntando verso il ricevitore eleggibile. È ammesso dire "Il numero 34 si trovava nella zona del lancio" (ad esempio).
  - (c) [UTILIZZANDO LA RADIO] È possibile anche riportare queste informazioni utilizzando la radio @.

## 12.5 Giochi di goal line

### 12.5.a – Priorità

Sono da applicare le stesse priorità degli altri giochi di scrimmage, e in più:

1. Giudicare se viene o meno segnato un touchdown. Questo include tutti i lanci che arrivano nella end zone, più i giochi di corsa se lo snap viene effettuato fuori dalle 7 yard della squadra B.
2. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

### 12.5.b – Posizione iniziale

1. [SNAP TRA LE 15 E LE 7 YARD DELLA SQUADRA B] Parti dall'end zone e muoviti per coprire la goal line a meno che sia probabile un lancio nell'end zone, in quel caso muoviti a coprire la fine del lancio o quale delle due linee (goal o endline) è più vicina.
2. [SNAP ENTRO LE 7 YARD DELLA SQUADRA B]° Parti dall'endline.

### 12.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Muoviti per osservare tutti i giocatori nella tua area di responsabilità. Se un lancio viene effettuato nella end zone, muoviti nella miglior posizione per giudicare la fine del lancio. Se il lancio viene indirizzato nell'angolo della end zone, metti fra le hash mark ed il segno delle 9 yard.
2. Convalida una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedi che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio è stato completato nell'end zone.
3. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entra in campo fino a che puoi vedere la palla. Se sei l'arbitro più vicino, potresti avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controlla se gli altri arbitri non hanno visto il portatore di palla placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.
4. Non segnalare il touchdown se hai lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiare e non fare nessun segnale se non sei sicuro di come è finita l'azione.
5. Se hai la responsabilità della goal line stai a cavallo di essa – non correre dietro il portatore di palla dopo che è entrato nella end zone a meno che non ci sia un possibile problema del o contro il portatore di palla, continua a tenere gli occhi puntati su di lui per osservare colpi in ritardo o comportamenti antisportivi.
6. Se un altro arbitro ha la responsabilità della sideline, non segnalare touchdown finché vi siete confermati che il portatore di palla non fosse andato fuori campo. °
7. Mantieni il segnale di touchdown fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto, ma tieni comunque gli occhi sui giocatori – non guardare il REFEREE fino a che tutte le azioni non siano terminate. Non correre e fare il segnale nello stesso tempo. Non devi ripetere il segnale fatto dai tuoi colleghi a meno che ti accorgi che il REFEREE non ha visto i loro segnali.
8. È molto importante che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunica se sei in dubbio. Fai il segnale solo se sei sicuro.
9. Se la fine del gioco non è nella tua zona di responsabilità, muoviti in posizione da poter aiutare a tenere sotto controllo azioni che continuano intorno o lontano dalla palla.

## 12.6 Ritorni

### 12.6.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui mentre sei l'arbitro più vicino.
2. Osservare tutti gli eventuali fumble quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e segnare il punto con la bean bag. <sup>x</sup>
3. Osservare i blocchi dei giocatori nella tua area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding sul punto d'attacco
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura in qualunque posizione del campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (d) Quando il portatore di palla è tirato o trasportato da un compagno per guadagnare yard (Aiuto al portatore di palla)<sup>§</sup>
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
4. Osservare tutti gli eventuali handoff o lanci all'indietro quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e marcare il punto con una bean bag.
5. Osservare tutti i lanci *illegali* in avanti e gli handoff in avanti, in particolare se siete in linea o prossimi alla linea del portatore di palla. <sup>°</sup>

### 12.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Stai lontano dalla traiettoria dei giocatori.
2. Muoviti in direzione della goal line della squadra A seguendo il gioco.
3. Osserva il portatore di palla finché rimane al centro del campo o non appena sorpassa lo short wing più vicino.
4. Se stai guardando lo sviluppo di un blocco, continua ad osservarlo prima di spostare lo sguardo sul portatore di palla o su un altro blocco. Anche se ti aspetti che un altro arbitro se ne assuma la responsabilità rimani focalizzato su quel blocco fino a che sei sicuro che sia un blocco legale.
5. Se la palla muore nella tua area di responsabilità, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e quindi segnala il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.
6. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, muoviti in ogni caso in direzione del punto e osserva le azioni che proseguono dopo che la palla è morta. Nei giochi in cui il portatore di palla va vicino alla sideline o fuori campo, muoviti lateralmente per coprire l'area intorno a lui per eventuali azioni dopo che la palla è morta. Se sei il secondo arbitro a coprire quella zona, vai fuori campo dopo il portatore di palla e osserva se ci sono falli di e contro di lui (MOFO 5.9).

## 12.7 Punt

### 12.7.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Marcare la fine del calcio (se finisce all'interno del campo) con una bean bag.
2. Giudicare se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
3. Osservare un eventuale segnale di fair catch di un giocatore nella tua zona di competenza.
4. Osservare le kick-catch interference contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella tua zona di competenza.
5. Se il calcio non arriva nella tua zona di competenza, osserva i giocatori che *non* hanno commesso kick-catch interference perché sono stati bloccati da un avversario contro il ritornatore.
6. Marcare con una bean bag tutti i punti in cui avviene un tocco illegale.
7. Applicare la regola del momentum se necessario per un'azione vicino alla goal line.

8. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
    - (a) Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori al centro del campo
    - (b) Durante il calcio, i blocchi illegali nella schiena e gli holding contro i giocatori della squadra A che si muovono per andare a fondo campo
    - (c) I giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fai cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscita e lancia la flag se ritorna in campo)
    - (d) Kick catch interference quando la palla calciata atterra nella tua zona §
    - (e) Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno fatto un segnale di fair catch
    - (f) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
    - (g) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
    - (h) I falli di violenza non necessaria lontani dalla palla
    - (i) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  9. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.
- Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 12.7.b – Posizione iniziale

1. Stai indietro e di lato rispetto al ritornatore più vicino. Posizionati abbastanza indietro da poter vedere attraverso di lui e vedere comunque quando la palla viene calciata. Posizionati lateralmente in modo da essere fuori dalla sua traiettoria, ma vicino abbastanza per vedere se tocca la palla o meno o se un avversario interferisce con la sua opportunità di prendere il calcio al volo. Circa 5-8 yard dietro e 5-8 yard lateralmente ma tieni conto della velocità del ritornatore e delle condizioni climatiche. Se c'è più di un ritornatore mettiti in una posizione che consenta di vederli entrambi. †
2. [SNAP DA DENTRO LE 40 YARD DI B O CON IL RITORNATORE DENTRO LE 10 YARD DI B] Sii nella tua posizione iniziale sulla goal line in mezzo al campo.
3. Sii pronto ad aggiustare la tua posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla capacità del kicker. Spostati più vicino alla sideline dove è più probabile che il vento spingerà la palla calciata.
4. Tieni pronta una bean bag ed un'altra a portata di mano.
5. Il BACK JUDGE sarà responsabile della fine del calcio, a meno che questo termini molto vicino alla sideline, in questo caso sarà responsabilità dello short wing.

### 12.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osserva la traiettoria iniziale ma non continuare a guardare il volo della palla. Osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (MOFO 26.4) – i loro occhi ti diranno dove sta andando la palla. Tuttavia, se il ritornatore si muove facendo una finta, non seguirlo – osserva l'area dove cadrà la palla.
2. Quando è palese che il calcio *non* arriverà nella tua zona di campo:
  - (a) Se il calcio è corto e diretto verso una delle due sideline, lo short wing assumerà la responsabilità della palla. Farà il segnale con il pugno teso (Sup28) per indicarlo.
  - (b) Mantieni una posizione dove puoi coprire l'area di fronte e intorno al ritornatore. Se sei l'arbitro più vicino oltre all'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muoviti dove puoi osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio. In modo particolare osserva quei giocatori che vengono bloccati contro il ritornatore e che quindi non hanno commesso fallo di interferenza (Regola 6-4-1-d).
  - (c) Se il giocatore nella tua zona fa il segnale di fair catch, controlla che non porti un blocco prima di toccare la palla (Regola 6-5-4).
  - (d) Non esitare a chiamare un fallo se ne vedi uno accadere nella zona dove tu sei l'off man anche se sei a considerevole distanza dall'azione. Comunica con i tuoi colleghi per controllare qual è stata la loro impressione su come si è svolta l'azione.
3. Quando appare ovvio che la palla calciata *arriverà* nella tua zona:
  - (a) Muoviti in una posizione laterale (circa 10 yard a meno che sia vicino alla sideline) e

- dietro il ritornatore con un angolo di 45 gradi per giudicare la validità della presa al volo.
- (b) Se il calcio viene toccato (senza averne possesso) dalla Squadra B<sup>o</sup> oltre la neutral zone, puoi dare il segnale di palla toccata (S11) per indicare che la squadra A può ora toccare legalmente la palla. <sup>o</sup>
  - (c) Usa la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, quello in copertura, segnalerà ogni punto e farà tutti i segnali. Se hai più punti che bean bag, dai la precedenza al punto più vantaggioso per la squadra B.
  - (d) Se la palla diventa morta perché viene presa/recuperata dalla Squadra B dopo un segnale di fair catch o presa/recuperata dalla squadra A dopo essere stata toccata dalla Squadra B, <sup>§</sup> fischia e dai il segnale di ferma il tempo (S3). Dai il segnale di primo down (S8) nella direzione appropriata. <sup>§</sup>
  - (e) Se la palla non è stata presa e va più profonda del ritornatore, segui la palla e sii pronto a giudicare sul suo status. Stai abbastanza lontano dalla palla affinché non sia pericoloso o tu corra il rischio di toccarla.
  - (f) Se la palla si avvicina alla goal line, sii in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.
  - (g) Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B oltre la neutral zone) e tocca il terreno<sup>o</sup> o viene presa e fatta morire dalla squadra B nella end zone, fischia e fai il segnale di touchback (S7), Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.
  - (h) Se il calcio viene recuperato dalla squadra A non toccato dalla squadra B, <sup>§</sup> fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3) poi fai il segnale di tocco illegale (S16) e a seguire il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.
  - (i) Se la palla rotola e si ferma nella tua zona, assicurati che nessun giocatore stia cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di ferma il tempo (S3).

Durante i ritorni di punt,<sup>o</sup> reagisci come nella sezione "Ritorni" (vedi sopra).

#### 12.7.d – Tecniche avanzate

1. Se la Squadra B non si schiera in una formazione di ritorno di punt (cioè, senza ritornatore profondo), adotta la tua normale posizione di scrimmage down. Ciò è giustificato perché, se la squadra A calcia la palla in profondità, non ci saranno giocatori profondi da dover coprire. Se il pallone viene calciato in profondità, regola la tua posizione di conseguenza, ma solo l'arbitro più vicino al pallone deve osservarlo. Gli altri arbitri devono osservare i giocatori.
2. Fai attenzione se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap. Quanto di seguito, si applica anche se la Squadra A passa ad una formazione di corsa o lancio. <sup>o</sup>
  - (a) Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come per i normali giochi di questo tipo.
  - (b) Copri la goal line e la endline a seconda del caso.
  - (c) Prendi nota del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

## 12.8 Field goal e trasformazioni

### 12.8.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità dei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) e in più:

1. Giudicare se il tentativo di field goal è andato o meno a buon fine. Responsabilità condivisa con [CREW A 6C] il CENTRE JUDGE [CREW A 5] il LINE JUDGE<sup>†</sup> (a meno che non rimangano nel backfield offensivo o<sup>†</sup> sulla scrimmage line, in tal caso sarai il solo ad avere questa responsabilità).
2. Osservare tutti i tocchi illegali e gli eventuali batting.
3. Osservare le esultanze dei giocatori dopo l'azione.
4. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal tuo lato del campo e osservare se un altro è il primo a toccare la palla o se diventano ineleggibili a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.

- Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Durante un ritorno di field goal,<sup>o</sup> applicare le stesse priorità di tutti i ritorni (vedi sopra).

### 12.8.b – Posizione iniziale

- Posizionatevi a circa una yard dietro il palo più lontano rispetto al lato della tribuna stampa. Hai la responsabilità di giudicare se la palla passa all'interno del palo dove sei posizionato. Inoltre, sei anche responsabile di giudicare se la palla passa sopra la barra orizzontale. [\[CREW A 6C\] Il CENTRE JUDGE ha la responsabilità dell'altro palo.](#) [\[CREW A 5J\]<sup>†</sup> Il LINE JUDGE ha la responsabilità dell'altro palo.](#)

### 12.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

- Osserva la palla da quando viene calciata fino a quando diventa ovvio se il tentativo ha avuto successo o meno.
- Se consideri che la trasformazione abbia avuto successo, comunica (dicendo "buono" oppure annuendo) con il collega (se ce n'è uno) dietro il palo e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro la end zone) e fate il segnale della segnatura (S5) non appena vi fermate.
- Se consideri che la trasformazione non sia riuscita, fai il segnale di non segnatura (S10) oppure, se il calcio è passato largo dal tuo lato, fai solo il segnale di calcio fuori (Sup15). *Non fare il segnale di touchback.*
- Tieni il segnale per almeno 5 secondi e fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
- Fischia quando il risultato del calcio è palese. Non è necessario attendere che la palla tocchi il terreno (o qualcos'altro), l'importante è che sia chiaro qual è/sarà il risultato del calcio.
- Se il calcio è corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fare nessun segnale. Spostati in posizione per arbitrare il calcio come se fosse un punt.

### 12.8.d – Tecniche avanzate

- Su tentativi di field goal lunghi (es. lo snap viene effettuato fuori dalle 20 yard della squadra B) è consentito al solo BACK JUDGE di andare dietro i pali e al [LINE JUDGE \(e CENTRE JUDGE\)](#) di [essere inizialmente nella posizione normale.](#) <sup>†</sup> Questa è conosciuta come meccanica "One Judge". Se così fosse, stai 3-5 yard dietro i pali, in una posizione dove puoi facilmente vedere i due pali senza stendere troppo il collo.
- Stai attento ai casi in cui il calcio è bloccato o quando c'è uno snap sbagliato. Questo si applica anche quando la squadra A passa a formazioni di lancio o di corsa.
  - Stai in posizione fino a che c'è ancora una possibilità di drop kick. Se il gioco si sviluppa in una corsa o in un lancio, leggi l'azione e reagisci in modo appropriato.
    - In un ovvio gioco di corsa o di lancio che si sviluppa vicino alla goal line, potrebbe essere necessario che entri in campo per coprire la goal line.
    - Stai sulla endline se è probabile che il lancio possa arrivare in end zone.
- Presta attenzione al numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

## 12.9 Dopo ogni down

### 12.9.a – Priorità

- Osservare le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
- Incoraggiare i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male e a passare la palla a un arbitro o a lasciarla vicino al punto di palla morta a seconda di cosa sia più appropriato.
- Controllare se la line to gain è stata superata o si è vicini e fare il segnale appropriato.
- Controllare se è stata lanciata una flag e nel caso:
  - Fare il segnale di ferma il tempo (S3).
  - Riportare al REFEREE e all'UMPIRE tutti gli eventuali falli che avete chiamato.
  - Coprire le flag (o se necessario le bean bag) lanciate dai vostri colleghi.
  - Assicurarsi che tutte le penalità vengano amministrare correttamente.
- Controllare se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possano ritardare la ripresa del gioco.

6. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Fare partire il cronometro di gioco se necessario, dare l'avviso dei 10 secondi rimanenti e lanciare una flag per delay of game se il cronometro raggiunge lo zero prima che la palla venga messa in gioco.
7. Garantire eventuali richieste lecite di timeout. Controllare che la richiesta che arriva dalla sideline sia stata fatta dall'Head Coach.
8. Ripetere il segnale di ferma il tempo (S3) dei vostri colleghi.
9. Aiutare nel riportare la vecchia palla o una nuova al punto successivo.
10. Se non sei l'arbitro che ha preso il punto di palla morta, aiuta a mantenere l'ordine in campo spostandosi nel punto in cui l'azione è finita.

### 12.9.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se sei l'arbitro che ha preso il punto di palla morta controlla se è stata raggiunta la line to gain.
  - (a) Se raggiunto, fai il segnale di ferma il tempo (S3). A fine azione, segnala il primo down (S8 o Sup35). Tieni il segnale fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
  - (b) Se non sei sicuro che sia stata raggiunta la line to gain fai il segnale di ferma il tempo (S3) e grida "è vicina". Chiedi al REFEREE di venire a controllare.
  - (c) Metti la palla a terra solo nel punto effettivo di dove è morta – non metterla mai in un punto allineato ma distante.
  - (d) Se il gioco finisce in campo informa il REFEREE che il tempo deve ripartire al ready-for-play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12).
2. <sup>x</sup> Se sei colui che ha preso il punto di palla morta (*il Coverer, Ndt*), fai il segnale di palla morta (S7), il segnale di ferma il tempo (S3), il segnale di touchdown, il segnale di field goal riuscito (S5), il segnale di safety (S6), il segnale di corre il tempo (S2), il segnale di incompleto o il segnale di field goal sbagliato (S10). Fai quello appropriato. Fai *un solo* segnale.
3. Se è stata lanciata una flag, segui la procedura del capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, segui le procedure del capitolo 17. Se finisce il quarto, segui la procedura del capitolo 20.
4. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Se da regolamento deve partire il cronometro dei 40 secondi:
  - (a) Se c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, controlla che sia partito appena dopo la fine dell'azione.
  - (b) Se non c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, fai partire il conteggio dei 40 secondi appena dopo la fine dell'azione.
5. **Riporto della palla:**
5. Se hai la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed è vicino alla line to gain, consegna la palla all'arbitro in copertura e consentigli di piazzarla nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla è morta.
6. A meno che tu sia l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiuta nel riportare la palla all'arbitro che la piazzerà sul punto successivo (MOFO 5.8).
7. Se la palla muore fuori campo o più vicino alla linea laterale che alle hash mark non muovere la palla dal punto di palla morta fino a che una palla sostitutiva sarà stata posizionata nel punto esatto sulla hash mark corrispondente.
6. **Sii pronto per il down successivo:**
8. Spostati in posizione per il successivo down. Se la **palla è ready-for-play (o lo sarà a breve)**,<sup>λ</sup> vai in backpedal tenendo gli occhi sulla palla. Non smettere di guardarla troppo a lungo per evitare che l'azione parta e tu non la stia guardando.
9. Se la palla non è ready-for-play quando mancano 20 secondi sul play clock (Regola 3-2-4-b-3), segnala al REFEREE (Sup29) che il play clock va resettato a 25 secondi.
10. Se il play clock non è visibile, quando mancano circa 10 secondi, alza il braccio destro (S7) fino a che lo snap non viene effettuato o una flag per delay of the game è stata lanciata. Non fare nessun segnale addizionale (es un countdown).
11. **Quando il play clock arriva a 0, guarda lo snapper. Se la palla si sta già muovendo, non c'è fallo. Altrimenti, fischia e lancia una flag per delay of the game.** <sup>§</sup>

### 12.9.c – Tecniche avanzate

1. La priorità alla fine del gioco è andare in posizione per essere pronti per il gioco successivo. Solo se avviene un incidente serio (come un fallo, un comportamento scorretto, un infortunio o la rottura della catena) la tua routine va interrotta.

2. Se la squadra A effettua delle sostituzioni **mentre lo snapper è, è vicino o sta andando verso** la sua posizione sulla linea di scrimmage:
  - (a) Ogni arbitro deve essere pronto a intervenire e interrompere l'inizio di un'azione che violerebbe la regola delle sostituzioni.
  - (b) Fai il segnale di sostituzione in corso (Sup36) al REFEREE e urla "sostituzione in corso".
  - (c) Mantieni il segnale fino a quando il REFEREE non ha la situazione sotto controllo.
3. Se vuoi parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile, per risparmiare tempo, far riportare il messaggio al REFEREE **o al CENTRE JUDGE**<sup>§</sup> (per un giocatore della squadra A). Non ritardare la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout in corso. **Non provare mai a parlare ad un giocatore in situazioni di attacchi hurry-up o no-huddle.** <sup>§</sup>
4. Mantieni la tua concentrazione e pensa al down successivo.

## 13 LINESMAN E LINE JUDGE (CREW A 6D/7/8)

### 13.1 Free kick

#### 13.1.a – Priorità

##### Prima del calcio:

1. Accertarsi se il REFEREE ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onside kick e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. Contare il numero di giocatori della squadra B e fare il relativo segnale (il segnale opportuno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Ricordare ai giocatori di contarsi qualora la squadra per la quale sei il responsabile del conteggio non abbia esattamente 11 giocatori in campo.
4. Controlli per il ready-for-play:
  - (a) Controllare l'area laterale e la end zone per assicurarsi che tutti i non giocatori siano fuori delle aree riservate, che in non partecipanti siano fuori dal campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.
  - (b) Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sia spostata e che la sua attrezzatura sia stata messa in una posizione dove non dia fastidio e che l'attrezzatura sia stata messa a terra fuori dalla panchina e dietro le linee di delimitazione [verso la fine del campo del receiving team](#). § Controllare che i ball person siano in posizione.
  - (c) Rivolgersi verso il campo di gioco per segnalare che sei pronto. Voltare le spalle se la sideline non è libera o se vedi che un collega chiaramente non è pronto. Fischia se la tua sideline diventa pericolosamente non libera dopo il ready-for-play.
5. Essere sempre pronto ad un eventuale calcio corto.

##### Durante il calcio:

6. Osserva se il free kick va fuori campo vicino a te senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione. Giudica se un giocatore della squadra B vicino alla linea laterale tocca la palla mentre è fuori campo.
7. Guarda i giocatori se fanno un segnale di fair catch e sii pronto a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
8. Se sei sulla restraining line ed il calcio è corto:
  - (a) Devi sapere dove e chi ha toccato per primo la palla.
  - (b) Osserva i blocchi illegali da parte della squadra A (Regola 6-1-12).
  - (c) Segnala ogni punto in cui avviene un tocco illegale usando una bean bag.
  - (d) Prendi il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino e c'è stata una corsa nulla o molto corta.
9. Dai il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nella zona di tua responsabilità.
10. Giudica se la palla muore in endzone oppure no.
11. Prendi il massimo avanzamento o il punto fuori campo se la palla muore dal tuo lato. Questa responsabilità va mantenuta fino alle 2 yard di A.
12. Segnala con una bean bag il punto in cui c'è stato un lancio all'indietro, un handoff o un fumble nella tua area di competenza.
13. Osserva [falli/violazioni](#)§ commessi da tutti i giocatori nella tua area di competenza, e particolarmente:
  - (a) I tocchi illegali sui calci corti
  - (b) Blocchi nella schiena e holding sul punto di attacco
  - (c) Blocchi illegali sotto la cintura<sup>x</sup>
  - (d) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (e) Falli relativi alla sicurezza come: face mask, tripping, chop block, wedge illegali, blind side block ecc.
  - (f) Colpi in ritardo da parte di qualche giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta

- (g) Qualsiasi giocatore del kicking team che entra in campo dopo che la palla è stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio [e ritorna in campo](#) §

### 13.1.b – Posizione iniziale

#### Calci normali:

1. [LINESMAN] Sii nella posizione C (vedi 26.1) sulla goal line di B fuori dalla linea laterale dal lato opposto della tribuna stampa.
2. [LINE JUDGE] Sii nella posizione B (vedi 26.1) sulla goal line di B fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa.
3. [Posizionati dove puoi vedere sopra il piloncino nella direzione da cui verrà il calcio.](#) †

#### Onside-kick:

4. [LINE JUDGE]
  - (a) [CREW A 6] Spostati nelle posizione D (vedi 26.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.
  - (b) [CREW A 7/8] Rimani nella tua posizione normale.
5. [LINESMAN]
  - (a) [CREW A 6/7] Spostati nelle posizione E (vedi 25.1) fuori dalla linea laterale dal lato opposto della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.
  - (b) [CREW A 8] Rimani nella tua posizione normale.

#### Free kick dopo una penalità o una safety:

6. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, semplicemente muovendosi appropriatamente in base alla ricollocazione della palla.

### 13.1.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

#### Prima del calcio:

1. Se accade qualsiasi cosa che possa impedire l'inizio dell'azione (es. un [non-giocatore](#)° entra o si avvicina al campo di gioco), fischiotta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e gestisci il problema.

#### Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedi qualsiasi giocatore della squadra che calcia uscire volontariamente dal campo durante il calcio, metti una bean bag o il cappellino nel punto di uscita e una flag quando rientra in campo.
3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fai il segnale di parte il tempo (S2) se sei l'arbitro più vicino o con la visuale migliore.

#### Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla è stata calciata, osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (vedi 26.1). Dopo aver controllato la sua traiettoria iniziale, non guardare più la palla in volo.
5. Se il calcio minaccia di finire nella end zone, stai sulla goal line (fuori dalla portata dei giocatori) in modo da poter giudicare se c'è un touchback. Se la palla minaccia di finire vicino al piloncino, sii lì vicino in modo da poter valutare se la palla va fuori campo all'interno del terreno di gioco o dalla end zone.
6. Se la palla [viva](#)§ o almeno un giocatore vanno profondi nella end zone, vai a coprire la endline.
7. Se il [calcio](#)° va chiaramente verso il lato opposto del campo, avanza di circa 10 yard per ottenere un angolo migliore/diverso sui lead block e su eventuali wedge illegali.
8. Se c'è un touchback:
  - (a) Fischia energicamente per prevenire qualunque ulteriore azione.
  - (b) Entra in campo di fronte a qualunque giocatore abbia la palla. [Fino che non gli sei davanti, continua a guardarli in caso commettano falli.](#) ^
  - (c) Fai il segnale di touchback (S7).
9. Su kickoff profondi segui il portatore di palla e tienilo in mezzo fra te e gli altri arbitri davanti a te.
10. Se la palla esce dal campo nella tua zona, vai e mantieni il punto, lasciando cadere la flag se necessario. \*

**Durante un calcio che finisce corto:**

11. Mantieni una posizione in cui puoi vedere la palla e i blocchi dei giocatori di A.
12. Osserva dove e da chi la palla viene toccata per prima. Segna con una bean bag tutti i punti dove avviene un tocco illegale (Regola 6-1-3).
13. Se sei l'arbitro più vicino quando la palla diventa morta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e segna il punto di palla morta.

**13.1.d – Tecniche avanzate**

1. \* **Potresti dover variare la tua** <sup>λ</sup> posizione in base a fattori quali **il punto del free kick**,<sup>§</sup> il vento e la potenza del kicker. Tuttavia, è importante essere sulla goal line (e in particolare sul pylon) prima che la palla arrivi lì nelle situazioni cruciali.

**13.2 Giochi di scrimmage base****13.2.a - Priorità**

1. Conoscere down e distanza, e segnalare il down ai vostri colleghi. Prendere nota del down segnalato dai vostri colleghi. Controllare che il box mostri il down corretto. Non lasciare che il gioco parta se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Osservare le false partenze in generale, in particolare quelle dei linemen e dei back sul tuo lato della formazione.
3. Osservare gli offside (e alter infrazioni sulla scrimmage line) dei giocatori della squadra B (in particolare quelli tra te e la palla).
4. Osservare le motion illegali da parte dei giocatori della squadra A dalla vostra parte.
5. Osservare le shift illegali (la squadra A non si è mai settata, oppure non c'è stato 1 secondo di pausa dopo un movimento simultaneo di più di un giocatore di A).
6. Osservare la legalità dello snap.
7. Se c'è un fallo prima dello snap, fermare l'azione fischiettando ripetutamente e fare il segnale di ferma il tempo (S3).
8. Prevedere se il gioco sarà una corsa o un lancio osservando il movimento iniziale dei giocatori della linea ristretta d'attacco. Se si muovono all'indietro sarà probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o vanno in pull (tecnica usata per trap, sweep o screen pass) è probabile che si sviluppi una corsa.
9. Identificare i vostri giocatori chiave (MOFO 16.5 e 16.6). Se la formazione è nuova o inusuale, verbalmente o visivamente cercare conferma con gli altri arbitri.
10. Prendere nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendere nota dei giocatori (normalmente il tight-end) che normalmente è eleggibile per numerazione ma che non lo è perché un altro giocatore è allineato più esternamente sulla scrimmage line rispetto a lui e lo copre.
11. Guardare il tackle dal tuo lato della formazione se non ci sono tight-end dal tuo lato.
12. Essere consapevoli di dove è la line to gain rispetto alla scrimmage line, in modo di non dover guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down. \*
13. Osservare infrazioni relative alla sostituzione di giocatori di entrambe le squadre (in particolare quelle della squadra sulla tua sideline). Per esempio:
  - (a) Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato il giocatore che lo sostituisce
  - (b) Il giocatore sostituito non è fuori dal campo prima dello snap
  - (c) Sostituti che entrano in campo, dicono qualcosa nell'huddle e poi lasciano il terreno
14. Assicurarsi che allenatori e sostituti siano dietro la linea del coaching box e che la tua sideline sia sgombra.
15. [LINESMAN] Prendere nota che la catena ed il box siano nella posizione corretta ed interrompere il gioco solo se c'è un problema serio.
16. Osservare la legalità della formazione, in particolare che non ci siano più di 4 giocatori nel backfield.
17. Indicare la scrimmage line della squadra A (**la coda della palla**)<sup>§</sup> usando il piede che è più vicino alla goal line.
18. Indicare il segnale di fuori dalla linea (Sup1) (*braccio teso verso il backfield della squadra*

19. *A, Ndt*) se giudichi il giocatore della squadra A più vicino a te nel backfield.
20. Controllare che i giocatori della squadra siano stati entro le 9 yard (*in Italia controllare che i giocatori siano stati nelle vicinanze delle hash mark, Ndt*).
21. [LINESMAN] Se la distanza dalla line to gain è di circa 5 yard, sapere se una penalità di 5 yard dà o meno un primo down. <sup>®</sup>

### 13.2.b – Posizione iniziale

1. Mettiti in una posizione dove puoi vedere tutta la neutral zone e la palla allo snap.
2. La posizione usuale per i giochi di scrimmage è sulla neutral zone, sulla o fuori dalla linea laterale.
3. [LINESMAN] Posizionati dal lato del campo opposto alla tribuna stampa.
4. [LINE JUDGE] Posizionati dal lato del campo della tribuna stampa.
5. Non metterti in posizione tale da ostacolare movimento o posizionamento dei giocatori.
6. Non parlare mai a giocatori o coach quando lo snap è imminente. <sup>§</sup>

### 13.2.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. In caso di movimento improvviso dei giocatori della squadra A, entra velocemente e parla con l'UMPIRE per determinare quale squadra ne è stata responsabile.
2. Se uno o più giocatori della squadra B entrano nella neutral zone, osserva la reazione dei giocatori della squadra A che possono sentirsi minacciati. Controlla quando i giocatori della squadra B tornano indietro nella propria area dietro la neutral zone.
3. Se c'è un fallo prima dello snap, fischia, lancia la flag e fai il segnale di ferma il tempo (S3). Vai velocemente al punto successivo per evitare che parta il gioco e parla con l'UMPIRE e l'altro short wing per determinare che tipo di fallo c'è stato. Tuttavia, se non ci sono dubbi sulla natura del fallo, puoi fare un segnale molto veloce del tipo di penalità (es S18 o S19)<sup>^</sup> al REFEREE evitando di entrare.

### 13.2.d – Tecniche avanzate

#### Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. Puoi avere una visione globale migliore se tieni una posizione più larga. Questo evita anche che veniate coinvolti da un gioco che si sviluppa con una sweep o quando c'è un lancio molto laterale.
2. È molto appropriato stare 6 piedi (*circa 180 cm Ndt*) fuori dal campo, in particolare se i giocatori sono allineati vicini alla linea laterale. Nelle situazioni di goal line, puoi stare ancora più largo.
3. Se un giocatore della squadra A ti chiede se è o meno sulla scrimmage line, informalo su come può leggere i tuoi segnali per scoprirlo da solo. Non dirgli niente che possa provocare la sua partenza prima dello snap. Il fatto che tu indichi la scrimmage line con il tuo piede e non hai il braccio proteso nel backfield (Sup1)<sup>^</sup> è sufficiente a far capire al giocatore più vicino a te che è sulla linea. Non sono né necessari né richiesti altri segnali.
4. Se vicino a te c'è più di un ricevitore nel backfield, puoi facoltativamente mostrare il numero allungando le dita alla fine del segnale giocatore nel backfield (Sup1). <sup>§</sup>

## 13.3 Giochi di corsa

### 13.3.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui.
2. Fischiare e prendere il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore in mezzo o dalla tua parte di campo. Questa responsabilità è estesa per tutto il campo fino alla linea delle 2 yard della squadra B. Se la palla va nell'altra parte del campo, seguire quello che fa il tuo collega dall'altra parte controllando il punto di palla morta o mettendoti di fronte a lui.
3. Osservare tutti gli eventuali fumble in cui sei l'arbitro più vicino o hai la migliore visuale e marcare il punto con una bean bag.
4. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area ma in particolare:
  - (a) Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai ricevitori più esterni, tight-end, i bloccatori davanti al portatore di palla e i giocatori della

- linea ristretta che vanno in pull
- (b) Blocchi illegali sotto la cintura da parte dei giocatori dalla tua parte di campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (d) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
  - (e) Violenza non necessaria contro il quarterback dopo che ha consegnato la palla alla mano o ha lanciato con un pitch in un gioco che si allontana dalla tua posizione
5. Giudicare (con l'aiuto del REFEREE sui lanci fatti molto profondi nel backfield) se il lancio è in avanti o all'indietro e segnalare immediatamente (Sup5) quando è chiaramente indietro. Osservare se il REFEREE o il CENTRE JUDGE stanno facendo a loro volta il segnale di lancio all'indietro. Non tentare di giudicare se è stato un lancio o un fumble se chi esegue il lancio viene colpito: lascialo fare al REFEREE.

### 13.3.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se l'azione viene contro di te:
  - (a) Se necessario, arretra fuori dal campo in direzione della endline della squadra A.
  - (b) Prendi in carico la copertura del portatore di palla se si avvicina alla neutral zone nella tua area di competenza.
  - (c) Lascia passare il portatore di palla, quindi seguilo a fondo campo fino a che la palla muore, stando attento a non finire in mezzo agli altri giocatori.
  - (d) Quando la palla muore, fischia e vai al livello del punto di massimo avanzamento.
  - (e) Se la palla muore in campo e vicino alla sideline, sii pronto a prendere il massimo avanzamento dall'altro *short wing*<sup>§</sup> usando le meccaniche cross-field se il portatore di palla viene spinto all'indietro nella vostra direzione.
2. Se la corsa va verso il centro del campo:
  - (a) Stai largo ma cerca di stare più o meno in linea con il portatore di palla.
  - (b) Entra quando il gioco muore per giudicare il punto di massimo avanzamento. Entra finché non trovi un ostacolo (non saltare sopra i giocatori). Eccezione: non entrare se la squadra A sta facendo oppure sta cercando di fare un hurry-up offense ed il tempo sta correndo.
  - (c) Fischia solo se vedi chiaramente la palla ed il giocatore che ne ha il possesso.
3. Se la corsa va verso il lato opposto del campo:
  - (a) Stai largo ma cerca di stare più o meno in linea con il portatore di palla.
  - (b) Tieni gli occhi aperti su colpi gratuiti dietro lo sviluppo del gioco.
  - (c) Rimani concentrato – stai attento ad un'eventuale reverse.
  - (d) Quando la palla muore allineati con il punto di palla morta ma non fischiare.
  - (e) Se il collega dalle parte opposta non è in grado di andare immediatamente sul punto di fuori campo (ad esempio perché la palla muore vicino alla linea laterale o il portatore di palla è spinto all'indietro):
    - (i) Aiutalo posizionandoti nel punto che a tuo giudizio dà il massimo avanzamento (meccanica cross-field), ma non essere troppo invadente in questa situazione.
    - (ii) Tieni questa posizione abbastanza a lungo per permettergli di allinearsi con il tuo punto se non è in grado di giudicare da solo, ma lascialo il giudizio finale se sta indicando un massimo avanzamento diverso dal vostro.
    - (iii) Se l'arbitro in copertura prende un punto completamente sbagliato, attira con discrezione la sua attenzione sul punto che hai preso.
4. Su una corsa lunga:
  - (a) Segui il gioco, mantenendo la migliore visuale possibile sul portatore di palla e sui giocatori intorno a lui. Sii pronto ad avvicinarti quando la palla muore e prendi il massimo avanzamento.
  - (b) In casi particolari, i deep wing possono essere in una posizione migliore della tua per coprire il portatore di palla, in questo caso possono essere loro a dichiarare la palla morta e prendere il massimo avanzamento. Comunque, questa pratica non dovrebbe essere usata in modo frequente – lasciate che sia il gioco a decidere!
5. Se la corsa finisce dietro la scrimmage line:
  - (a) Aiuta il REFEREE (o il CENTRE JUDGE) a determinare il massimo avanzamento.
6. Rimani fuori finché sei sicuro che la palla sia morta. Mai girare le spalle alla palla.

### Copertura del punto di palla morta:

7. Quando prendi il massimo avanzamento, convergi verso il punto di palla morta quando il gioco nella vostra zona ve lo consente. Eseguite lo square off (*entrata a 90 gradi rispetto alla linea laterale – Ndt*) muovendovi paralleli alla linea laterale, invece di entrare diagonalmente. Ciò è particolarmente importante nelle giocate cruciali che finiscono sulla line to gain o sulla goal line, dove *vendere* lo spot può essere cruciale (MOFO 5.21).
8. Sii pronto a coprire il punto di massimo avanzamento quando il portatore di palla viene spinto all'indietro, ma continua a guardare il portatore di palla (e le azioni contro di lui) non il punto. Non superare o saltare sopra i giocatori per raggiungere il punto di massimo avanzamento: tienili di fronte a te. Lascia cadere la bean bag *solo* se sei costretto a lasciare il punto.
9. Se la palla va fuori campo dal tuo lato del campo, fai il segnale di ferma il tempo (S3). Normalmente hai il massimo avanzamento per tutto il campo fino alla linea delle 2 yard della squadra B. A meno che il deep wing sia più vicino a te, spostati sul punto di palla morta una volta che i giocatori sono usciti da quella zona. Fermati sulla sideline e osserva se ci sono azioni continuate fuori dal campo.
10. Se strettamente necessario, segna il punto di palla morta con una bean bag e vai fuori dal campo per evitare/fermare possibili situazioni pericolose.
11. Una volta che l'azione è terminata, aiuta (se necessario) a recuperare/far arrivare un'altra palla a chi ne eseguirà lo spot (MOFO 5.8).
12. Se la palla muore a circa 3 yard dalla linea laterale ed il tempo non deve essere fermato per nessun'altra ragione, fai il segnale di tempo che corre (S2).
13. Se la palla va fuori campo nella zona del deep wing, vai nella team area tanto profondo quanto il portatore di palla e osserva ogni potenziale azione di e contro di lui.

### 13.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiare quando il portatore di palla ti dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore (o un arbitro) – potrebbe aver commesso un fumble e tu potresti non averlo visto. Guarda il cuoio! Sii certo che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori, fai il segnale di ferma il tempo (S3), vai verso il mucchio, determina chi ha il possesso (Meccaniche 5.11) e incoraggia i giocatori a rialzarsi in sicurezza.
3. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osserva colpi in ritardo o altre azioni illegali.

#### Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Giochi con l'opzione di pitchout verso il tuo lato del campo:
  - (a) Muoviti nel backfield per osservare le azioni contro il trailing back (qualsiasi giocatore della squadra in attacco in posizione per ricevere un lancio all'indietro), fino a che la palla è stata lanciata o il quarterback si gira verso il centro del campo.
  - (b) Se la palla viene lanciata, siete responsabili per le palle libere e per le azioni di e contro il trailing back.
  - (c) Se la palla non viene lanciata, una volta che il quarterback si gira verso il centro del campo diventa di tua responsabilità come per qualsiasi altro gioco di corsa, ed il REFEREE prenderà la responsabilità del trailing back.

#### Suggerimenti generici:

5. È meglio prendere il portatore di palla prima che non troppo tardi. Potrai essere perdonato per un holding non visto ma non potrai mai esserlo per un fumble non visto.
6. Anche se la palla è dall'altro lato del campo, potresti avere una migliore visuale alla fine della corsa rispetto all'arbitro più vicino. Se il portatore di palla è rivolto verso di te o se ha la palla nella mano più vicina a te o durante il placcaggio si è girato verso di te, potresti essere di aiuto al tuo collega.
7. Se sei l'arbitro in copertura e la corsa finisce vicino alla line to gain, devi entrare in modo deciso e fino in fondo e piazzare la palla nel punto esatto di palla morta.

## 13.4 Giochi di lancio

### 13.4.a – Priorità

1. Giudicare se il lancio è completo o incompleto. Mentre questo giudizio sarà prioritario quando il lancio avviene dalla tua parte di campo, in pratica potrebbe essere necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore è rivolto verso di te o nella giusta angolazione rispetto alla tua posizione, a prescindere dalla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore ti rivolge le spalle, devi fare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visibilità rispetto alla tua.
  2. Osservare il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.
  3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella tua area ma particolarmente:
    - (a) Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa
    - (b) Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili
    - (c) Blocco illegale sotto la cintura fatto dai giocatori dal vostro lato della formazione
    - (d) Tocco illegale sui lanci in avanti da parte di giocatori che sono usciti volontariamente dal campo
    - (e) Ineleggibili a fondo campo
    - (f) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
    - (g) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
    - (h) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  4. Giudicare se un lancio in avanti è stato effettuato da dietro o oltre la neutral zone. Inoltre, essere pronto ad assistere nel determinare se la palla ha attraversato completamente la neutral zone prima di un lancio in avanti
  5. Giudicare se il lancio in avanti ha superato o meno la neutral zone.
  6. Giudicare se un lancio *veloce* del quarterback è in avanti o all'indietro. Usa immediatamente il segnale di lancio all'indietro (Sup5) se il lancio è all'indietro. Non tentare di giudicare se è stato un lancio o un fumble se chi esegue il lancio viene colpito: lascialo fare al REFEREE.
  7. Segnalare l'avanzamento in avanti o il punto di fuori campo (sul proprio lato del campo) se la palla diventa morta dietro la neutral zone.
  8. Avvertire il REFEREE se il lancio è stato indirizzato in una zona dove non ci sono ricevitori eleggibili o se il lancio è atterrato chiaramente prima della neutral zone.
  9. Verificare se i giocatori escono dal campo dalla sideline o dalla endline.
- Una volta che il lancio è completato, applicare le medesime priorità di un gioco di corsa. (vedi sopra).

### 13.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. [Lo sviluppo di ciò che osservi nei giochi di lancio: \(fase A\) la tua chiave; \(fase B\) la tua zona; \(fase C\) la probabile destinazione del lancio. Vedi anche Capitolo 16. §](#)
2. Rimani sulla scrimmage line (o fai un passo nel backfield dell'attacco) per essere in grado di giudicare se il lancio è stato effettuato dietro o oltre la neutral zone e se il lancio ha superato la neutral zone. [Rimani lì finché non sei sicuro che venga effettuato un lancio che attraverserà definitivamente la neutral zone, quindi spostati verso fondocampo \(facendo passi laterali per un lancio corto; se necessario girandosi per scattare per un lancio lungo\) per mettersi in posizione per osservare la probabile destinazione del lancio, ma senza anticipare il destinatario. †](#)
3. Osserva la tua chiave solo durante l'azione iniziale dopo lo snap quando c'è una minaccia di contatto illegale tra ricevitore e difensore. Passa alla copertura a zona non appena la minaccia non esiste più (solitamente 2/3 secondi).
4. Se un potenziale ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lascia cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservalo per vedere se è il primo a toccare un lancio in avanti mentre è ancora inleggibile.
5. Una volta che sei certo che il lancio è stato effettuato, muoviti nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio è completo o no e se c'è un'interferenza. Mentre la palla è in volo, osserva i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa. [Fai attenzione sia alle interferenze offensive che difensive.](#)

6. Se il giocatore che tenta di prendere la palla ti dà le spalle, prima di effettuare la chiamata chiedi aiuto a qualsiasi arbitro posizionato meglio di te.
7. Se il ricevitore viene spinto indietro, sii pronto a dare il massimo avanzamento. Questo è particolarmente importante quando il ricevitore si trova vicino alla linea laterale e tu potresti aver bisogno della meccanica cross field. Se il ricevitore è dal tuo lato del campo, l'arbitro dalla parte opposta avrà un miglior punto di massimo avanzamento. In questo caso lui ti darà il punto. Se il ricevitore è dall'altro lato del campo tu potresti avere un punto migliore di massimo avanzamento. Aiuta il collega dal lato opposto.
8. Se non sei l'arbitro più vicino, osserva in modo particolare i difensori abbastanza vicini alla palla che prendono di mira un ricevitore per colpirlo col crown of the helmet oppure sopra le spalle. Questo **spesso non viene notato**<sup>o</sup> dall'arbitro più vicino.
9. Se il lancio è troppo lungo, rimbalza su un giocatore o è in altri modi imprevedibile, continua ad osservare i giocatori per eventuali falli personali (colpo su un ricevitore indifeso). Non guardare la palla.
10. Fischia se vedi la palla morire nella tua zona.
11. Se il lancio viene effettuato dal lato opposto del campo, la tua responsabilità primaria è osservare l'azione dal tuo lato ed al centro del campo. Tuttavia, se sei sicuro al 100% di ciò che vedi dall'altro lato, potresti aiutare a giudicare se il lancio è completo o no, se c'è interferenza, contatto illegale con il casco ed il massimo avanzamento.
12. Quando giudichi la ricezione di un lancio che avviene vicino alla linea laterale, fai un solo segnale. Fai il segnale di incompleto (S10) se giudichi il lancio incompleto. Fai il segnale di ferma il tempo (S3) se giudichi il lancio completo ed il portatore di palla va subito dopo fuori campo (MOFO 5.9) **o se la palla muore oltre la line to gain.** <sup>§</sup> Fai il segnale di corre il tempo (S2) se il lancio è completo ed il portatore di palla viene placcato in campo **prima della line to gain.**<sup>§</sup> Qualsiasi segnale fai va ripetuto due o tre volte per assicurarsi che gli altri arbitri l'abbiano visto. Ricordati di guardare l'altro arbitro dal tuo lato prima di fare qualsiasi segnale che indichi che il lancio è completo. Fai cenno di "sì" con la testa per indicargli che il lancio per te è completo; fai segno di "no" con la testa se ritieni che sia incompleto.
13. Quando, su un lancio che viene giudicato imprevedibile, avviene un contatto che sarebbe altrimenti un'interferenza, fai il segnale di lancio imprevedibile (S17).
14. Se c'è un problema nel riconoscere se il lancio o il lanciatore abbia attraversato o meno la neutral zone, fai il segnale del lato del campo (Sup42) verso il lato appropriato. Mantieni/ripeti il segnale finché gli altri membri della crew non lo hanno visto.
15. Dopo un lancio incompleto, fatti dare la palla dal ball person e forma una catena per far arrivare la palla allo Spotter (MOFO 5.8).
16. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagisci come quando c'è un normale gioco di corsa.
17. Mantieni una posizione dove puoi vedere l'azione dei giocatori nelle aree marginali, specialmente sui giochi in campo aperto.

### 13.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio vicino alla sideline o alla endline, osserva per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardagli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardi prima le sue mani potresti perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede (MOFO 5.17.8). Alla fine del gioco, prima di fare qualsiasi segnale, stabilisci un contatto visivo con il tuo collega che si trova sulla tua stessa linea.
2. Sii pronto a tornare indietro per giudicare azioni vicino alla neutral zone oltre che ad azioni vicino alla sideline. Se il potenziale lanciatore decide di correre con la palla, devi essere in posizione da coprire la sua azione una volta che va oltre la neutral zone.
3. Se il lancio è incompleto **nella tua area:**
  - (a) **Se non c'è nessun ricevitore eleggibile in zona e/o il lancio chiaramente non raggiunge la neutral zone, spostati rapidamente verso il REFEREE per informarlo di ciò. Se la palla ha attraversato la neutral zone, dai il segnale [Sup42] puntando verso il terreno oltre la neutral zone. Se la palla non ha attraversato la neutral zone, spostati verso il REFEREE puntando verso il terreno dietro la neutral zone.** <sup>§</sup>
  - (b) **Se c'è un ricevitore in zona e ritieni che il REFEREE possa non esserne consapevole, muoviti verso il REFEREE puntando verso il ricevitore eleggibile. È ammesso dire "Il numero 34 si trovava nella zona del lancio" (ad esempio).**
  - (c) **[UTILIZZANDO LA RADIO] è possibile anche riportare queste informazioni utilizzando la radio** <sup>@</sup>.

4. Se vedi la palla toccata, fai il segnale di lancio toccato (S11). Il segnale va normalmente usato su lanci toccati nel backfield dell'attacco ma se il tocco a fondocampo non è palese (dal punto di vista degli spettatori) allora fai il segnale anche in questo caso. Non è necessario fare il segnale quando il tocco è evidente (es. quando un difensore in linea batte a terra la palla).
5. Se il gioco finisce vicino alla line to gain, devi entrare fino in fondo e piazzare la palla nel punto *esatto* di palla morta.

## 13.5 Giochi di goal line

### 13.5.a – Priorità

Sono da applicare le stesse priorità degli altri giochi di scrimmage, e in più:

1. [SULLA GOAL LINE DI B] Giudicare se viene o meno segnato un touchdown.
2. [SULLA GOAL LINE DI A] Giudicare se viene o meno segnata una safety.
3. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

### 13.5.b – Posizione iniziale

1. Prendi la posizione normale per i giochi di scrimmage, ma molto più distante in modo da non rimanere intrappolato da un eventuale gioco veloce che si sviluppa lateralmente (vedi anche 13.2.d.2.)
2. Hai la responsabilità primaria della goal line della squadra B se lo snap viene effettuato all'interno delle 7 yard della squadra B.
3. Hai la responsabilità primaria della goal line della squadra A se lo snap viene effettuato sulle o entro le 5 yard della squadra A.

### 13.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se hai la responsabilità di entrambe le goal line, *immediatamente* dopo lo snap, muoviti in direzione delle stesse per giudicare sulle segnature e per prendere un accurato massimo avanzamento.

[SULLA GOAL LINE DI B]

2. Sui giochi di corsa, devi essere sulla goal line prima del portatore di palla per giudicare se la palla ha rotto o meno il piano. *Non* muoverti verso il backfield della squadra A per lasciar passare i giocatori.
3. Se vedi che il portatore di palla è fermo prima della goal line, fischietta, entra e vendi il punto di palla morta. Se appropriato, grida "è corto" per dirlo ai tuoi colleghi.
4. Sui giochi di lancio, muoviti immediatamente sulla goal line quindi reagisci al gioco. Se il lancio viene effettuato corto rispetto alla goal line, rimani sulla linea per giudicare l'eventuale rottura del piano della goal line. Se il lancio viene effettuato nella end zone, muoviti nella miglior posizione per giudicare il risultato del lancio.
5. Segnala la segnatura fischiano e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedi che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio è stato completato in end zone.

[SULLA GOAL LINE DI A]

6. [SNAP DA DENTRO O SULLE 5 YARD DI A] Sii pronto ad arretrare sulla goal line per giudicare una possibile safety.
7. Segnala la safety fischiano e dando il segnale di safety (S6) solo quando vedi chiaramente il portatore di palla placcato o uscire fuori dal campo dietro la goal line.

[SU UNA QUALSIASI DELLE GOAL LINE]

8. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entra in campo fino a che puoi vedere la palla. Se sei l'arbitro più vicino, potresti avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controlla se gli altri arbitri non hanno visto il portatore di palla placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.
9. Se hai la responsabilità della goal line ed è necessario allontanarsi dai giocatori che arrivano, muoviti verso l'esterno senza lasciare la goal line.
10. Non segnalare il touchdown se hai lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiare e non fare nessun segnale se non sei sicuro di come è finita l'azione.

11. Se hai la responsabilità della goal line stai a cavallo di essa – non correre dietro il portatore di palla dopo che è entrato nella end zone a meno che non ci sia un possibile problema del o contro il portatore di palla, continua a tenere gli occhi puntati su di lui per osservare colpi in ritardo o comportamenti antisportivi.
12. [Se un altro arbitro ha la responsabilità della sideline, non segnalare touchdown finché non vi siete confermati che il portatore di palla non fosse andato fuori campo.](#) <sup>◊</sup>
13. Mantieni il segnale di touchdown o safety fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto, ma tieni comunque gli occhi sui giocatori – non guardare il REFEREE fino a che tutte le azioni non sono terminate. Non correre e fare il segnale nello stesso tempo. Non devi ripetere il segnale fatto dai tuoi colleghi a meno che ti accorgi che il REFEREE non ha visto i loro segnali.
14. È molto importante nei giochi di goal line che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunica se sei in dubbio. Fai il segnale solo se sei sicuro.

### 13.5.d – Tecniche avanzate

1. [LINE JUDGE] Informa i deep wing del numero della yard line di dove si trova la scrimmage line. Comunica (preferibilmente verbalmente) chi ha la responsabilità della goal line. [In situazioni rumorose, indica la linea di cui sei responsabile.](#) <sup>§</sup>
2. Su giochi di corsa che vanno verso il piloncino, dai la priorità alle chiamate che coinvolgono la goal line piuttosto che alla sideline. Il deep wing dalla tua parte ti può aiutare per controllare la sideline – solo tu puoi giudicare cosa succede sulla goal line.
3. Nelle situazioni in cui lo snap è vicino alla line to gain nel 3° e 4° down, tratta la line to gain come se fosse la goal line.
4. Se la line to gain è vicino alla goal line, la tua prima priorità è la goal line. Se necessario torna indietro dalla goal line alla line to gain una volta che è chiaro che il portatore di palla non potrà segnare. [Di solito, se il portatore di palla sembra voler arrivare solo fino alla line to gain, allora è quella la linea da coprire. Se il portatore di palla corre libero e sembra in grado di avvicinarsi alla goal line, la linea diventa quella.](#) <sup>◊</sup>
5. SNAP DA FUORI LE 5 YARD DA A] Decidi se tornare o meno sulla goal line della Squadra A in base al fatto che il gioco è dalla tua parte del campo e quanto è probabile che la palla diventi morta vicino alla goal line. (Non ha molto senso tornare indietro se c'è un basso rischio che un giocatore della Squadra A venga placcato.)
6. Non rimanere sulla scrimmage line come faresti quando c'è un gioco di lancio in qualsiasi altra zona del campo. L'UMPIRE dovrebbe aiutarvi nel giudicare i lanci che superano la neutral zone nelle situazioni di goal line.

## 13.6 Ritorni

### 13.6.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui mentre sei l'arbitro più vicino.
2. Prendere il massimo avanzamento o il punto di uscita dal campo se:
  - (a) La palla muore dal tuo lato del campo fra la goal line e le 2 yard della squadra A; o
  - (b) Se il portatore di palla è fra te e la goal line della squadra A; o
  - (c) Se sei più vicino al punto rispetto all'arbitro profondo.
 Normalmente il deep wing avrà una strada più facile della tua per andare sul punto poiché sta seguendo il flusso del gioco mentre tu stai ancora cercando di evitare i giocatori che vengono verso di te.
3. Osservare tutti gli eventuali fumble quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e segnare il punto con la bean bag. <sup>×</sup>
4. Osservare i blocchi dei giocatori nella tua area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding sul punto d'attacco
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura in qualunque posizione del campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (d) [Aiuto al portatore di palla](#) <sup>§</sup>

- (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
- (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
- 5. Osservare tutti gli eventuali handoff o lanci all'indietro quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e marcare il punto con una bean bag.
- 6. Osservare tutti i lanci *illegali* in avanti e gli handoff in avanti, in particolare se siete in linea o prossimi alla linea del portatore di palla. <sup>o</sup>

### 13.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Stai lontano dalla traiettoria dei giocatori.
2. Vai in backpedal in direzione della goal line di A stando davanti al gioco. Se non è più possibile andare in backpedal girati e guarda il gioco girando solamente le spalle.
3. Se il gioco va abbastanza profondo da minacciare la goal line della squadra A, arrivaci prima del portatore di palla.
4. Osserva il portatore di palla finché rimane nella tua zona di responsabilità. Se avviene un cambio di possesso più profondo a fondocampo di dove voi sei, vai in backpedal lungo la linea laterale tenendo sempre il portatore di palla di fronte a voi. Cerca di tenerlo sempre in mezzo fra te e l'arbitro profondo. Prendi la responsabilità del portatore di palla se ti supera, a meno che l'arbitro profondo sia costretto a farlo anche lui. Stai largo abbastanza da poter indietreggiare fuori dalla linea laterale davanti ai giocatori. Mai girare le spalle alla palla.
5. Aiuta il REFEREE sulla goal line e (se necessario) sulla *endline* <sup>§</sup> della squadra A. Hai la responsabilità della sideline fino alla goal line e alla *endline*. <sup>§</sup>
6. Se stai guardando lo sviluppo di un blocco, continua ad osservarlo prima di spostare lo sguardo sul portatore di palla o su un altro blocco. Anche se ti aspetti che un altro arbitro se ne assuma la responsabilità rimani focalizzato su quel blocco fino a che sei sicuro che sia un blocco legale.
7. Se la palla muore nella tua area di responsabilità, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e quindi segnala il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Potrebbe essere necessario coprire il punto di palla morta tra te e il deep wing se sei notevolmente più vicino a lui o se il suo avanzamento verso il punto di palla morta è ritardato. Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.

## 13.7 Punt

### 13.7.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Giudicare se il calcio ha superato la scrimmage line e controllare se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.
2. Se il calcio è corto:
  - (a) Marcare la fine del calcio (se in campo) con una bean bag se sei l'arbitro più vicino.
  - (b) Marcare il punto di palla morta per ogni calcio che esce dal campo nella tua zona.
  - (c) Giudicare se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
  - (d) Osservare un eventuale segnale di fair catch di un giocatore nella tua zona di competenza.
  - (e) Osservare falli di kick-catch interference contro un giocatore in posizione per ricevere un calcio, se questo atterra nella tua zona di competenza.
  - (f) Se il calcio non arriva nella tua zona di competenza, osserva i giocatori che *non* hanno commesso kick-catch interference perché sono stati bloccati da un avversario contro il ritornatore.
  - (g) Marcare con una bean bag tutti i punti in cui avviene un tocco illegale.
3. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori dal vostro lato del campo e [LINESMAN] dagli up back
  - (b) Prima del calcio, uso illegale delle mani e holding di uomini di linea e giocatori nel backfield che proteggono il kicker. Specialmente tackle e wing back dal tuo lato
  - (c) Durante il calcio uso illegale delle mani e holding contro i giocatori della squadra A che stanno cercando di andare a fondocampo

- (d) I giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fai cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscita e lancia la flag se ritorna in campo)
  - (e) Kick-catch interference quando la palla calciata atterra nella tua zona §
  - (f) Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno fatto un segnale di fair catch
  - (g) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (h) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (i) I falli di violenza non necessaria lontani dalla palla
  - (j) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
4. Prendere nota del numero dei giocatori in posizione di ricevitore eleggibile dalla tua parte del campo e osserva se è qualcun'altro il primo a toccare la palla o se questi diventano giocatori ineleggibili a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
  5. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità. x

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 13.7.b – Posizione iniziale

1. Prendi la normale posizione dei giochi di scrimmage.
2. [CREW A 7/8] Il BACK JUDGE sarà responsabile della fine del calcio, a meno che questo termini molto vicino alla sideline, in tal caso sarà responsabilità dell'arbitro più vicino.
3. [CREW OF 6D] Il FIELD JUDGE è responsabile del ritornatore più profondo e per i calci che finiscono vicino ad esso, mentre il SIDE JUDGE è responsabile dei ritornatori più avanzati tranne quelli vicino al LINE JUDGE. Se ci sono due ritornatori in profondità, il FIELD JUDGE e il SIDE JUDGE si assumono ciascuno la responsabilità del ritornatore più vicino e dei calci che finiscono vicino a loro. Se ce ne sono più di due, il FIELD JUDGE normalmente si assumerà la responsabilità dei due più vicini. Il FIELD JUDGE e il SIDE JUDGE lavorano sempre dall'esterno verso l'interno.
4. I deep wing saranno solitamente responsabili del ritornatore ma, LINESMAN e LINE JUDGE devono aiutare, sui loro rispettivi lati del campo, con la copertura sui ricevitori meno profondi e su calci che finiscono corti fuori dal campo.

### 13.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservane la traiettoria iniziale ma non continuare a guardare la palla mentre è in volo. Osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (definiti nel diagramma della sezione 26.4) – i loro occhi ti diranno dove sta andando la palla. Se il ritornatore si sposta dalla traiettoria non seguirlo ma continua ad osservare la zona dove cadrà la palla.
2. Rimani sulla scrimmage line fino a che la palla supera la neutral zone, poi muoviti a fondo campo rimanendo circa 15-20 yard davanti al ritorno. Vai in backpedal per rimanere davanti al ritornatore mentre si avvicina alla tua posizione.
3. Quando è palese che il calcio *non* arriverà nella tua zona di campo:
  - (a) Mantieni una posizione dove puoi coprire davanti e intorno al ritornatore. Se sei l'arbitro più vicino oltre all'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muoviti dove puoi osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio. In particolare, osserva quei giocatori bloccati da un avversario che interferiscono ma il cui contatto non costituisce, per regola, un fallo (Regola 6-5-4).
  - (b) Non esitare a chiamare un fallo se ne vedi uno accadere nella zona dove tu sei l'off man anche se sei a considerevole distanza dall'azione. Comunica con i tuoi colleghi per controllare qual è stata la loro impressione su come si è svolta l'azione.
4. Quando appare ovvio che la palla calciata *arriverà* nella tua zona:
  - (a) Se il calcio viene toccato (senza averne possesso) dalla Squadra B<sup>o</sup> oltre la neutral zone, puoi dare il segnale di palla toccata (S11) per indicare che la squadra A può ora toccare legalmente la palla. <sup>o</sup>
  - (b) Usa la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, quello in copertura, segnalerà ogni punto e farà tutti i segnali.

Se hai più punti che bean bag, dai la precedenza al punto più vantaggioso per la squadra B.

- (c) Se la palla diventa morta perché viene presa/recuperata dalla Squadra B dopo un segnale di fair catch o presa/recuperata dalla **squadra A dopo essere stata toccata dalla Squadra B**, § fischia e dai il segnale di ferma il tempo (S3). **Dai il segnale di primo down (S8) nella direzione appropriata.** §
- (d) Se il calcio viene recuperato dalla squadra A **non toccato dalla squadra B**, § fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3) poi fai il segnale di tocco illegale (S16) e a seguire il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.
- (e) Se il calcio va fuori campo nella tua zona, fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3).
  - (i) Se la palla tocca qualcosa (ad esempio il terreno o un giocatore) all'interno del campo e poi esce dal campo, spostati direttamente nel punto in cui ritieni che la palla abbia attraversato la sideline.
  - (ii) Se la palla va fuori campo in volo, il REFEREE o il CENTRE JUDGE *potrebbe* essere in grado di aiutarti con lo spot. Guarda verso il REFEREE o il CENTRE JUDGE per vedere se ci riescono. Se uno dei due può, fai il segnale (Sup16) e segui le istruzioni che ti danno utilizzando i segnali [Sup17, Sup18 e Sup19] per indicarti il punto di uscita. Se non possono, spostati direttamente nel punto in cui il tuo miglior giudizio ti dice che la palla ha attraversato la sideline.
  - (iii) Tieni il punto, ma non posizionare la palla fino a che non ne hai una di riserva. Gli altri arbitri si occuperanno di portare una a chi ne eseguirà lo spot.
- (f) Se la palla rotola e si ferma nella tua zona, assicurati che nessun giocatore stia cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di ferma il tempo (S3).

Durante **i ritorni di punt**,<sup>o</sup> reagisci come nella sezione "Ritorni" (vedi sopra).

#### 13.7.d – Tecniche avanzate

1. **Fai attenzione se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap. Quanto di seguito, si applica anche se la Squadra A passa ad una formazione di corsa o lancio.** <sup>o</sup>
  - (a) Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come per i normali giochi di questo tipo.
  - (b) Copri la goal line e la endline a seconda del caso.
  - (c) Prendi nota del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.
  - (d) [NO C] Quando la palla viene persa nel backfield, aiuta il REFEREE nell'osservare le azioni contro il kicker, specialmente se la palla è dal lato opposto del campo.
  - (e) Se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap, mantieni la tua posizione sulla scrimmage line fino a che non sei in grado di leggere il gioco. Se il gioco si sviluppa dalla tua parte, arretra verso il backfield di A per aiutare il REFEREE e per la tua sicurezza. Se si sviluppa dall'altra parte, stai sulla scrimmage line fino a che non sarà altamente improbabile che un calcio la attraversi.

## 13.8 Field goal e trasformazioni

### 13.8.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità dei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) e in più:

1. Giudicare se il calcio ha superato o meno la neutral zone, sapere se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.
2. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding dei giocatori di linea e dei backs che proteggono il kicker e l'holder specialmente l'end e/o il wing back dal tuo lato
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura
  - (c) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra

- le spalle)
- (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (e) Violenze non necessarie lontane dalla palla
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
  - (g) Le formazioni illegali
3. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal tuo lato del campo e osservare se un altro è il primo a toccare la palla o se diventano ineleggibili a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.
  4. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.
- Durante un ritorno di field goal, applicare le stesse priorità di tutti i ritorni (vedi sopra).

### 13.8.b – Posizione iniziale

1. Stai nella normale posizione degli scrimmage down.
2. [LINESMAN] Durante la trasformazione, mettere il box sulla linea delle tre yard mostrando il 1° down, istruisci la chain crew a lasciare giù la catena fuori dalla linea laterale e stare circa sulle 20 yard ben fuori dal campo.

### 13.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Dopo il calcio, vai verso il mucchio di giocatori nel mezzo del campo. Questo ti forzerà a tenere gli occhi sui giocatori e ti scoraggerà dal guardare se il calcio è stato trasformato o meno. Se avviene un problema sarai nella miglior posizione per aiutare l'UMPIRE a gestirlo.

### 13.8.d – Tecniche avanzate

1. Stai attento ai calci bloccati ed al loro recupero e avanzamento. Se c'è una finta di calcio vai a coprire normalmente il gioco di corsa o di lancio che si sviluppa.
  - (a) Se il gioco diventa un a corsa o un lancio, reagisci come normalmente fai per questo tipo di giochi, **tenendo presente che altri arbitri potrebbero non rispondere così rapidamente come te.** § Se FIELD JUDGE e SIDE JUDGE non sono in posizione per farlo, potresti dover coprire il pyloncino il più velocemente possibile. °
  - (b) Prendi nota del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.
  - (c) [NO C] Quando la palla è libera nel backfield, aiuta il REFEREE nell'osservare le azioni contro il kicker e l'holder. Il REFEREE si prenderà la responsabilità di guardare la palla.
  - (d) Se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap, mantieni la tua posizione sulla scrimmage line fino a che non sei in grado di leggere il gioco. Stai sulla scrimmage line fino a che non sarà altamente improbabile che un calcio la attraversi. A quel punto, arretra verso il backfield di A per aiutare il REFEREE e per la tua sicurezza.
2. [LINE JUDGE] Sulla trasformazione, istruisci l'operatore della line to gain alternativa (se ne hai uno) di lasciare a terra il suo equipaggiamento e di stare ben fuori.

## 13.9 Dopo ogni down

### 13.9.a – Priorità

1. Osservare le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiare i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male e a passare la palla a un arbitro o a lasciarla vicino al punto di palla morta a seconda di cosa sia più appropriato.
3. Controllare se la line to gain è stata superata o si è vicini e fare il segnale appropriato.
4. Controllare se è stata lanciata una flag e nel caso:
  - (a) Fare il segnale di ferma il tempo (S3).
  - (b) Riportare al REFEREE e all'UMPIRE tutti gli eventuali falli che avete chiamato.
  - (c) Coprire le flag (o se necessario le bean bag) lanciate dai vostri colleghi.
  - (d) Assicurarsi che tutte le penalità vengano amministrare correttamente.
  - (e) Dare le informazioni sulle penalità all'Head Coach dal tuo lato del campo, in modo particolare per quelle assegnate contro la sua squadra.

5. Controllare se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possano ritardare la ripresa del gioco.
6. [LINE JUDGE SE TIENE IL TEMPO] Fermare e far ripartire il tempo quando è necessario.
7. Garantire eventuali richieste lecite di timeout. Controllare che la richiesta che arriva dalla sideline sia stata fatta dall'Head Coach.
8. Ripetere il segnale di ferma il tempo (S3) dei vostri colleghi.
9. Accertarsi se la palla è morta in campo e informare il REFEREE che il tempo (se era stato fermato) partirà al ready-for-play facendo il segnale del tempo che corre (Sup12).
10. Aiutare nel riportare la vecchia palla o una nuova al punto successivo.

### 13.9.b – Posizione iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, devi essere in posizione allineato con il punto successivo.

### 13.9.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se sei il coverer controlla se è stata raggiunta la line to gain. [LINE JUDGE] Tu se normalmente nella migliore posizione per giudicare se è stata raggiunta o meno. Se lo fai in modo costante, il LINESMAN non avrà bisogno di girarsi per guardare la catena e sapere se è stato raggiunto il primo down.
  - (a) Se raggiunto, fai il segnale di ferma il tempo (S3). A fine azione, segnala il primo down (S8 or Sup35). Tieni il segnale fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
  - (b) Se non sei sicuro che sia stata raggiunta la line to gain fai il segnale di ferma il tempo (S3) e grida "è vicina" e chiedi al REFEREE di venire a controllare.
  - (c) Metti la palla a terra solo nel punto effettivo di dove è morta – non metterla mai in un punto allineato ma distante.
  - (d) Se il gioco finisce in campo informa il REFEREE che il tempo deve ripartire al ready-for-play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12).
2. <sup>\*</sup> Se sei colui che ha preso il punto di palla morta (*il Coverer, Ndt*), fai il segnale di palla morta (S7), il segnale di ferma il tempo (S3), il segnale di touchdown, il segnale di field goal riuscito (S5), il segnale di safety (S6), il segnale di incompleto o il segnale di field goal sbagliato (S10). Fai quello appropriato. Fai *un solo* segnale.
3. Se è stata lanciata una flag, segui la procedura del capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, segui le procedure del capitolo 17. Se finisce il quarto, segui la procedura del capitolo 20.

### Spostare il box e la catena:

4. [LINESMAN]
  - (a) Quando sei certo che non ci siano falli nel gioco precedente (e non ci siano altre ragioni per aspettare) indica all'operatore al box di muoversi nella nuova posizione e controlla che sia visualizzato il down corretto.
  - (b) Quando viene guadagnato un primo down e una nuova line to gain è stabilita, indica prima all'operatore al box di muoversi nella nuova posizione sulla sideline. Quindi va chiamata la chain crew per spostarsi velocemente nella nuova posizione.
  - (c) Anticipa tutte le chiamate per la misurazione e sii pronto a prendere la catena non appena richiesto dal REFEREE.
5. [LINE JUDGE]
  - (a) Anticipa ogni chiamata per la misurazione e sii pronto a segnalare il punto dove mettere la clip quando viene richiesto dal REFEREE.

### Riparto della palla:

6. Se hai la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed è vicino alla line to gain, consegna la palla all'arbitro in copertura e consentigli di piazzarla giù nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla è morta.
7. A meno che tu sia l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiuta nel riportare la palla all'arbitro che la piazzerà sul punto successivo (MOFO 5.8).
8. Se la palla muore fuori campo o più vicino alla linea laterale che alle hash mark non muovere la palla dal punto di palla morta fino a che una palla sostitutiva sarà stata posizionata nel punto esatto sulla hash corrispondente.
10. **Sii pronto per il down successivo:**

9. Controlla che non stia avvenendo niente di strano fuori dalla tua sideline o nella vostra panchina, ma non consentire che queste attività ti distraggano dalla tua responsabilità principale per quello che succede all'interno del terreno di gioco.
10. Informa verbalmente o visivamente (usando i segnali Sup11 o Sup12) il REFEREE del down corretto (se sei il Coverer) e dello stato del cronometro e controlla che il REFEREE li stia indicando correttamente. Informalo immediatamente se sta facendo i segnali sbagliati. Sii a conoscenza della nuova distanza dalla line to gain.
11. [LINE JUDGE SE TIENE IL TEMPO] Ricorda al REFEREE lo stato del cronometro se è fermo, ricordagli se deve partire al ready-for-play o allo snap.
  - (a) Se il tempo è stato fermato per un fallo, un infortunio, oppure perché un giocatore ha perso il casco e manca meno di un minuto da giocare nel secondo o nel quarto quarto, accertati che il REFEREE sia a conoscenza che si possono applicare le regole del 10 second runoff.<sup>^</sup>
  - (b) Sii pronto quando il REFEREE giudica che il tempo deve ripartire a seguito di una situazione di tattica del tempo scorretta.
  - (c) Fai partire il tempo quando il REFEREE dà il segnale di parte il tempo (S2) a meno che non sei sicuro che, per regolamento, il tempo debba partire allo snap, o la palla chiaramente non ready-for-play (es. la palla, le catene, il down box o gli arbitri non sono in posizione).<sup>§</sup> Non ripetere il segnale del REFEREE ma usa il segnale Sup12, se necessario, per confermare che il tempo è partito.
  - (d) Se il tempo di gioco deve partire allo snap, fallo partire quando vedi che lo snap viene effettuato legalmente. Non c'è bisogno di fare nessun segnale di conferma.
12. Se è presente il game clock ben visibile nello stadio, controlla che sia partito correttamente.
13. Se vengono eseguite sostituzioni dal tuo lato del campo, controlla che i giocatori della Squadra A abbiano rispettato la regola delle 9 yard (Regola 7-1-3-b).
14. Muoviti nella posizione per il down successivo. Se la palla è ready-for-play (o è imminente che lo sia),<sup>^</sup> vai in backpedal per tenere gli occhi sulla palla. Non togliere gli occhi dalla palla per evitare che il gioco parta mentre tu non stai guardando.

#### 13.9.d – Tecniche avanzate

1. La priorità alla fine del gioco è andare in posizione per essere pronti per il gioco successivo. Solo se avviene un incidente serio (come un fallo, un comportamento scorretto, un infortunio o la rottura della catena) la tua routine va interrotta.
2. Se la squadra A effettua delle sostituzioni **mentre lo snapper è, è vicino o sta andando verso** la sua posizione sulla linea di scrimmage:
  - (a) Ogni arbitro deve essere pronto a intervenire e interrompere l'inizio di un'azione che violerebbe la regola delle sostituzioni.
  - (b) Fai il segnale di sostituzione in corso (Sup36) al REFEREE e urla "sostituzione in corso".
  - (c) Mantieni il segnale fino a quando il REFEREE non ha la situazione sotto controllo.
3. Se vuoi parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile, per risparmiare tempo, far riportare il messaggio al REFEREE o al CENTRE JUDGE<sup>§</sup> (per un giocatore della squadra A). Non ritardare la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout in corso. **Non provare mai a parlare ad un giocatore in situazioni di attacchi hurry-up o no-huddle.**<sup>§</sup>
4. Mantieni la tua concentrazione e pensa al down successivo.
5. [[LINE JUDGE QUANDO C'È LA CHAIN CREW ALTERNATIVA]
  - (a) Quando la palla viene dichiarata ready-for-play per il down successivo istruisci l'operatore al box di muovere il box nella posizione successiva.
  - (b) Quando viene stabilita una nuova line to gain e la catena viene posizionata, istruisci l'operatore al marker della line to gain alternativa a muoversi nella nuova posizione.
6. [LINESMAN] Non perdere troppo tempo ad interagire con la chain crew che vi distrae dagli altri vostri compiti che sono guardare i giocatori e comunicare con i colleghi.

## 14 FIELD JUDGE E SIDE JUDGE (CREW A 6D/7/8)

### 14.1 Free kick

#### 14.1.a – Priorità

##### Prima del calcio:

1. Accertarsi se il REFEREE ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onside kick e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. Contare il numero di giocatori della squadra A e fare il relativo segnale (il segnale opportuno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Ricordare ai giocatori di contarsi qualora la squadra per la quale sei il responsabile del conteggio non abbia esattamente 11 giocatori in campo.
4. Controlli per il ready-for-play:
  - (a) Controllare l'area laterale e la end zone per assicurarsi che tutti i non giocatori siano fuori delle aree riservate, che i non partecipanti siano fuori dal campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.
  - (b) Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sia spostata e che la sua attrezzatura sia stata messa in una posizione dove non dia fastidio e che l'attrezzatura sia stata messa a terra fuori dalla panchina e dietro le linee di delimitazione **verso la fine del campo del receiving team.** § Controllare che i ball person siano in posizione.
  - (c) Assicurarsi che tutti i giocatori della squadra A siano stati entro le 9 yards prima del calcio (Regola 6-1-2-c-5) e che nessuno, eccetto il kicker, sia più di cinque yard dietro la palla.
  - (d) Rivolgersi verso il campo di gioco per segnalare che sei pronto. Voltare le spalle se la sideline non è libera o se vedi che un collega chiaramente non è pronto. Fischia se la tua sideline diventa pericolosamente non libera dopo il ready-for-play.
5. Essere sempre pronto ad un eventuale calcio corto.

##### Durante il calcio:

6. Osserva se il free kick va fuori campo vicino a te senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione. Giudica se un giocatore della squadra B vicino alla linea laterale tocca la palla mentre è fuori campo.
7. Guarda i giocatori se fanno un segnale di fair catch e sii pronto a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
8. Se il calcio è corto:
  - (a) Devi sapere dove e chi ha toccato per primo la palla.
  - (b) Se sei posizionato sulla restraining line della squadra B, controlla se il calcio ha rotto il piano di questa linea.
  - (c) Osserva i blocchi illegali da parte della squadra A (Regola 6-1-12).
  - (d) Segnala ogni punto in cui avviene un tocco illegale usando una bean bag.
  - (e) Prendi il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino e c'è stata una corsa nulla o molto corta.
9. Dai il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nella zona di tua responsabilità.
10. Prendi il punto di palla morta **se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o va fuori dal campo.** †
11. Giudica un touchdown se sei sulla goal line della squadra A.
12. Osserva **falli/violazioni** § commessi da tutti i giocatori nella tua area di competenza, e particolarmente:
  - (a) I tocchi illegali sui calci corti
  - (b) Le infrazioni sulla tua restraining line
  - (c) [SE SULLA RESTRAINING LINE DI A] I giocatori della squadra che calcia (tranne il kicker) a più di 5 yard dietro la loro restraining line dopo il ready-for-play

- (d) Blocchi nella schiena e holding sul punto di attacco
- (e) Blocchi illegali sotto la cintura <sup>x</sup>
- (f) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
- (g) Falli relativi alla sicurezza come: face mask, tripping, chop block, wedge illegali, blind side block ecc.
- (h) Colpi in ritardo da parte di qualche giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
- (i) Qualsiasi giocatore del kicking team che entra in campo dopo che la palla è stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio [e ritorna in campo](#) <sup>§</sup>

#### 14.1.b – Posizione iniziale

##### Calci normali:

1. Se il free kick è a seguito di una segnatura, procedi lungo la linea laterale verso la tua posizione per il kickoff, assicurandoti, mentre lo fai, che la squadra dal tuo lato del campo sia a conoscenza che sta trascorrendo il minuto di intervallo. (Regola 3-3-7-f).
2. [FIELD JUDGE]
  - (a) [CREW A 6] Sii nella posizione F (vedi 26.1) sulla restraining line di A fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa.
  - (b) [CREW A 7/8] Sii nelle posizione D (vedi 26.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.
3. [SIDE JUDGE] Sii nella posizione E (vedi 26.1) sulla restraining line di B fuori dalla linea laterale dal lato opposto della tribuna stampa.

##### Onside-kick:

4. [FIELD JUDGE] Rimani nella tua posizione normale.
5. [SIDE JUDGE]
  - (a) [CREW A 6/7] Spostati nelle posizione G (vedi 26.1) fuori dalla linea laterale dal lato opposto della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A.
  - (b) [CREW OF 8] Rimani nella tua posizione normale.

##### Free kick dopo una penalità o una safety:

6. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, semplicemente muovendosi appropriatamente in base alla ricollocazione della palla.

#### 14.1.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

##### Prima del calcio:

1. Se accade qualsiasi cosa che possa impedire l'inizio dell'azione (es. un [non-giocatore](#)<sup>°</sup> entra o si avvicina al campo di gioco), fischietta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e gestisci il problema.

##### Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedi qualsiasi giocatore della squadra che calcia uscire volontariamente dal campo durante il calcio, metti una bean bag o il cappellino nel punto di uscita e una flag quando rientra in campo.
3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fai il segnale di parte il tempo (S2) se sei l'arbitro più vicino o con la visuale migliore.

##### Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla è stata calciata osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (vedi 26.1). Dopo averne osservato la traiettoria iniziale non guardare più la palla in volo.
5. Muoviti a fondo campo lungo la linea laterale finché il calcio è in volo. Durante il ritorno, stai davanti al portatore di palla, tenendolo in mezzo fra te e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, devi essere sulla goal line di A prima del portatore di palla. [Marca il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino quando il portatore di palla viene placcato o esce dal campo.](#) <sup>†</sup>
6. Se la palla esce dal campo nella tua zona, vai e mantieni il punto, lasciando cadere la flag se necessario. <sup>x</sup>

##### Durante un calcio che finisce corto:

7. Mantieni una posizione in cui puoi vedere la palla e i blocchi dei giocatori di A.
8. [SE SULLA RESTRAINING LINE DI A] Osserva in particolare i blocchi effettuati dai giocatori della Squadra A prima che possano toccare la palla (Regola 6-1-12).

9. [SE SULLA RESTRAINING LINE DI B] Osserva dove e da chi la palla viene toccata per prima. Segna con una bean bag tutti i punti dove avviene un tocco illegale (Regola 6-1-3).
10. Se sei l'arbitro più vicino quando la palla diventa morta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e segna il punto di palla morta.

#### 14.1.d – Tecniche avanzate

1. Fare particolarmente attenzione ai blocchi fatti dai due giocatori della squadra B della prima linea che sono più vicini a te al momento del calcio.
2. [CREW A 6/7] [SIDE JUDGE]  
[CREW A 6] [FIELD JUDGE] Se invece dell'onside kick il calcio è lungo, spostati in [campo](#)<sup>λ</sup> e lascia la responsabilità della sideline al LINESMAN/LINE JUDGE.

## 14.2 Giochi di scrimmage base

### 14.2.a – Priorità

1. Conoscere down e distanza, e segnalare il down ai vostri colleghi. Prendere nota del down segnalato dai vostri colleghi. Controllare che il box mostri il down corretto. Non lasciare che il gioco parta se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (uno a scelta fra il Sup3, Sup4 o Sup24) ai vostri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai vostri colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Se vengono utilizzati orologi da stadio visibili, osservare che partano al ready-for-play del REFEREE e osservare il play clock arriva a zero prima che venga effettuato lo snap della palla.
4. Identificare i tuoi giocatori chiave (MOFO 16.5 e 16.6). Se la formazione è nuova o inusuale, verbalmente o visivamente cercare conferma con gli altri arbitri.
5. Prendere nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendere nota dei giocatori (normalmente il tight-end) che normalmente sono eleggibili per numerazione ma che non lo sono perché un altro giocatore è allineato più esternamente sulla scrimmage line rispetto a loro e li coprono.\*
6. Osservare infrazioni relative alla sostituzione di giocatori di entrambe le squadre. Per esempio:
  - (a) Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato il giocatore che lo sostituisce
  - (b) Il giocatore sostituito non è fuori dal campo prima dello snap
  - (c) sostituiti che entrano in campo, dicono qualcosa nell'huddle e poi lasciano il terreno di gioco
7. Assicurarsi che allenatori e sostituti siano dietro la linea del coaching box e che la tua sideline sia sgombra.

### 14.2.b – Posizione iniziale

1. [SIDE JUDGE] Sii dallo stesso lato del campo del LINESMAN.
2. [FIELD JUDGE] Sii dallo stesso lato del campo del LINE JUDGE.
3. Sii sulla o appena fuori dalla sideline. Entrambi i deep wing dovrebbero essere allineati sulla stessa yard line. [FIELD JUDGE] Allineati al SIDE JUDGE.
  - (a) Normalmente, posizionati a 20-22 yard dalla scrimmage line. Se questo posizionamento ti porta ad essere fra le 5 yard di B e la goal line allora vai direttamente in goal line in modo da non dover più muoverti per raggiungerla.
  - (b) [CREW A 7/8] Non posizionatevi alla stessa altezza del BACK JUDGE.

### 14.2.c – Tecniche avanzate

#### Ragioni per variare (o meno) la vostra posizione:

1. La tua posizione iniziale può variare a seconda del momento della partita. È appropriato stare più profondo se ci si aspetta un lancio lungo e più vicini se c'è una situazione di snap in prossimità della line to gain.

2. Nei giochi in cui la squadra in attacco "si inginocchia", **potresti dover lasciare la sideline**,<sup>§</sup> avvicinati ai giocatori ed usa la tua presenza per scoraggiare comportamenti antisportivi.

#### **Segnalare il conteggio dei giocatori:**

3. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori è quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si può e si deve fare il prima possibile).
4. Normalmente il segnale del conteggio dei giocatori va scambiato fra FIELD JUDGE, SIDE JUDGE e [CREW A 7/8] BACK JUDGE.

## **14.3 Giochi di corsa**

### **14.3.a – Priorità**

1. Osservare l'azione davanti al portatore di palla.
2. Giudicare se viene segnato o meno un touchdown.
3. Prendere il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore dal tuo lato del campo fra le 2 yard della squadra B e la goal line.
4. Osservare tutti gli eventuali fumble in cui sei l'arbitro più vicino o hai la migliore visuale e marcare il punto con una bean bag.
5. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area ma in particolare:
  - (a) Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dalla tua chiave o da qualche ricevitore esterno, tight-end, bloccatori davanti al portatore di palla e giocatori della linea ristretta che vanno in pull
  - (b) Blocchi illegali sotto la cintura da parte della tua chiave o dei giocatori dalla tua zona
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (d) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
6. Arrivare sulla goal line davanti al portatore di palla in modo da poter giudicare su un eventuale touchdown.

### **14.3.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)**

1. Se leggi che si sta sviluppando una corsa lunga, vai in backpedal lungo la linea laterale tenendo sempre il portatore di palla di fronte a te. Cerca di tenerlo in mezzo fra te e lo short wing. Prendi in carico la responsabilità del portatore di palla solo se ti supera (a meno che lo short wing vi supera a sua volta).
2. Stai largo abbastanza in modo da poter indietreggiare fuori dalla linea laterale davanti ai giocatori. Non girare mai le spalle alla palla.
3. Se il gioco avanza abbastanza da minacciare la goal line della squadra B, devi arrivarci prima del portatore di palla.
4. Se la corsa va dalla parte opposta del campo, osservate le azioni dietro il portatore di palla e l'UMPIRE. [CREW A 6D] È concesso avvicinarsi alle hash mark per osservare meglio i giocatori. Comunque, stai attento alle reverse o al portatore di palla che inverte la corsa puntando verso la tua linea laterale. Se succede questo devi essere in grado di tornare indietro sulla tua linea laterale prima che vi arrivi il portatore di palla.

#### **Se la palla muore dal vostro lato del campo:**

5. Fischia se vedi chiaramente il portatore di palla placcato o fuori dal campo. Se va fuori campo oppure ha raggiunto la line to gain, fai anche il segnale di ferma il tempo (S3).
6. Se sei più vicino del short wing o se la palla muore entro le 2 yard dalla goal line della squadra B, vai sul punto di palla morta una volta che i giocatori si sono fermati.
  - (a) Se il gioco finisce in campo, fai uno square off, es. muoviti parallelo alla linea laterale e poi entra dritto per dritto, evita di entrare diagonalmente
  - (b) Se il gioco finisce fuori campo, fermati sulla linea laterale e osserva le azioni che proseguono fuori dal campo. (Lo short wing andrà fuori campo a verificare cosa succede. Eccezionalmente anche il deep wing può andarci dopo aver fatto cadere una bean bag sul punto di massimo avanzamento.)
  - (c) Stai attento a dare il corretto massimo avanzamento quando il portatore di palla viene

spinto indietro.

- (d) Non saltare sopra i giocatori per andare sul punto di massimo avanzamento: tieni i giocatori di fronte a te.
  - (e) Una volta che l'azione è terminata, aiuta (se necessario) a recuperare/far arrivare un'altra palla a chi ne eseguirà lo spot (MOFO 5.8).
7. Se la corsa va fuori campo nella zona dello short wing, vai nella team area dietro al portatore di palla e osserva le azioni contro di lui.

### 14.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiare quando il portatore di palla ti dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore (o un arbitro) – potrebbe aver commesso un fumble e tu potresti non averlo visto. Guarda il cuoio! Sii certo che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori, fai il segnale di ferma il tempo (S3), vai verso il mucchio, determina chi ha il possesso (MOFO 5.11) e incoraggia i giocatori a rialzarsi in sicurezza.
3. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osserva colpi in ritardo o altre azioni illegali. È in particolare tua responsabilità osservare le azioni vicino agli short wing quando questi sono concentrati a prendere il punto di massimo avanzamento.

## 14.4 Giochi di lancio

### 14.4.a – Priorità

1. Giudicare il lancio completo o incompleto. Mentre sarà prioritario quando il lancio avviene al centro del campo, potrebbe essere anche necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore è rivolto verso di te o nella giusta angolazione rispetto alla tua, a prescindere dalla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore ti rivolge le spalle, devi fare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visuale rispetto alla tua.
2. Giudicare sui touchdown quando il lancio è dentro l'end zone.
3. Osservare il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.
4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella tua area ma particolarmente:
  - (a) Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa
  - (b) Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili
  - (c) Blocco illegale sotto la cintura fatto dai giocatori dal vostro lato della formazione
  - (d) Tocco illegale sui lanci in avanti da parte di giocatori che sono usciti volontariamente dal campo
  - (e) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (f) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (g) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
5. Avvertire il REFEREE se il lancio è stato indirizzato in una zona dove non ci sono ricevitori eleggibili.
6. Verificare se i giocatori escono dal campo dalla sideline o dalla endline.

Una volta che il lancio è stato completato, applicare le stesse priorità usate per i giochi di corsa.

### 14.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Lo sviluppo di ciò che osservi nei giochi di lancio: (fase A) la tua chiave; (fase B) la tua zona; (fase C) la probabile destinazione del lancio. Vedi anche Capitolo 16.
2. Se leggi lancio corto, mantieni la tua posizione fino a che il gioco non si avvicina a te. Poi o se leggi un lancio lungo, vai in backpedal o corri parallelamente alla sideline, tenendoti sempre più profondo di ogni potenziale ricevitore dalla tua parte del campo. Se sei costretto a girarti, continua a guardare il gioco guardando sopra la tua spalla, tieni conto che questo restringerà il tuo campo visivo. Assicurati di riuscire a vedere blocchi e contatti di e contro ogni ricevitore eleggibile nella tua zona di campo.
3. Osserva la tua chiave solo durante l'azione iniziale dopo lo snap quando c'è una minaccia di contatto illegale tra ricevitore e difensore. Passa alla copertura a zona non appena la minaccia non esiste più (solitamente 2/3 secondi).
4. Hai la responsabilità completa della tua sideline dalla tua posizione alla endline della squadra B e condividi questa responsabilità con lo short wing. Uno qualsiasi di voi

dichiarerà il portatore di palla o la palla fuori dal campo ma, a meno che tu non sia più vicino, sarà lo short wing a prendere il punto di massimo avanzamento.

5. Sei responsabile della goal line e della endline dal tuo lato del campo ma non trascurate il centro del campo. [CREW A 7/8] Il BACK JUDGE ti aiuterà in queste situazioni.
6. Se un potenziale ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lascia cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservalo per vedere se è il primo a toccare un lancio in avanti.
7. Una volta che sei certo che il lancio è stato effettuato, muoviti nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio è completo o no e se c'è un'interferenza. Mentre la palla è in volo, osserva i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa. **Fai attenzione sia alle interferenze offensive che difensive.**
8. **Se il giocatore che tenta di prendere la palla ti dà le spalle, prima di effettuare la chiamata chiedi aiuto a qualsiasi arbitro posizionato meglio di te.**
9. Se non sei l'arbitro più vicino, osserva in modo particolare i difensori abbastanza vicini alla palla che prendono di mira un ricevitore per colpirlo col crown of the helmet oppure sopra le spalle. Questo **spesso non viene notato**<sup>o</sup> dall'arbitro più vicino.
10. Se il lancio è troppo lungo, rimbalza su un giocatore o è in altri modi imprevedibile, continua ad osservare i giocatori per eventuali falli personali (colpo su un ricevitore indifeso). Non guardare la palla.
11. Fischia se vedi la palla morire nella tua zona.
12. Se il lancio viene effettuato dal lato opposto del campo, la tua responsabilità primaria è l'azione al centro del campo e sul tuo lato. Tuttavia, se sei sicuro al 100% di quanto hai visto dall'altro lato, potresti aiutare a decidere su lanci completi/incompleti, pass interference, contatti illegali col casco e massimo avanzamento.
13. Quando giudichi la ricezione di un lancio che avviene vicino alla linea laterale, fai solo un segnale. Fai il segnale di incompleto (S10) se giudichi il lancio incompleto. Fai il segnale di ferma il tempo (S3) se giudichi il lancio completo ed il portatore di palla va subito dopo fuori campo (MOFO 5.9) **o se la palla muore oltre la line to gain.** <sup>§</sup> Fai il segnale di parte il tempo (S2) se il lancio è completo ed il portatore di palla viene placcato in campo **prima della line to gain.** <sup>§</sup> Qualsiasi segnale facciate va ripetuto due o tre volte per essere sicuro che sia visto dagli altri arbitri. Ricordati di guardare gli altri arbitri prima di dare un qualsiasi segnale che indica il lancio completato. Annuisci con la testa verso il collega per indicare che il lancio è stato completato; scuoti la testa per indicare che il lancio non è stato completato.
14. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fai il segnale di lancio imprevedibile (S17).
15. Dopo un lancio incompleto, fatti dare la palla dal ball person e forma una catena per far arrivare la palla allo Spotter (MOFO 5.8). Assicurati che la palla lanciata durante il down sia stata tolta dal campo.
16. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagisci come quando c'è un normale gioco di corsa.
17. Mantieni una posizione dove puoi vedere l'azione dei giocatori nelle aree marginali, specialmente sui giochi in campo aperto.

#### 14.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio vicino alla sideline o alla endline, osserva per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardagli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardi prima le sue mani potresti perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede (MOFO 5.17.8). Stabilisci un contatto visivo con un collega a fine azione prima di fare qualsiasi segnale.
2. Se il lancio è incompleto **nella tua area:**
  - (a) **Se non c'è nessun ricevitore eleggibile in zona e/o il lancio chiaramente non raggiunge la neutral zone, spostati rapidamente verso il REFEREE per informarlo di ciò. Se la palla ha attraversato la neutral zone, dai il segnale [Sup42] puntando verso il terreno oltre la neutral zone. Se la palla non ha attraversato la neutral zone, spostati verso il REFEREE puntando verso il terreno dietro la neutral zone.** <sup>§</sup>
  - (b) **Se c'è un ricevitore in zona e ritieni che il REFEREE possa non esserne consapevole, muoviti verso il REFEREE puntando verso il ricevitore eleggibile. È ammesso dire "Il numero 34 si trovava nella zona del lancio" (ad esempio).**

- (c) [UTILIZZANDO LA RADIO] è possibile anche riportare queste informazioni utilizzando la radio®.

## 14.5 Giochi di goal line

### 14.5.a – Priorità

Sono da applicare le stesse priorità degli altri giochi di scrum, e in più:

1. Giudicare se viene segnato o meno un touchdown. Questo include tutti i lanci che terminano nella end zone più i giochi di corsa quando lo snap viene effettuato fuori dalle 7 yard della squadra B.
2. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

### 14.5.b – Posizione iniziale

1. Sii fuori<sup>†</sup> dalla sideline all'altezza della goal line.

[SNAP TRA LE 20 E LE 7 YARD DELLA SQUADRA B]

2. Verifica che non ci siano ostacoli come persone o goal line marker. Assicurati di riuscire a raggiungere la goal line estesa in modo sicuro se il tuo pylon è minacciato.
3. Devi essere in grado di vedere almeno metà della goal line e la tua sideline all'interno della end zone. Quando il gioco termina sulla o vicino alla goal line, tu devi essere sulla goal line per giudicare se la palla rompe il piano della goal line.
4. Sii pronto a prendere il massimo avanzamento dentro le 2 yard dalla goal line.
5. [CREW A 6D] Devi essere inoltre in grado di vedere almeno metà della endline. [SNAP DA DENTRO LE 7 YARD DELLA SQUADRA B]
6. [CREW A 7/8] Sii sulla sideline estesa approssimativamente 2 yard dietro la endline. Se non ci fosse abbastanza spazio puoi posizionarti a 45 gradi rispetto alla sideline ed alla endline.
7. [CREW A 6D] Sii approssimativamente 2 yard fuori campo a 45 gradi rispetto alla sideline ed alla endline estese
8. Mettiti in condizione di osservare tutte le azioni nella tua area e particolarmente quelle vicino alla sideline e alla endline. Gli short wing saranno responsabili della goal line.

### 14.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se hai la responsabilità della goal line, rimani sulla goal line a meno che non devi muoverti per giudicare sulla ricezione di un lancio all'interno della end zone.
2. Se hai la responsabilità della sideline/endline in un gioco di corsa, osserva i giocatori che portano i blocchi davanti al portatore di palla e, sui giochi di lancio, osserva tutti i ricevitori nella tua zona. Se un ricevitore nella tua zona rischia di mettere un piede fuori campo, osservalo – non fidarti che il BACK JUDGE possa coprire la endline da solo.
3. Segnala una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedi che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio è stato completato nella end zone.
4. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entra in campo fino a che puoi vedere la palla. Se sei l'arbitro più vicino, potresti avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controlla se gli altri arbitri non hanno visto il portatore di palla placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.
5. Se hai la responsabilità della goal line ed è necessario spostarti perché sei sulla traiettoria dei giocatori che vengono verso di te, muoviti più all'esterno possibile ma non lasciare mai la goal line.
6. Non segnalare il touchdown se hai lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiare e non fare nessun segnale se non sei sicuro di come è finita l'azione.
7. Se hai la responsabilità della goal line stai a cavallo di essa – non correre dietro il portatore di palla dopo che è entrato nella end zone a meno che non ci sia un possibile problema del o contro il portatore di palla, continua a tenere gli occhi puntati su di lui per osservare colpi in ritardo o comportamenti antisportivi.
8. Se un altro arbitro ha la responsabilità della sideline, non segnalare touchdown finché

non vi siete confermati che il portatore di palla non fosse andato fuori campo. <sup>◊</sup>

9. Mantieni il segnale di touchdown o safety fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto, ma tieni comunque gli occhi sui giocatori – non guardare il REFEREE fino a che tutte le azioni non sono terminate. Non correre e fare il segnale nello stesso tempo. Non devi ripetere il segnale fatto dai tuoi colleghi a meno che ti accorgi che il REFEREE non ha visto i loro segnali.
10. È molto importante nei giochi di goal line che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunica se sei in dubbio. Fai il segnale solo se sei sicuro.

#### 14.5.d – Tecniche avanzate

1. Comunica ([preferibilmente verbalmente](#))<sup>λ</sup> chi ha la responsabilità della goal line e della endline prima di ogni down. In situazioni particolarmente rumorose, indica la linea della quale hai la responsabilità.
2. Se hai la responsabilità di sideline ed endline su un gioco di corsa che viene verso il piloncino della goal line, aiuta lo short wing osservando se il portatore di palla mette un piede fuori campo. Questo permetterà allo short wing di concentrarsi e dare priorità a quello che succede sulla goal line.

## 14.6 Ritorni

### 14.6.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui mentre sei l'arbitro più vicino.
2. Prendere il massimo avanzamento o il punto di uscita dal campo se la palla muore nella tua zona del campo. Questa responsabilità si estende fino alle 2 yard dalla goal line della squadra A. Se la palla va dall'altra parte del campo, aiuta il tuo collega dall'altra parte valutando il massimo avanzamento o allineandoti con il punto che ha preso.
3. Osservare tutti gli eventuali fumble quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e segnare il punto con la bean bag. <sup>\*</sup>
4. Osservare i blocchi dei giocatori nella tua area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding sul punto d'attacco
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura in qualunque posizione del campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (d) [Aiuto al portatore di palla](#) <sup>§</sup>
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
5. [Osservare tutti gli eventuali handoff o lanci all'indietro quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e marcare il punto con una bean bag.](#)
6. [Osservare tutti i lanci \*illegali\* in avanti e gli handoff in avanti, in particolare se siete in linea o prossimi alla linea del portatore di palla.](#) <sup>◊</sup>

### 14.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Stai lontano dalla traiettoria dei giocatori.
2. Muoviti in direzione della goal line della squadra A stando lontano dai giocatori.
3. Osserva il portatore di palla finché rimane nella tua zona di responsabilità o nella zona centrale. Prova a tenerlo in mezzo fra te e il collega sulla tua stessa sideline. Sii pronto a chiudere quando la palla muore e prendere il punto di massimo avanzamento. Lo short wing potrebbe essere posizionato meglio per coprire il portatore di palla, in questo caso sarà lui a dichiarare la palla morta e prendere il punto di massimo avanzamento
4. Se il portatore di palla è dalla parte opposta del campo. Osserva i giocatori a centro del campo e quelli nella tua parte.
5. Se stai guardando lo sviluppo di un blocco, continua ad osservarlo prima di spostare lo sguardo sul portatore di palla o su un altro blocco. Anche se ti aspetti che un altro arbitro se ne assuma la responsabilità rimani focalizzato su quel blocco fino a che sei sicuro che

sia un blocco legale.

6. Se la palla muore nella tua area di responsabilità, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e quindi segnala il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.

## 14.7 Punt

### 14.7.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. [CREW A 6D] Marcare la fine del calcio (se finisce in campo) con una bean bag.
2. Marcare il punto di palla morta per tutti i calci che terminano fuori dal campo dal tuo lato.
3. Giudicare se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
4. Osservare un eventuale segnale di fair catch di un giocatore nella tua zona di competenza.
5. Osservare le kick-catch interference contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella tua zona di competenza.
6. Se il calcio non arriva nella tua zona di competenza, osserva i giocatori che *non* hanno commesso kick-catch interference perché sono stati bloccati da un avversario contro il ritornatore.
7. Marcare con una bean bag tutti i punti in cui avviene un tocco illegale.
8. Applicare la regola del momentum se necessario per un'azione vicino alla goal line.
9. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori dal vostro lato del campo
  - (b) Durante il calcio, i blocchi illegali nella schiena e gli holding contro i giocatori della squadra A che si muovono per andare a fondo campo
  - (c) I giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fai cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscita e lancia la flag se ritorna in campo)
  - (d) Kick catch interference quando la palla calciata atterra nella tua zona §
  - (e) Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno fatto un segnale di fair catch
  - (f) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (g) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (h) I falli di violenza non necessaria lontani dalla palla
  - (i) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
10. Prendere nota del numero dei giocatori in posizione di ricevitore eleggibile dalla tua parte del campo e osserva se è qualcun altro il primo a toccare la palla o se questi diventano giocatori ineleggibili a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
11. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità. ×

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 14.7.b – Posizione iniziale

1. [CREW A 7/8]
  - (a) Stai sulla o fuori dalla sideline leggermente più profondo del ricevitore più profondo. Stai allo stesso livello dell'altro deep wing.
  - (b) Assicurati di poter vedere qualsiasi ricevitore poco profondo nella tua metà di campo o, se non ce n'è nessuno, il potenziale bloccatore più profondo.
2. [CREW A 6D]
  - (a) Stai dietro e laterale al ritornatore più profondo. Abbastanza indietro da poter vedere sia lui che la palla calciata. Lateralmente da stare fuori dalla sua traiettoria, ma comunque abbastanza vicino a lui da poter osservare se tocca o meno la palla. Oppure se un avversario interferisce con la sua opportunità di prendere il calcio al volo. 5 yard dietro è una distanza appropriata. [FIELD JUDGE] Rimani tra il ritornatore e la tua sideline. Circa 10 yard dal ritornatore è una distanza appropriata a meno che non sia nei pressi della goal line, in questo caso stai sul piloncino dalla tua parte.

[SIDE JUDGE] Rimani sulla sideline.

- (b) Se c'è più di un ritornatore profondo, prendi posizione fra la tua sideline ed il ritornatore più vicino ad essa, stai molto largo rispetto al ritornatore più vicino fino a che verifichi che quel ritornatore non riceverà la palla.
3. [SNAP DA DENTRO LE 40-YARD DELLA SQUADRA B LINE O CON RITORNATORE DENTRO LE 10 YARD DELLA SQUADRA B] La tua posizione iniziale è fuori dal campo vicino al piloncino, in modo da formare una linea retta tra te, il piloncino ed il punto da dove parte il punt<sup>†</sup> Sii pronto a giudicare se il calcio va fuori campo all'interno del terreno di gioco oppure in end zone. Quando è ovvio che il tuo piloncino non sarà minacciato dalla palla vagante, spostati per essere sulla goal line estesa.<sup>§</sup>
4. Sii pronto ad aggiustare la tua posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla capacità del kicker.
5. Tieni pronta una bean bag ed un'altra a portata di mano.
6. [CREW A 7/8] Il BACK JUDGE avrà la responsabilità della fine del calcio, a meno che il calcio non termini molto vicino alla linea laterale, in quel caso sarà responsabilità dell'arbitro più vicino.
7. [CREW A 6D] Il FIELD JUDGE è responsabile del ritornatore più profondo ed il SIDE JUDGE di quello meno profondo tranne per quelli vicino al LINE JUDGE. Se ci sono due ritornatori profondi, il FIELD JUDGE ed il SIDE JUDGE prenderanno la responsabilità di quello più vicino a loro. Se ci sono più di due ritornatori, il FIELD JUDGE prenderà la responsabilità dei due più vicino a lui. Il FIELD JUDGE ed il SIDE JUDGE lavorano sempre dall'esterno verso l'interno.

#### 14.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservane la traiettoria iniziale ma non continuare a guardare il volo della palla. Osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (MOFO 26.4) – i loro occhi ti diranno dove sta andando la palla. Tuttavia, se il ritornatore si muove facendo una finta, non seguirlo – osserva l'area dove cadrà la palla.
2. Quando è palese che il calcio *non* arriverà nella tua zona di campo:
- (a) Tieni la tua posizione originaria. Questo ti aiuterà a segnalare agli altri arbitri che stai coprendo l'azione di fronte al ritornatore.
- (b) Mantieni una posizione dove puoi coprire il gioco di fronte e intorno al ritornatore. Se sei l'arbitro più vicino *oltre* l'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muoviti dove puoi osservare i giocatori che bloccano in prossimità di qualsiasi ritornatore che è in posizione per prendere al volo il calcio. In particolare, osserva quelli *bloccati da un avversario* che interferiscono con la presa al volo ma che in questo caso non commettono fallo (Regola 6-4-1-d).
- (c) Muoviti in modo da poter osservare l'azione attorno al portatore di palla se il gioco è lontano da te. Preparati a prendere la responsabilità del portatore di palla se taglia dalla tua parte. [CREW A 6D] Muoviti nella posizione del BACK JUDGE al centro del campo se il gioco rimane sul lato opposto, ma sii pronto a tornare alla tua sideline prima del gioco se la sua direzione cambia e viene verso di te.
- (d) Se il giocatore nella tua zona fa il segnale di fair catch, controlla che non porti un blocco prima di toccare la palla (Rule 6-5-4).
- (e) Non esitare a chiamare un fallo se ne vedi uno accadere nella zona dove tu sei l'off man anche se sei a considerevole distanza dall'azione. Comunica con i tuoi colleghi per controllare qual è stata la loro impressione su come si è svolta l'azione.
3. Quando appare ovvio che la palla calciata *arriverà* nella tua zona:
- (a) A meno che sia il responsabile del ricevitore più profondo, fai il segnale con il pugno (Sup28) ai tuoi colleghi per segnalare che stai assumendo la responsabilità del calcio e del ritornatore più vicino.
- (b) Muoviti in una posizione laterale e dietro il ritornatore con un angolo di 45 gradi per giudicare la validità della presa al volo.
- (c) Se il calcio viene toccato (senza averne possesso) dalla Squadra B<sup>°</sup> oltre la neutral zone, puoi dare il segnale di palla toccata (S11) per indicare che la squadra A può ora toccare legalmente la palla.<sup>°</sup>
- (d) Usa la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, quello in copertura, segnerà ogni punto e farà tutti i segnali. Se hai più punti che bean bag, dai la precedenza al punto più vantaggioso per la

- squadra B.
- (e) Se la palla diventa morta perché viene presa/recuperata dalla Squadra B dopo un segnale di fair catch o presa/recuperata dalla **squadra A dopo essere stata toccata dalla Squadra B, §** fischia e dai il segnale di ferma il tempo (S3). **Dai il segnale di primo down (S8) nella direzione appropriata. §**
  - (f) Se la palla non viene presa al volo e va più profonda del ritornatore, segui la palla e sii pronto a segnalare il suo stato. Stai lontano abbastanza dalla palla in modo che non ci sia pericolo che tu possa toccarla.
  - (g) Se la palla si avvicina alla goal line, sii in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.
  - (h) Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B **oltre la neutral zone) e tocca il terreno<sup>o</sup>** o viene presa e fatta morire dalla squadra B nella end zone, fischia e fai il segnale di touchback (S7), Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.
  - (i) Se il calcio viene recuperato dalla squadra A **non toccato dalla squadra B,§** fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3) poi fai il segnale di tocco illegale (S16) e a seguire il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.
  - (j) Se il calcio va fuori campo nella tua zona, fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3).
    - (i) Se la palla tocca qualcosa (ad esempio il terreno o un giocatore) all'interno del campo e poi esce dal campo, spostati direttamente nel punto in cui ritieni che la palla abbia attraversato la sideline.
    - (ii) Se la palla va fuori campo in volo, il REFEREE o il CENTRE JUDGE *potrebbe* essere in grado di aiutarti con lo spot. Guarda verso il REFEREE o il CENTRE JUDGE per vedere se ci riescono. Se uno dei due può, fai il segnale (Sup16) e segui le istruzioni che ti danno utilizzando i segnali [Sup17, Sup18 e Sup19] per indicarti il punto di uscita. Se non possono, spostati direttamente nel punto in cui il tuo miglior giudizio ti dice che la palla ha attraversato la sideline.
    - (iii) Tieni il punto, ma non posizionare la palla fino a che non ne hai una di riserva. Gli altri arbitri si occuperanno di portare una a chi ne eseguirà lo spot.
  - (k) Se la palla rotola e si ferma nella tua zona, assicurati che nessun giocatore stia cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di ferma il tempo (S3).

Durante **i ritorni di punt,<sup>o</sup>** reagisci come nella sezione "Ritorni" (vedi sopra).

#### 14.7.d – Tecniche avanzate

1. Se lo snap viene effettuato sulle o dentro le 40 yard della squadra B, ci saranno [CREW A 6D] due o [CREW A 7/8] tre arbitri sulla goal line. Gli arbitri ai due lati della palla devono decidere insieme se questa supera la goal line (comunicando bene per evitare chiamate contrastanti), mentre [CREW A 7/8] l'altro arbitro giudicherà le azioni dei giocatori intorno ad essa. Stai sulla goal line fino a quando sei certo che la palla non la attraverserà.
2. Se la Squadra B non si schiera in una formazione di ritorno di punt (cioè, senza ritornatore profondo), adotta la tua normale posizione di scrimmage down. Ciò è giustificato perché, se la squadra A calcia la palla in profondità, non ci saranno giocatori profondi da dover coprire. Se il pallone viene calciato in profondità, regola la tua posizione di conseguenza, ma solo l'arbitro più vicino al pallone deve osservarlo. Gli altri arbitri devono osservare i giocatori.
3. **Fai attenzione se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap. Quanto di seguito, si applica anche se la Squadra A passa ad una formazione di corsa o lancio. <sup>o</sup>**
  - (a) Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come per i normali giochi di questo tipo.
  - (b) Copri la goal line e la endline a seconda del caso.
  - (c) Prendi nota del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

## 14.8 Field goal e trasformazioni

### 14.8.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità dei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) e in più:

1. [CREW A 6D O FIELD JUDGE IN CREW A 7/8]  
Giudicare se il tentativo è andato o meno a buon fine. [CREW A 6D] Il FIELD JUDGE ed il SIDE JUDGE condividono questa responsabilità. [CREW A 7/8] Il FIELD JUDGE condivide questa responsabilità con il BACK JUDGE.
2. [CREW A 7/8] [SIDE JUDGE]
  - (a) Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
    - (i) Uso illegale delle mani e holding dei giocatori di linea e dei backs che proteggono il kicker specialmente l'end e/o il wing back dal vostro lato
    - (ii) Giocatori della difesa che tentano illegalmente di bloccare il calcio (restrizioni della difesa)
    - (iii) I blocchi illegali sotto la cintura
    - (iv) Ogni azione contro lo snapper che può essere considerata violenza
    - (v) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
    - (vi) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
    - (vii) Giocatori che colpiscono gli avversari con le ginocchia
    - (viii) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
    - (ix) Le formazioni illegali
  - (b) Dopo che la palla è stata calciata, continuare ad osservare i giocatori fino a che sono completamente separati. Mai girarsi per vedere se il calcio è stato trasformato o meno, mai ripetere il segnale di trasformazione riuscita o meno fatto dagli arbitri in copertura, mai scrivere il punteggio, mai prendere una nuova palla, mai fare qualcosa oltre che osservare i giocatori fino a che non ci sia più pericolo di qualsiasi problema.
3. Osservare i tocchi illegali o il battere la palla.
4. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.
5. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal tuo lato del campo e osservare se un altro è il primo a toccare la palla o se diventano ineleggibili a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.
6. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Durante un ritorno di field goal,<sup>o</sup> applicare le stesse priorità di tutti i ritorni (vedi sopra).

### 14.8.b – Posizione iniziale

1. [CREW A 6D O FIELD JUDGE I N CREW A 7/8]  
Stai una yard dietro il tuo palo. Sei responsabile di giudicare se la palla passa dentro il tuo palo. [CREW A 6D] [FIELD JUDGE]. Inoltre, sei anche responsabile di giudicare se la palla passa sopra la barra orizzontale.
2. [CREW A 7/8] [SIDE JUDGE] mettiti in posizione di secondo UMPIRE. Guarda i giocatori della difesa che possono violare la regola relativa a prendere dei vantaggi nel tentativo di bloccare il calcio.

### 14.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. [CREW A 6D O FIELD JUDGE IN CREW A 7/8]
  - (a) Osserva la palla da quando viene calciata a quando diventa ovvio se il tentativo ha avuto successo o meno.
  - (b) Se consideri che la trasformazione abbia avuto successo, comunica (dicendo "buono" oppure annuendo) con il collega dietro il palo e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro la end zone) e fate il segnale della segnatura (S5) non appena vi fermate.

- (c) Se consideri che la trasformazione non sia riuscita, fai il segnale di non segnatura (S10) oppure, se il calcio è passato largo dal tuo lato, fai solo il segnale di calcio fuori (Sup15). *Non* fare il segnale di touchback.
  - (d) Tieni il segnale per almeno 5 secondi e fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
  - (e) [CREW A 6D] [FIELD JUDGE] Fischia quando il risultato del calcio è palese. Non è necessario attendere che la palla tocchi il terreno (o qualcos'altro), l'importante è che sia chiaro qual è/sarà il risultato del calcio.
  - (f) Se il calcio è corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fare nessun segnale. Spostati in posizione per arbitrare il calcio come se fosse un punt.
2. [CREW OF 7/8] [SIDE JUDGE] Mantieni una posizione dove puoi vedere la carica iniziale, controllare i blocchi dell'attacco e le azioni dei giocatori della difesa, in modo particolare gli end e i wing back dal tuo lato della formazione d'attacco.

#### 14.8.d – Tecniche avanzate

1. Fai attenzione se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap. Quanto di seguito, si applica anche se la Squadra A passa ad una formazione di corsa o lancio.
  - (a) [CREW A 6D O FIELD JUDGE CREW C 7/8]  
Stai in posizione fino a che c'è ancora una possibilità di drop kick. Se il gioco si sviluppa in una corsa o in un lancio, leggi l'azione e reagisci in modo appropriato.
    - (i) Se il gioco si sviluppa su un lato del campo e tu sei il più vicino tra i due arbitri dietro ai pali, muoviti verso la sideline.
    - (ii) In caso di evidente gioco di corsa o di lancio prima della goal line, potrebbe essere necessario entrare in campo e coprire la goal line.
    - (iii) Stai sulla endline se è probabile che il lancio possa arrivare in end zone.
  - (b) [CREW A 7/8] [SIDE JUDGE] Rimani nella tua posizione ed osserva le azioni contro i giocatori della squadra A dal tuo lato della formazione.
  - (c) Se la palla viene recuperata e avanzata dalla squadra B, segui il ritorno lungo il campo.
2. Se la Squadra A passa alla formazione di corsa o lancio, muoviti per prendere la tua normale posizione di scrimmage.
  - (a) [SIDE JUDGE] [CREW A 7/8] Rimani in posizione di secondo UMPIRE a meno che tu non abbia il tempo di raggiungere il piloncino della goal line prima che lo snap venga effettuato e senza voltare le spalle ai giocatori. [CREW A 6D] Fai ciò che fa il FIELD JUDGE (vedi sotto).<sup>◊</sup>
  - (b) [FIELD JUDGE] Devi raggiungere il piloncino della goal line il più velocemente possibile (in diagonale attraverso la end zone, se puoi farlo in sicurezza). Durante l'azione, fai attenzione alla posizione del wing deep e se sarà lui ad arrivare per primo alla goal line, devi deviare verso il pilone della endline.<sup>◊</sup> In qualsiasi situazione devi coprire i giochi nella end zone.
3. Presta attenzione al numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

## 14.9 Dopo ogni down

### 14.9.a – Priorità

1. Osservare le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiare i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male e a passare la palla a un arbitro o a lasciarla vicino al punto di palla morta a seconda di cosa sia più appropriato.
3. Controllare se la line to gain è stata superata o si è vicini e fare il segnale appropriato.
4. Controllare se è stata lanciata una flag e nel caso:
  - (a) Fare il segnale di ferma il tempo (S3).
  - (b) Riportare al REFEREE e all'UMPIRE tutti gli eventuali falli che avete chiamato.
  - (c) Coprire le flag (o se necessario le bean bag) lanciate dai vostri colleghi.
  - (d) Assicurarsi che tutte le penalità vengano amministrate correttamente.
5. Controllare se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possano ritardare la ripresa del gioco.
6. [CHI TIENE IL TEMPO] Fermare e far ripartire il tempo quando è necessario.

7. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Fare partire il cronometro di gioco se necessario, dare l'avviso dei 10 secondi rimanenti e lanciare una flag per delay of game se il cronometro raggiunge lo zero prima che la palla venga messa in gioco.
8. Garantire eventuali richieste lecite di timeout. Controllare che la richiesta che arriva dalla sideline sia stata fatta dall'Head Coach.
9. Ripetere il segnale di ferma il tempo (S3) dei vostri colleghi.
10. Accertarsi se la palla è morta in campo e informare il REFEREE che il tempo (se era stato fermato) partirà al ready-for-play facendo il segnale del tempo che corre (Sup12).
11. Aiutare nel riportare la vecchia palla o una nuova al punto successivo.
12. Se non sei l'arbitro che ha preso il punto di palla morta, aiuta a mantenere l'ordine in campo spostandosi nel punto in cui l'azione è finita.

#### 14.9.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se sei l'arbitro che ha preso il punto di palla morta controlla se è stata raggiunta la line to gain.
  - (a) Se raggiunto, fai il segnale di ferma il tempo (S3). A fine azione, segnala il primo down (S8 or Sup35). Tieni il segnale fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
  - (b) Se non sei sicuro che sia stata raggiunta la line to gain fai il segnale di ferma il tempo (S3) e grida "è vicina" e chiedi al REFEREE di venire a controllare.
  - (c) Metti la palla a terra solo nel punto effettivo di dove è morta – non metterla mai in un punto allineato ma distante.
  - (d) Se il gioco finisce in campo informa il REFEREE che il tempo deve ripartire al ready-for-play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12).
2. \* Se sei colui che ha preso il punto di palla morta (*il Coverer, Ndt*), fai il segnale di palla morta (S7), il segnale di ferma il tempo (S3), il segnale di touchdown, il segnale di field goal riuscito (S5), il segnale di safety (S6), il segnale di incompleto o il segnale di field goal sbagliato (S10). Fai quello appropriato. Fai *un solo* segnale.
3. Se è stata lanciata una flag, segui la procedura del capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, segui le procedure del capitolo 17. Se finisce il quarto, segui la procedura del capitolo 20.
4. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Se da regolamento deve partire il cronometro dei 40 secondi:
  - (a) Se c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, controlla che sia partito appena dopo la fine dell'azione.
  - (b) Se non c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, fai partire il conteggio dei 40 secondi appena dopo la fine dell'azione.
5. **Riporto della palla:**
5. Se hai la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed è vicino alla line to gain, consegna la palla all'arbitro in copertura e consentigli di piazzarla giù nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla è morta.
6. A meno che tu sia l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiuta nel riportare la palla all'arbitro che la piazzerà sul punto successivo (MOFO 5.8).
7. Se la palla muore fuori campo o più vicino alla linea laterale che alle hash mark non muovere la palla dal punto di palla morta fino a che una palla sostitutiva sarà stata posizionata nel punto esatto sulla hash corrispondente.
6. **Sii pronto per il down successivo:**
8. Mantieni l'ordine sulle sideline e nelle team area.
9. [SE TIENE IL TEMPO] Ricorda al REFEREE lo stato del cronometro se è fermo, ricordagli se deve partire al ready-for-play o allo snap.
  - (a) Se il tempo è stato fermato per un fallo, un infortunio, oppure perché un giocatore ha perso il casco e manca meno di un minuto da giocare nel secondo o nel quarto quarto, accertati che il REFEREE sia a conoscenza che si possono applicare le regole del 10 second runoff. <sup>^</sup>
  - (b) Sii pronto quando il REFEREE giudica che il tempo deve ripartire a seguito di una situazione di tattica del tempo scorretta.
  - (c) Fai partire il tempo quando il REFEREE dà il segnale di parte il tempo (S2) a meno che non sei sicuro che, per regolamento, il tempo debba partire allo snap, o la palla

chiaramente non ready-for-play (es. la palla, le catene, il down box o gli arbitri non sono in posizione). § Non ripetere il segnale del REFEREE ma usa il segnale Sup12, se necessario, per confermare che il tempo è partito.

- (d) Se il tempo di gioco deve partire allo snap, fallo partire quando vedi che lo snap viene effettuato legalmente. Non c'è bisogno di fare nessun segnale di conferma.
10. Se è presente il game clock ben visibile nello stadio, controlla che sia partito correttamente.
  11. Se vengono eseguite sostituzioni dal tuo lato del campo, controlla che i giocatori della Squadra A abbiano rispettato la regola delle 9 yard (Regola 7-1-3-b).
  12. Muoviti nella posizione per il down successivo. Se la palla è ready-for-play (o è imminente che lo sia),<sup>^</sup> vai in backpedal per tenere gli occhi sulla palla. Non togliere gli occhi dalla palla per evitare che il gioco parta mentre tu non stai guardando.
  13. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK]
    - (a) Se la palla non è ready-for-play quando mancano 20 secondi sul play clock (Regola 3- 2-4-b-3), segnala al REFEREE (Sup29) che il play clock va resettato a 25 secondi.
    - (b) Se il play clock non è visibile, quando mancano circa 10 secondi, alza il braccio destro (S7) fino a che lo snap non viene effettuato o una flag per delay of the game è stata lanciata. Non fare nessun segnale addizionale (es un countdown).
    - (c) Quando il play clock arriva a 0, guarda lo snapper. Se la palla si sta già muovendo, non c'è fallo. Altrimenti, fischia e lancia una flag per delay of the game. §

#### 14.9.c – Tecniche avanzate

1. La priorità alla fine del gioco è andare in posizione per essere pronti per il gioco successivo. Solo se avviene un incidente serio (come un fallo, un comportamento scorretto, un infortunio o la rottura della catena) la tua routine va interrotta.
2. Se la squadra A effettua delle sostituzioni **mentre lo snapper è, è vicino o sta andando verso** la sua posizione sulla linea di scrimmage:
  - (a) Ogni arbitro deve essere pronto a intervenire e interrompere l'inizio di un'azione che violerebbe la regola delle sostituzioni.
  - (b) Fai il segnale di sostituzione in corso (Sup36) al REFEREE e urla "sostituzione in corso".
  - (c) Mantieni il segnale fino a quando il REFEREE non ha la situazione sotto controllo.
3. Se vuoi parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile, per risparmiare tempo, far riportare il messaggio al REFEREE o al CENTRE JUDGE<sup>§</sup> (per un giocatore della squadra A). Non ritardare la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout in corso. **Non provare mai a parlare ad un giocatore in situazioni di attacchi hurry-up o no-huddle.** §
4. Mantieni la tua concentrazione e pensa al down successivo.

## 15 BACK JUDGE (CREW 7/8)

### 15.1 Free kick

#### 15.1.a – Priorità

##### Prima del calcio:

1. Accertarsi se il REFEREE ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onside kick e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. Contare il numero di giocatori della squadra A e fare il relativo segnale (il segnale opportuno fra il Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Ricordare ai giocatori di contarsi qualora la squadra per la quale sei il responsabile del conteggio non abbia esattamente 11 giocatori in campo.
4. Controlli per il ready-for-play:
  - (a) Controllare l'area laterale e la end zone per assicurarsi che tutti i non giocatori siano fuori delle aree riservate, che in non partecipanti siano fuori dal campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.
  - (b) Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sia spostata e che la sua attrezzatura sia stata messa in una posizione dove non dia fastidio e che l'attrezzatura sia stata messa a terra fuori dalla panchina e dietro le linee di delimitazione verso la fine del campo del receiving team. § Controllare che i ball person siano in posizione.
  - (c) Assicurarsi che tutti i giocatori della squadra A siano stati entro le 9 yards prima del calcio (Regola 6-1-2-c-5) e che nessuno, eccetto il kicker, sia più di cinque yard dietro la palla.
  - (d) Rivolgersi verso il campo di gioco per segnalare che sei pronto. Voltare le spalle se la sideline non è libera o se vedi che un collega chiaramente non è pronto. Fischia se la tua sideline diventa pericolosamente non libera dopo il ready-for-play.
5. Essere sempre pronto ad un eventuale calcio corto.

##### Durante il calcio:

6. Osserva se il free kick va fuori campo vicino a te senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione. Giudica se un giocatore della squadra B vicino alla linea laterale tocca la palla mentre è fuori campo.
7. Guarda i giocatori se fanno un segnale di fair catch e sii pronto a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
8. Se il calcio è corto:
  - (a) Devi sapere dove e chi ha toccato per primo la palla.
  - (b) Osserva i blocchi illegali da parte della squadra A (Regola 6-1-12).
  - (c) Segnala ogni punto in cui avviene un tocco illegale usando una bean bag.
  - (d) Prendi il punto di palla morta se sei l'arbitro più vicino e c'è stata una corsa nulla o molto corta.
9. Dai il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nella zona di tua responsabilità.
10. Osserva falli/violazioni§ commessi da tutti i giocatori nella tua area di competenza, e particolarmente:
  - (a) I tocchi illegali sui calci corti
  - (b) Le infrazioni sulla tua restraining line
  - (c) I giocatori della squadra che calcia (tranne il kicker) a più di 5 yard dietro la loro restraining line dopo il ready-for-play
  - (d) Blocchi nella schiena e holding sul punto di attacco
  - (e) Blocchi illegali sotto la cintura ×
  - (f) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (g) Falli relativi alla sicurezza come: face mask, tripping, chop block, wedge illegali, blind side block ecc.

- (h) Colpi in ritardo da parte di qualche giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
- (i) Qualsiasi giocatore del kicking team che entra in campo dopo che la palla è stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio [e ritorna in campo](#) §

### 15.1.b – Posizione iniziale

#### Calci normali:

1. Mettiti nella posizione F (vedi 26.1) sulla restraining line di A fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa.

#### Onside-kick:

2. Rimani nella posizione normale.

#### Free kick dopo una penalità o una safety:

3. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, semplicemente muovendosi appropriatamente in base alla ricollocazione della palla.

### 15.1.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

#### Prima del calcio:

1. Se accade qualsiasi cosa che possa impedire l'inizio dell'azione (es. un [non-giocatore](#)° entra o si avvicina al campo di gioco), fischietta, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e gestisci il problema.

#### Durante ogni gioco di calcio:

2. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fai il segnale di parte il tempo (S2) se sei l'arbitro più vicino o con la visuale migliore.

#### Durante un calcio che finisce profondo:

3. Dopo che la palla è stata calciata osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (vedi 26.1). Dopo averne osservato la traiettoria iniziale non guardare più la palla in volo.
4. Prendi una posizione leggermente angolata mentre ti muovi downfield in campo. Osserva cosa accade davanti al portatore di palla. Tieni tutti i giocatori davanti a te e mantieni un cuscino di sicurezza tra te ed il ritornatore, ad una distanza che ti permetta di mettere la flag sullo spot di un fallo che hai osservato. Su una corsa lunga stai davanti ai giocatori, devi arrivare in goal line prima del portatore di palla. Hai la responsabilità della endline, qualora venisse minacciata (ad esempio, dopo un fumble vicino alla goal line di A). [Quando condividi la responsabilità di una linea \(o di una coppia di linee\) con altri arbitri, adattati in modo da avere una visione complementare dell'azione.](#) °

#### Durante un calcio che finisce corto:

5. Mantieni una posizione in cui puoi vedere la palla e i blocchi dei giocatori di A.
6. Osserva in particolare i blocchi effettuati dai giocatori della Squadra A prima che possano toccare la palla (Regola 6-1-12).

### 15.1.d – Tecniche avanzate

1. Fai particolare attenzione ai blocchi portati dai giocatori al centro del campo che fanno parte della prima linea della squadra B.
2. Se invece dell'onside kick il calcio è lungo, spostatevi in [campo](#). [Tu, l'UMPIRE e l'altro arbitro sulla restraining line della Squadra A vi assumerete ciascuno la responsabilità di un terzo del campo \(Vedi 26.1.I e 26.1.J\).](#) [Lascia](#)§ la responsabilità della sideline al FIELD JUDGE.

## 15.2 Giochi di scrimmage base

### 15.2.a – Priorità

1. Conoscere down e distanza, e segnalare il down ai vostri colleghi. Prendere nota del down segnalato dai vostri colleghi. Controllare che il box mostri il down corretto. Non lasciare che il gioco parta se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (uno a scelta fra il Sup3, Sup4 o Sup24) ai vostri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai vostri colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. Identificare i tuoi giocatori chiave (MOFO 16.6). Se la formazione è nuova o inusuale, verbalmente o visivamente cercare conferma con gli altri arbitri.

4. Prendere nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendere nota dei giocatori (normalmente il tight-end) che normalmente sono eleggibili per numerazione ma che non lo sono perché un altro giocatore è allineato più esternamente sulla scrimmage line rispetto a loro e li coprono.
5. Essere consapevoli di dove è la line to gain rispetto alla scrimmage line, in modo di non dover guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down. <sup>\*</sup>
6. Osservare infrazioni relative alla sostituzione di giocatori di entrambe le squadre. Per esempio:
  - (a) Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato il giocatore che lo sostituisce
  - (b) sostituiti che entrano in campo, dicono qualcosa nell'huddle e poi lasciano il terreno di gioco

### 15.2.b – Posizione iniziale

1. Mettiti a circa 25 yard dalla scrimmage line all'interno delle hash mark.
2. Sii profondo senza giocatori davanti ma in grado di vedere i ricevitori, specialmente la tua chiave.
3. Normalmente, sarai più profondo del ricevitore più profondo, ma metti in modo da non intralciare il suo movimento.
4. Favorisci il lato forte della formazione oppure, se bilanciata, il lato della tua chiave.

### 15.2.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Sii sempre in posizione da coprire l'azione dal centro verso l'esterno.
2. Osserva il giocatore del backfield (se è il tuo giocatore chiave) che va in motion. Se necessario aggiusta la tua posizione per assicurarti di riuscire a seguirlo continuamente. Egli diventa di tua responsabilità dopo lo snap (a meno che egli era il giocatore più esterno della formazione al momento dello snap) se supera la neutral zone in un gioco di lancio o se porta un blocco fuori dai tackle in un gioco di corsa.
3. Se c'è un fallo prima dello snap, mantieni la tua posizione dove puoi vedere tutti i giocatori (specialmente quelli esterni al gioco) che possono portare colpi in ritardo.

### 15.2.d – Tecniche avanzate

#### Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. Su giochi dove la squadra in attacco si inginocchia avvicinati e prendi posizione come secondo UMPIRE. Di agli altri arbitri quello che hai intenzione di fare. Usa la tua presenza come deterrente a comportamenti antisportivi.
2. In un ovvio gioco di lancio Hail Mary, parti molto più profondo del solito e sii sicuro di essere in goal line o sulla endline di B prima di ogni giocatore della squadra A.

#### Fare il segnale del conteggio dei giocatori:

3. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori è quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si può e si deve fare il prima possibile).
4. Normalmente il segnale del conteggio dei giocatori va scambiato fra FIELD JUDGE, SIDE JUDGE e BACK JUDGE.

## 15.3 Giochi di corsa

### 15.3.a – Priorità

1. Osservare l'azione davanti al portatore di palla.
2. Osservare tutti gli eventuali fumble in cui sei l'arbitro più vicino o hai la migliore visuale e marcare il punto con una bean bag.
3. Giudicare se viene segnato un touchdown o meno in una corsa lunghissima.
4. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area ma in particolare:
  - (a) Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dalla tua chiave o da qualche ricevitore esterno, tight-end, bloccatori davanti al portatore di palla e giocatori della linea ristretta che vanno in pull

- (b) Blocchi illegali sotto la cintura da parte della tua chiave o dei giocatori dalla tua zona
  - (c) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (d) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (e) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è stata dichiarata morta
5. Arrivare sulla goal line davanti al portatore di palla in modo da poter giudicare su un eventuale touchdown.

### 15.3.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Muoviti per osservare l'azione dietro l'UMPIRE e davanti al portatore di palla. Il primo passo deve essere normalmente all'indietro anche in giochi di corsa. Non muoverti in avanti fino a quando non capisci dove la palla probabilmente diventerà morta.
2. Su giochi che si sviluppano verso il centro, non muoverti troppo velocemente. Lascia che il gioco venga verso di te.
3. Quando un gioco di corsa si sviluppa in direzione della sideline, muoviti in direzione della sideline, tenendo il portatore di palla fra te, lo short wing e la sideline. Stai davanti al gioco e tienitene fuori stando in una zona sicura.
4. **Osserva l'azione di fronte al portatore di palla e il punto di attacco. Non è necessario osservare i ricevitori di fronte al punto di attacco se non stanno bloccando.** §
5. Su corse lunghe, cerca di stare davanti al portatore di palla e tienilo in mezzo fra te e il deep wing. Stai lontano dalla corsa dei giocatori.
6. Se sei l'arbitro più vicino quando la palla muore, fischia e vai a gestire il mucchio di giocatori che si forma. Solo se lo short wing è in ritardo (oppure non ha visto un ginocchio a terra o qualche altra azione simile), devi prendere il punto di palla morta.
7. Sii sulla goal line della squadra B prima che venga segnato un touchdown.
8. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, muoviti in ogni caso in direzione del punto e osserva le azioni che proseguono dopo che la palla è morta. Nei giochi in cui il portatore di palla va vicino alla sideline o fuori campo, copri l'area intorno a lui per eventuali azioni a palla morta. Questo può portarti vicino o fuori dalla riga delle 9 yard.
9. Mantieni una posizione dove puoi osservare l'attività dei giocatori intorno all'azione, in particolare nei giochi in campo aperto.

### 15.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiare quando il portatore di palla ti dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore (o un arbitro) – potrebbe aver commesso un fumble e tu potresti non averlo visto. Guarda il cuoio! Sii certo che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori, fai il segnale di ferma il tempo (S3), vai verso il mucchio, determina chi ha il possesso (MOFO 5.11) e incoraggia i giocatori a rialzarsi in sicurezza.
3. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osserva colpi in ritardo o altre azioni illegali. È in particolare tua responsabilità osservare le azioni vicino agli short wing quando questi sono concentrati a prendere il punto di massimo avanzamento.
4. Poiché il BACK JUDGE non è spesso coinvolto nei giochi di corsa, è importante mantenere la concentrazione durante tutta la partita. Potresti essere il solo arbitro a vedere un'azione lontano dalla palla o dietro le spalle di un altro arbitro.

## 15.4 Giochi di lancio

### 15.4.a – Priorità

1. Giudicare il lancio completo o incompleto. Mentre sarà prioritario quando il lancio avviene al centro del campo, potrebbe essere anche necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore è rivolto verso di te o nella giusta angolazione rispetto alla tua, a prescindere dalla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore ti rivolge le spalle, devi fare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visuale rispetto alla tua.
2. Giudicare sui touchdown quando il lancio è dentro l'end zone.
3. Osservare il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.
4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella tua area ma particolarmente:
  - (a) Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa

- (b) Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili
  - (c) Blocco illegale sotto la cintura fatto dal giocatore in motion e dai giocatori in mezzo al campo
  - (d) Tocco illegale sui lanci in avanti da parte di giocatori che sono usciti volontariamente dal campo (questo può richiedere un consulto con il collega sulla stessa sideline)
  - (e) Colpi portati col crown of the helmet o sopra le spalle di un giocatore indifeso
  - (f) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o illegal blind-side block
  - (g) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
5. Avvertire il REFEREE se il lancio è stato indirizzato in una zona dove non ci sono ricevitori eleggibili.
  6. Verificare se i giocatori escono dal campo dalla endline.

Una volta che il lancio è stato completato, applicare le stesse priorità usate per i giochi di corsa.

#### 15.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Lo sviluppo di ciò che osservi nei giochi di lancio: (fase A) la tua chiave; (fase B) la tua zona; (fase C) la probabile destinazione del lancio. Vedi anche Capitolo 16.
2. Vai in backpedal in modo da avere tutti i ricevitori di fronte a te. Dopo lo snap normalmente i tuoi primi passi devono essere all'indietro (a meno che non sia in goal line o endline). Non muoverti in avanti fino a che non sei praticamente certo che la palla stia per morire. Assicurati di poter vedere i blocchi ed i contatti di e contro qualsiasi ricevitore eleggibile in mezzo al campo. Non farti mai battere in profondità.
3. Su ricezioni molto lunghe, sii pronto a giudicare sia sulla goal che sulla endline.
4. Osserva la tua chiave solo durante l'azione iniziale dopo lo snap quando c'è una minaccia di contatto illegale tra ricevitore e difensore. Passa alla copertura a zona non appena la minaccia non esiste più (solitamente 2/3 secondi).
5. Se la corsa del ricevitore finisce in end zone, muovetevi e posizionatevi sull'endline.
6. Se un potenziale ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lascia cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservalo per vedere se è il primo a toccare un lancio in avanti.
7. Una volta che sei certo che il lancio è stato effettuato, muoviti nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio è completo o no e se c'è un'interferenza. Mentre la palla è in volo, osserva i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa. **Fai attenzione sia alle interferenze offensive che difensive.**
8. **Se il giocatore che tenta di prendere la palla ti dà le spalle, prima di effettuare la chiamata chiedi aiuto a qualsiasi arbitro posizionato meglio di te.**
9. Se non sei l'arbitro più vicino, osserva in modo particolare i difensori abbastanza vicini alla palla che prendono di mira un ricevitore per colpirlo col crown of the helmet oppure sopra le spalle. Questo **spesso non viene notato**<sup>o</sup> dall'arbitro più vicino.
10. Se il lancio è troppo lungo, rimbalza su un giocatore o è in altri modi imprevedibile, continua ad osservare i giocatori per eventuali falli personali (colpo su un ricevitore indifeso). Non guardare la palla.
11. Fischia se vedi la palla morire nella tua zona.
12. Se giudichi che il lancio sia incompleto, fai il segnale di lancio incompleto (S10).
13. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fai il segnale di lancio imprevedibile (S17).
14. Dopo un lancio incompleto, assicurati che la palla lanciata venga tolta dal terreno di gioco. Ripeti il segnale di incompleto (S10) al REFEREE (e all'UMPIRE se necessario) nel caso essi non abbiano visto il primo segnale.
15. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagisci come quando c'è un normale gioco di corsa.
16. Nelle azioni dove il ricevitore va vicino alla sideline o fuori dal campo, copri l'area intorno a lui per eventuali azioni a palla morta. Questo può portarti vicino o fuori dalla riga delle 9 yard.
17. Mantieni una posizione dove puoi vedere l'azione dei giocatori nelle aree marginali, specialmente sui giochi in campo aperto

### 15.4.c Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio vicino alla sideline o alla endline, osserva per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardagli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardi prima le sue mani potresti perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede (MOFO 5.17.8). Stabilisci un contatto visivo con un collega a fine azione prima di fare qualsiasi segnale.
2. Se il lancio è incompleto **nella tua area**:
  - (a) Se non c'è nessun ricevitore eleggibile in zona e/o il lancio chiaramente non raggiunge la neutral zone, spostati rapidamente verso il REFEREE per informarlo di ciò. Se la palla ha attraversato la neutral zone, dai il segnale [Sup42] puntando verso il terreno oltre la neutral zone. Se la palla non ha attraversato la neutral zone, spostati verso il REFEREE puntando verso il terreno dietro la neutral zone. §
  - (b) Se c'è un ricevitore in zona e ritieni che il REFEREE possa non esserne consapevole, muoviti verso il REFEREE puntando verso il ricevitore eleggibile. È ammesso dire "Il numero 34 si trovava nella zona del lancio" (ad esempio).
  - (c) [UTILIZZANDO LA RADIO] è possibile anche riportare queste informazioni utilizzando la radio @.

## 15.5 Giochi di goal line

### 15.5.a – Priorità

Sono da applicare le stesse priorità degli altri giochi di scrimmage, e in più:

1. Giudicare se viene o meno segnato un touchdown. Questo include tutti i lanci che arrivano nella end zone, più i giochi di corsa se lo snap viene effettuato fuori dalle 20 yard della squadra B.
2. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

### 15.5.b – Posizione iniziale

1. [SNAP TRA LE 30 E LE 25 YARD DELLA SQUADRA B]<sup>†</sup> Parti dalla goal line.
2. [SNAP TRA LE 25 E LE 15 YARD DELLA SQUADRA B] Parti da diverse yard dentro la end zone. Vai a coprire la goal line o la endline a seconda di quella che è più importante in base allo sviluppo del gioco. †
3. [SNAP ENTRO O SULLE 15 YARD DELLA SQUADRA B]<sup>†</sup> Parti dall'endline.
4. Se lo snap è dentro le 7 yard parti dall'endline, in questo caso anche i deep wing saranno sulla endline. La tua responsabilità sulla endline viene condivisa con l'arbitro dal cui lato si svolge l'azione.

### 15.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Muoviti per osservare tutti i giocatori nella tua area di responsabilità. Se un lancio viene effettuato nella end zone, muoviti nella miglior posizione per giudicare la fine del lancio. Se il lancio viene indirizzato nell'angolo della end zone, mettiti fra le hash mark e la linea delle 9 yard.
2. Convalida una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedi che un lancio è completato in end zone.
3. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entra in campo fino a che puoi vedere la palla. Se sei l'arbitro più vicino, potresti avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controlla se gli altri arbitri non hanno visto il portatore di palla placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.
4. Non segnalare il touchdown se hai lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiare e non fare nessun segnale se non sei sicuro di come è finita l'azione.
5. Mantieni il segnale di touchdown fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto, ma tieni comunque gli occhi sui giocatori – non guardare il REFEREE fino a che tutte le azioni non sono terminate. Non correre e fare il segnale nello stesso tempo. Non devi ripetere il segnale fatto dai tuoi colleghi a meno che ti accorgi che il REFEREE non ha visto i loro segnali.
6. Se la fine del gioco non è nella tua zona di responsabilità, muoviti in posizione da poter aiutare a tenere sotto controllo azioni che continuano intorno o lontano dalla palla.

## 15.6 Ritorni

### 15.6.a – Priorità

1. Osservare il portatore di palla e l'azione intorno a lui mentre sei l'arbitro più vicino.
2. Osservare tutti gli eventuali fumble quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e segnare il punto con la bean bag. <sup>\*</sup>
3. Osservare i blocchi dei giocatori nella tua area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, in particolare:
  - (a) I blocchi illegali nella schiena e gli holding sul punto d'attacco
  - (b) I blocchi illegali sotto la cintura in qualunque posizione del campo
  - (c) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (d) Aiuto al portatore di palla <sup>§</sup>
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
4. Osservare tutti gli eventuali handoff o lanci all'indietro quando sei l'arbitro più vicino o hai la visuale migliore e marcare il punto con una bean bag.
5. Osservare tutti i lanci *illegali* in avanti e gli handoff in avanti, in particolare se siete in linea o prossimi alla linea del portatore di palla. <sup>°</sup>

### 15.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Stai lontano dalla traiettoria dei giocatori.
2. Muoviti in direzione della goal line della squadra A.
3. Se il cambio di possesso avviene nella tua area di responsabilità, osserva il portatore di palla come faresti durante un gioco di corsa. Altrimenti, osserva l'azione intorno e lontano dal gioco.
4. Se stai guardando lo sviluppo di un blocco, continua ad osservarlo prima di spostare lo sguardo sul portatore di palla o su un altro blocco. Anche se ti aspetti che un altro arbitro se ne assuma la responsabilità rimani focalizzato su quel blocco fino a che sei sicuro che sia un blocco legale.
5. Se la palla muore nella tua area di responsabilità, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e quindi segnala il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.
6. Se non sei l'arbitro più vicino al punto di palla morta, muoviti in ogni caso in direzione del punto e osserva le azioni che proseguono dopo che la palla è morta. Nei giochi in cui il portatore di palla va vicino alla sideline o fuori campo, muoviti lateralmente per coprire l'area intorno a lui per eventuali azioni dopo che la palla è morta. Questo può portarti vicino o fuori dalla riga delle 9 yard.

## 15.7 Punt

### 15.7.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Marcare la fine del calcio (se finisce all'interno del campo) con una bean bag.
2. Giudicare se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
3. Osservare un eventuale segnale di fair catch di un giocatore nella tua zona di competenza.
4. Osservare le kick-catch interference contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella tua zona di competenza.
5. Se il calcio non arriva nella tua zona di competenza, osserva i giocatori che *non* hanno commesso kick-catch interference perché sono stati bloccati da un avversario contro il ritornatore.
6. Marcare con una bean bag tutti i punti in cui avviene un tocco illegale.

7. Applicare la regola del momentum se necessario per un azione vicino alla goal line.
8. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella tua area di competenza, ma in particolare:
  - (a) Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori al centro del campo
  - (b) Durante il calcio, i blocchi illegali nella schiena e gli holding contro i giocatori della squadra A che si muovono per andare a fondo campo
  - (c) Kick catch interference quando la palla calciata atterra nella tua zona §
  - (d) Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno fatto un segnale di fair catch
  - (e) I falli di targeting (per colpi con il crown of the helmet o su giocatori indifesi colpiti sopra le spalle)
  - (f) I falli relativi alla sicurezza dei giocatori come face mask, tripping, chop block o blind-side block
  - (g) I falli di violenza non necessaria lontani dalla palla
  - (h) I colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta
9. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità dei ritorni (vedi sopra).

### 15.7.b – Posizione iniziale

1. Stai indietro e di lato rispetto al ritornatore più vicino. Posizionati abbastanza indietro da poter vedere attraverso di lui e vedere comunque quando la palla viene calciata. Posizionato abbastanza lateralmente da essere fuori dalla sua traiettoria ma vicino abbastanza per vedere se tocca la palla o meno o se un avversario interferisce con la sua opportunità di prendere il calcio al volo. Circa 5-8 yard dietro e 5-8 yard laterale ma tieni conto della velocità del ritornatore e delle condizioni climatiche. [Se c'è più di un ritornatore mettiti in una posizione che consenta di vederli tutti.](#) †
2. [SNAP DA DENTRO LE 40 YARD DI B O CON IL RITORNATORE DENTRO LE 10 YARD DI B] Sii nella tua posizione iniziale sulla goal line in mezzo al campo.
3. Sii pronto ad aggiustare la tua posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla capacità del kicker. Spostati più vicino alla sideline dove è più probabile che il vento spingerà la palla calciata.
4. Tieni pronta una bean bag ed un'altra a portata di mano.
5. Il BACK JUDGE sarà responsabile della fine del calcio, a meno che questo termini molto vicino alla sideline, in questo caso sarà responsabilità del deep wing.

### 15.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osserva la traiettoria iniziale ma non continuare a guardare il volo della palla. Osserva i giocatori nella tua area di responsabilità (MOFO 26.4) – i loro occhi ti diranno dove sta andando la palla. Tuttavia, se il ritornatore si muove facendo una finta, non seguirlo – osserva l'area dove cadrà la palla.
2. Quando è palese che il calcio *non* arriverà nella tua zona di campo:
  - (a) Se il calcio è corto e diretto verso una delle due sideline, il deep wing assumerà la responsabilità della palla. Farà il segnale con il pugno teso (Sup28) per indicarlo.
  - (b) Mantieni una posizione dove puoi coprire l'area di fronte e intorno al ritornatore. Se sei l'arbitro più vicino oltre all'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muoviti dove puoi osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio. In modo particolare osserva quei giocatori che vengono bloccati contro il ritornatore e che quindi non hanno commesso fallo di interferenza (Regola 6-4-1-d).
  - (c) Se il giocatore nella tua zona fa il segnale di fair catch, controlla che non porti un blocco prima di toccare la palla (Regola 6-5-4).
  - (d) Non esitare a chiamare un fallo se ne vedi uno accadere nella zona dove tu sei l'off man anche se sei a considerevole distanza dall'azione. Comunica con i tuoi colleghi per controllare qual è stata la loro impressione su come si è svolta l'azione.
3. Quando appare ovvio che la palla calciata *arriverà* nella tua zona:
  - (a) Muoviti in una posizione laterale (circa 10 yard a meno che sia vicino alla sideline) e dietro il ritornatore con un angolo di 45 gradi per giudicare la validità della presa al

volo.

- (b) Se il calcio viene toccato (senza averne possesso) dalla Squadra B<sup>°</sup> oltre la neutral zone, puoi dare il segnale di palla toccata (S11) per indicare che la squadra A può ora toccare legalmente la palla. <sup>°</sup>
- (c) Usa la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, quello in copertura, segnalerà ogni punto e farà tutti i segnali. Se hai più punti che bean bag, dai la precedenza al punto più vantaggioso per la squadra B.
- (d) Se la palla diventa morta perché viene presa/recuperata dalla Squadra B dopo un segnale di fair catch o presa/recuperata dalla squadra A dopo essere stata toccata dalla Squadra B, <sup>§</sup> fischia e dai il segnale di ferma il tempo (S3). Dai il segnale di primo down (S8) nella direzione appropriata. <sup>§</sup>
- (e) Se la palla non viene presa al volo e va più profonda del ritornatore, segui la palla e sii pronto a segnalare il suo stato. Stai lontano abbastanza dalla palla in modo che non ci sia pericolo che tu possa toccarla.
- (f) Se la palla si avvicina alla goal line, sii in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.
- (g) Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B oltre la neutral zone) e tocca il terreno<sup>°</sup> o viene presa e fatta morire dalla squadra B nella end zone, fischia e fai il segnale di touchback (S7), Tieni il segnale finché il REFEREE non lo vede.
- (h) Se il calcio viene recuperato dalla squadra A non toccato dalla squadra B,<sup>§</sup> fischia e fai immediatamente il segnale di ferma il tempo (S3) poi fai il segnale di tocco illegale (S16) e a seguire il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.
- (i) Se la palla rotola e si ferma nella tua zona, assicurati che nessun giocatore stia cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di ferma il tempo (S3).

Durante i ritorni di punt,<sup>°</sup> reagisci come nella sezione "Ritorni" (vedi sopra).

#### 15.7.d – Tecniche avanzate

1. Se lo snap viene effettuato sulla o all'interno della linea delle 40 yard della Squadra B, ci saranno tre arbitri sulla goal line. Tu e il deep wing più vicino dovreste boxare la palla e insieme decidere se attraversa la goal line (comunicando bene per evitare chiamate contrastanti), mentre l'altro arbitro osserverà le azioni dei giocatori attorno ad essa. Rimani sulla goal line finché non sei sicuro che la palla non la oltrepasserà.
2. Se la Squadra B non si schiera in una formazione di ritorno di punt (cioè, senza ritornatore profondo), adotta la tua normale posizione di scrimmage down. Ciò è giustificato perché, se la squadra A calcia la palla in profondità, non ci saranno giocatori profondi da dover coprire. Se il pallone viene calciato in profondità, regola la tua posizione di conseguenza, ma solo l'arbitro più vicino al pallone deve osservarlo. Gli altri arbitri devono osservare i giocatori.
3. Fai attenzione se il calcio viene bloccato o se viene sbagliato lo snap. Quanto di seguito, si applica anche se la Squadra A passa ad una formazione di corsa o lancio. <sup>°</sup>
  - (a) Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagisci come per i normali giochi di questo tipo.
  - (b) Copri la goal line e la endline a seconda del caso.
  - (c) Prendi nota del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

## 15.8 Field goal e trasformazioni

### 15.8.a – Priorità

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità dei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) e in più:

1. Giudicare se il tentativo di field goal è andato o meno a buon fine. Responsabilità condivisa con il FIELD JUDGE.
2. Osservare tutti i tocchi illegali e gli eventuali batting.
3. Osservare le esultanze dei giocatori dopo l'azione.

4. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal tuo lato del campo e osservare se un altro è il primo a toccare la palla o se diventano ineleggibili a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.
5. Essere reattivi in caso di snap sbagliati o calci bloccati, adottando le priorità dei giochi di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

**Durante un ritorno di field goal,<sup>o</sup>** applicare le stesse priorità di tutti i ritorni (vedi sopra).

### 15.8.b – Posizione iniziale

1. Posizionatevi a circa una yard dietro il palo più lontano rispetto al lato della tribuna stampa. Hai la responsabilità di giudicare se la palla passa all'interno del palo dove sei posizionato. Inoltre, sei anche responsabile di giudicare se la palla passa sopra la barra orizzontale.

### 15.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Osserva la palla da quando viene calciata a quando diventa ovvio se il tentativo ha avuto successo o meno.
2. Se consideri che la trasformazione abbia avuto successo, comunica (dicendo “buono” oppure annuendo) con il collega dietro il palo e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro la end zone) e fate il segnale della segnatura (S5) non appena vi fermate.
3. Se consideri che la trasformazione non sia riuscita, fai il segnale di non segnatura (S10) oppure, se il calcio è passato largo dal tuo lato, fai solo il segnale di calcio fuori (Sup15). *Non fare il segnale di touchback.*
4. Tieni il segnale per almeno 5 secondi e fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
5. Fischia quando il risultato del calcio è palese. Non è necessario attendere che la palla tocchi il terreno (o qualcos'altro), l'importante è che sia chiaro qual è/sarà il risultato del calcio.
6. Se il calcio è corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fare nessun segnale. Spostati in posizione per arbitrare il calcio come se fosse un punt.

### 15.8.d – Tecniche avanzate

1. Stai attento ai casi in cui il calcio è bloccato o quando c'è uno snap sbagliato. Questo si applica anche quando la squadra A passa a formazioni di lancio o di corsa.
  - (a) Stai in posizione fino a che c'è ancora una possibilità di drop kick. Se il gioco si sviluppa in una corsa o in un lancio, leggi l'azione e reagisci in modo appropriato.
    - (i) Se il gioco si sviluppa su un lato del campo e tu sei il più vicino tra i due arbitri dietro ai pali, muoviti verso la sideline.
    - (ii) In caso di evidente gioco di corsa o di lancio prima della goal line, potrebbe essere necessario entrare in campo e coprire la goal line.
    - (iii) Stai sulla endline se è probabile che il lancio possa arrivare in end zone.
  - (b) Se la palla viene recuperata e avanzata dalla squadra B, segui il ritorno lungo il campo.
2. Se la Squadra A passa alla formazione di corsa o lancio, muoviti per prendere la tua normale posizione di scrimmage. Copri sempre le azioni nella end zone.
3. Presta attenzione al numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

## 15.9 Dopo ogni down

### 15.9.a – Priorità

1. Osservare le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiare i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male e a passare la palla a un arbitro o a lasciarla vicino al punto di palla morta a seconda di cosa sia più appropriato.
3. Controllare se la line to gain è stata superata o si è vicini e fare il segnale appropriato.
4. Controllare se è stata lanciata una flag e nel caso:
  - (a) Fare il segnale di ferma il tempo (S3).
  - (b) Riportare al REFEREE e all'UMPIRE tutti gli eventuali falli che avete chiamato.
  - (c) Coprire le flag (o se necessario le bean bag) lanciate dai vostri colleghi.
  - (d) Assicurarvi che tutte le penalità vengano amministrare correttamente.
5. Controllare se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possano ritardare la ripresa del

- gioco.
6. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Fare partire il cronometro di gioco se necessario, dare l'avviso dei 10 secondi rimanenti e lanciare una flag per delay of game se il cronometro raggiunge lo zero prima che la palla venga messa in gioco.
  7. Garantire eventuali richieste lecite di timeout. Controllare che la richiesta che arriva dalla sideline sia stata fatta dall'Head Coach.
  8. Ripetere il segnale di ferma il tempo (S3) dei vostri colleghi.
  9. Aiutare nel riportare la vecchia palla o una nuova al punto successivo.
  10. Se non sei l'arbitro che ha preso il punto di palla morta, aiuta a mantenere l'ordine in campo spostandosi nel punto in cui l'azione è finita.

### 15.9.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se sei l'arbitro che ha preso il punto di palla morta controlla se è stata raggiunta la line to gain.
  - (a) Se raggiunto, fai il segnale di ferma il tempo (S3). A fine azione, segnala il primo down (S8 or Sup35). Tieni il segnale fino a che ti accorgi che il REFEREE lo ha visto.
  - (b) Se non sei sicuro che sia stata raggiunta la line to gain fai il segnale di ferma il tempo (S3) e grida "è vicina" e chiedi al REFEREE di venire a controllare.
  - (c) Metti la palla a terra solo nel punto effettivo di dove è morta – non metterla mai in un punto allineato ma distante.
  - (d) Se il gioco finisce in campo informa il REFEREE che il tempo deve ripartire al ready-for-play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12).
2. \* Se sei colui che ha preso il punto di palla morta (*il Coverer, Ndt*), fai il segnale di palla morta (S7), il segnale di ferma il tempo (S3), il segnale di touchdown, il segnale di field goal riuscito (S5), il segnale di safety (S6), il segnale di incompleto o il segnale di field goal sbagliato (S10). Fai quello appropriato. Fai *un solo* segnale.
3. Se è stata lanciata una flag, segui la procedura del capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, segui le procedure del capitolo 17. Se finisce il quarto, segui la procedura del capitolo 20.
4. [SE CONTROLLA IL PLAY CLOCK] Se da regolamento deve partire il cronometro dei 40 secondi:
  - (a) Se c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, controlla che sia partito appena dopo la fine dell'azione.
  - (b) Se non c'è un cronometro di gioco visibile nello stadio, fai partire il conteggio dei 40 secondi appena dopo la fine dell'azione.

### Riporto della palla:

5. Se hai la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed è vicino alla line to gain, consegna la palla all'arbitro in copertura e consentigli di piazzarla giù nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla è morta.
6. A meno che tu sia l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiuta nel riportare la palla all'arbitro che la piazzerà sul punto successivo (MOFO 5.8).
7. Se la palla muore fuori campo o più vicino alla linea laterale che alle hash mark non muovere la palla dal punto di palla morta fino a che una palla sostitutiva sarà stata posizionata nel punto esatto sulla hash corrispondente.

### Sii pronto per il down successivo:

8. Spostati in posizione per il prossimo down. Se la [palla è ready-for-play \(o lo sarà a breve\)](#),<sup>^</sup> vai in backpedal tenendo gli occhi sulla palla. Non smettere di guardarla troppo a lungo per evitare che l'azione parta e tu non la stia guardando.
9. Se la palla non è ready-for-play quando mancano 20 secondi sul play clock (Regola 3- 4-b-3), segnala al REFEREE (Sup29) che il play clock va resettato a 25 secondi.
10. Se il play clock non è visibile, quando mancano circa 10 secondi, alza il braccio destro (S7) fino a che lo snap non viene effettuato o una flag per delay of the game è stata lanciata. Non fare nessun segnale addizionale (es un countdown).
11. [Quando il play clock arriva a 0, guarda lo snapper. Se la palla si sta già muovendo, non c'è fallo. Altrimenti, fischia e lancia una flag per delay of the game.](#) <sup>§</sup>

### 15.9.c – Tecniche avanzate

1. La priorità alla fine del gioco è andare in posizione per essere pronti per il gioco successivo.

Solo se avviene un incidente serio (come un fallo, un comportamento scorretto, un infortunio o la rottura della catena) la tua routine va interrotta.

2. Se la squadra A effettua delle sostituzioni **mentre lo snapper è, è vicino o sta andando verso** la sua posizione sulla linea di scrimmage:
  - (a) Ogni arbitro deve essere pronto a intervenire e interrompere l'inizio di un'azione che violerebbe la regola delle sostituzioni.
  - (b) Fai il segnale di sostituzione in corso (Sup36) al REFEREE e urla "sostituzione in corso".
  - (c) Mantieni il segnale fino a quando il REFEREE non ha la situazione sotto controllo.
3. Se vuoi parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile, per risparmiare tempo, far riportare il messaggio al REFEREE o al **CENTRE JUDGE**<sup>§</sup> (per un giocatore della squadra A). Non ritardare la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout in corso. **Non provare mai a parlare ad un giocatore in situazioni di attacchi hurry-up o no-huddle.** <sup>§</sup>
4. Mantieni la tua concentrazione e pensa al down successivo.

## 16 SISTEMA DELLE CHIAVI

### 16.1 Terminologia

1. Su ciascun lato dell'attacco, i giocatori nelle posizioni di ricevitore al di fuori dei tackle sono identificati dalla loro posizione. Il ricevitore più largo (quello più vicino allo short wing) è il n. 1, il successivo più largo è il n. 2 e così via, indipendentemente dal numero di ricevitori che si trovano su quel lato della formazione. Quando i ricevitori sono in formazione *stack* (allineati uno dietro l'altro) o *bunch* (allineati uno vicino all'altro) su un lato della formazione, quello più vicino alla linea di scrimmage è il n. 1 e quello dietro di loro è il n. 2, ecc.
2. Un gioco di lancio in avanti è composto da tre fasi:
  - (a) La fase A è immediatamente successiva allo snap, quando i ricevitori stanno effettuando il loro movimento iniziale.
  - (b) La Fase B avviene mentre i giocatori stanno correndo le loro tracce o tentando in altro modo di stabilire la propria posizione sul campo per ricevere un lancio.
  - (c) La fase C è mentre la palla è in aria.
3. Per determinare quali sono le chiavi sono necessarie le seguenti definizioni:
  - (a) Lato forte della formazione – è determinato dal numero di ricevitori eleggibili schierati da una lato della formazione d'attacco. Il lato forte è dove ci sono più giocatori eleggibili. Non ha niente a che vedere con il numero dei giocatori di linea ai lati del centro ma dal numero dei ricevitori eleggibili fuori dai tackle. [CREW A 5/6C/7/8] Se non c'è un lato forte (formazione bilanciata), si decide che il lato forte è quello dalla parte del LINE JUDGE.
  - (b) Tight-end / split end – sono i giocatori più esterni allineati lungo la scrimmage line. Un *tight-end* normalmente è allineato a non più di 4 yard dal giocatore di linea ristretta più vicino. Se è allineato più lontano diventa uno *split end*.
  - (c) Slot back / flanker back – sono i giocatori nel backfield allineati esternamente al più vicino giocatore di linea ristretta o al tight-end. Uno *slot back* è normalmente allineato a non più di 4 yard dal più vicino giocatore di linea ristretta. Se è allineato più lontano diventa un *flanker back*.
  - (d) Back in the backfield – sono i giocatori nel backfield che al momento dello snap sono posizionati fra i tackle.
  - (e) Press coverage – quando un difensore si allinea in una posizione in cui è abbastanza vicino da poter toccare il ricevitore mentre questi lascia la scrimmage line.
  - (f) Trips - tre ricevitori posizionati da un lato della formazione d'attacco fuori dai tackle.
  - (g) Quads – quattro ricevitori posizionati da un lato della formazione d'attacco fuori dai tackle.
4. Nel determinare le chiavi non ha importanza se il giocatore:
  - (a) È schierato o meno sulla scrimmage line
  - (b) Indossa o meno un numero eleggibile da 50 a 79
5. Se la formazione è illegale (es. troppi giocatori nel backfield, più di un giocatore in motion), la crew potrà adottare il sistema di considerare le chiavi dalla posizione dei giocatori al momento dello snap.
6. Se la formazione è nuova o insolita, comunicate verbalmente o visivamente per la conferma delle chiavi con gli altri arbitri.

### 16.2 Principi generali per la copertura dei giochi di lancio

1. Durante la Fase A, seguire la propria chiave, osservando i ricevitori che sono marcati in press coverage.
  - (a) Durante questa fase, è probabile che ci sia un contatto fisico tra il difensore e il ricevitore e l'arbitro responsabile deve essere in grado di decidere se ciò sia legale o meno.
  - (b) I falli più comuni in questa situazione sono l'holding della difesa e l'interferenza

- dell'attacco.
- (c) I ricevitori che non sono marcati non hanno bisogno, normalmente, di essere osservati, poiché la probabilità che un fallo venga commesso da o contro di loro è bassa. Tuttavia, ciò potrebbe cambiare a causa del movimento dei giocatori.
  - (d) Se il/i tuo/i ricevitore/i chiave non è minacciato da un difensore, passa immediatamente alla Fase B.
2. Durante la Fase B, passa alla copertura a zona, osservando ricevitori e difensori nella tua zona.
- (a) Osserva solo i ricevitori che sono vicini ai difensori, poiché sono questi i giocatori che rischiano di subire fallo. Ricevitori e difensori che non sono vicini agli avversari non dovrebbero essere osservati perché il rischio di commettere fallo è minimo. L'eccezione è rappresentata da qualsiasi ricevitore che si avvicina a una sideline o alla endline. Dobbiamo sapere se escono volontariamente dal campo e quindi perdono la possibilità di toccare un lancio.
  - (b) Se nella tua zona non ci sono giocatori vicini a un avversario, allarga la tua zona fino a includere avversari vicini che potrebbero non essere osservati da un altro arbitro.
  - (c) Nelle prime fasi dell'azione, quando i ricevitori attraversano la scrimmage line, le zone di cui sono responsabili i deep saranno molto vicine alla scrimmage line. Man mano che i ricevitori si spostano verso il fondo del campo, quelle zone profonde si espanderanno.
  - (d) Se c'è più di un ricevitore nella tua zona che è vicino ad un avversario, normalmente osserva quello più vicino a te, poiché è più probabile che un altro arbitro sia in grado di osservare l'altro(i). Ciò richiede un buon lavoro di squadra tra il BACK JUDGE, gli short wing e i deep wing.
  - (e) I falli più comuni durante la Fase B sono la l'holding della difesa, l'interferenza dell'attacco e l'uso illegale delle mani (Regola 9-3-4-e).
  - (f) Inoltre, fare attenzione ai ricevitori che escono dal campo (volontariamente o forzatamente) sulla sideline o sulla endline.
3. Durante la Fase C, posizionati in copertura della possibile destinazione, osservando ricevitori e difensori nelle vicinanze del punto in cui arriverà il lancio. Quando la destinazione del lancio è ovviamente fuori limite, osserva i giocatori più vicini a quel punto.
- (a) Osserva solo i ricevitori che sono vicini ai difensori, poiché sono questi i giocatori che rischiano di subire fallo. Ricevitori e difensori che non sono vicini agli avversari non dovrebbero essere osservati perché il rischio che commettano fallo è minimo.
  - (b) I falli più comuni in questa situazione sono l'interferenza sul lancio della difesa e l'interferenza sul lancio dell'attacco.
  - (c) Durante questa fase hai anche la responsabilità di osservare i falli lontano dalla zona di destinazione del lancio come violenze non necessarie e condotte antisportive.

### 16.3 Crew a 4

1. Fase A: i wing hanno come chiave tutti i ricevitori eleggibili (#1-#4) sul loro lato del campo. Laddove sia presente più di un ricevitore eleggibile, la chiave primaria sono i ricevitori marcati in press coverage.
2. Fase B: ciascun wing è responsabile della propria metà del campo.
3. Fase C: ogni arbitro è responsabile di osservare l'azione nelle vicinanze del punto in cui arriverà il lancio.

### 16.4 Crew a 5/6C

1. Fase A:
  - i. Il BACK JUDGE ha sempre come chiave/i il/i ricevitore/i eleggibile/i interno/i fuori dai tackle (normalmente il #2, o il #3 nelle trip o il #4 nelle quad) sul lato forte della formazione. Normalmente sarà il tight-end o lo slot back.
  - ii. I wing hanno sempre come chiave il giocatore più esterno sul loro lato del campo (#1). Solitamente sarà lo split end o il flanker back a meno che non sia la chiave del BACK JUDGE.

- iii. Se la formazione è bilanciata e c'è un solo ricevitore eleggibile per lato, il BACK JUDGE non ha chiavi. Se ci sono due ricevitori per lato, il BACK JUDGE prende il giocatore interno (#2) dal lato del LINE JUDGE e il LINESMAN prende i due dalla sua parte (#1 e #2), dando priorità a colui che è marcato in press coverage.
  - iv. Se ci sono tre ricevitori eleggibili sul lato forte, chi avrà come chiave il #2 dipenderà da dove si trova rispetto a #1 e #3. Se il #2 è più vicino al #1, le chiavi del wing saranno #1 e #2. Se il #2 è più vicino a #3, il #3 e il #2 saranno le chiavi del BACK JUDGE.
  - v. Se c'è una formazione quad, chi avrà come chiave il #2 e il #3 dipenderà da dove si trovano rispetto a #1 e #4. Se uno o entrambi sono vicini al #1, #1 e #2 (e #3 se tutti sono vicini) sono le chiavi del wing. Se uno o entrambi sono vicini al #4, #4 e #3 (e #2 se tutti sono vicini) sono le chiavi del BACK JUDGE.
  - vi. Un giocatore che va in motion è responsabilità del BACK JUDGE a meno che non sia il giocatore più esterno al momento dello snap.
2. Fase B:
    - (a) Il BACK JUDGE osserverà la zona dove vi è il ricevitore più profondo, in particolare se il ricevitore si trova o si muove verso il centro del campo.
    - (b) I wing osserveranno la zona dei ricevitori più arretrati dal loro lato, qualsiasi ricevitore profondo che non sia coperto dal BACK JUDGE e qualsiasi ricevitore che si sta muovendo verso, o minacci di uscire dal campo, dalla loro parte.
  3. Fase C: ogni arbitro è responsabile di osservare l'azione nelle vicinanze del punto in cui arriverà il lancio.

## 16.5 Crew a 6D

1. Fase A
  - i. I deep wing avranno sempre come chiave il giocatore più largo della formazione offensiva dal loro lato del campo (#1).
  - ii. Gli short wing hanno come chiave il ricevitore più interno tra quelli fuori dai tackle (#2-#4) (spesso il tight-end o lo slot back) sul loro lato del campo. Se c'è un solo ricevitore in quel lato del campo, lo short wing non ha la chiave.
  - iii. Se c'è una formazione trip, chi avrà come chiave il #2 dipenderà da dove si trova rispetto a #1 e #3. Se il #2 è più vicino a #1, chiavi del deep wing saranno #1 e #2. Se il #2 è più vicino a #3, il #3 e il #2 sono le chiavi del short wing.
  - iv. Se c'è una formazione quad, chi avrà come chiave il #2 e il #3 dipenderà da dove si trovano rispetto a #1 e #4. Se uno o entrambi sono vicini al #1, #1 e #2 sono tutti chiavi del deep wing. Se uno o entrambi sono vicini al #4, sono tutti chiavi del short wing.
    - v. Se c'è una motion, le chiavi sono determinate dalla posizione dell'uomo in motion al momento dello snap (non dalla sua direzione). Se è il giocatore più largo (#1) allora sarà sotto la chiave del deep wing su quel lato, altrimenti sarà la chiave dello short wing.
2. Fase B:
  - a. Ciascun deep wing è responsabile della zona dove vi è il ricevitore più profondo nella propria metà campo.
  - b. Ciascun short wing è responsabile della zona dove vi sono tutti i ricevitori poco profondi nella propria metà campo.
3. Fase C,
  - a. ogni arbitro è responsabile di osservare l'azione nelle vicinanze del punto in cui arriverà il lancio.

## 16.6 Crew a 7/8

1. Fase A
  - i. Il deep wing avranno sempre come chiave il giocatore più largo della formazione offensiva dal loro lato del campo (#1). È compreso l'uomo in motion se diventa il giocatore più esterno al momento dello snap.
  - ii. Se va in motion un uomo nel back, diventa chiave del BACK JUDGE a meno che non diventi il giocatore più esterno al momento dello snap.

- iii.
- iv. Se ci sono 2 ricevitori sul lato forte, il #2 è sempre la chiave del BACK JUDGE. Se la formazione è equilibrata, il BACK JUDGE ha come chiave il #2 dal lato del LINE JUDGE e il LINESMAN ha come chiavi i 2 ricevitori dal suo lato.
- v. Uno short wing non ha chiavi se i deep wing e il BACK JUDGE hanno già tutti i giocatori dal suo lato come loro chiavi.
  - vi. Se c'è una formazione trip, le chiavi saranno il #3 per il BACK JUDGE e il #2 per lo short wing.
  - vii. Se c'è una formazione quad, il BACK JUDGE ha normalmente il #4 e il #3 come chiavi mentre lo short wing ha il #2. Tuttavia, se il #3 è separato dal #4 e più vicino al #2 lo short wing ha il #3 e il #2 come chiavi.
- 1. Fase B:
  - (a) Ciascun deep wing è responsabile della zona dove vi è il ricevitore più profondo nel proprio terzo campo.
  - (b) Il BACK JUDGE è responsabile della zona dove vi è il ricevitore più profondo nel centro del campo.
  - (c) Ciascun short wing è responsabile della zona dove vi sono tutti i ricevitori poco profondi nella propria metà campo.
- 2. Fase C:
  - (a) ogni arbitro è responsabile di osservare l'azione nelle vicinanze del punto in cui arriverà il lancio.

## 16.7 Sommario

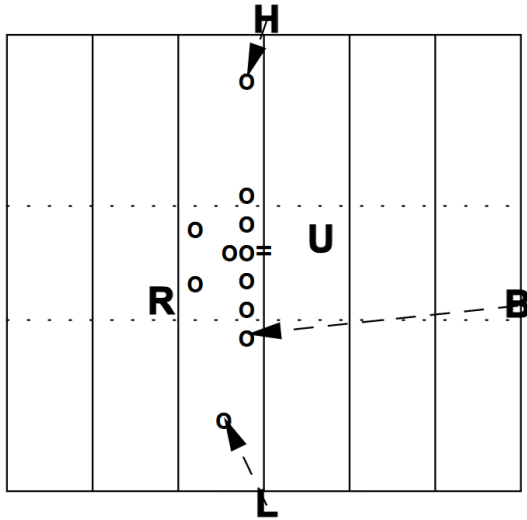
La tabella mostra le chiavi ufficiali in base alla posizione del ricevitore sul proprio lato della formazione.

Formation		Crew of 5/6C		Crew of 6D		Crew of 7/8		
		Wing	BJ	Wing	Deep	Wing	Deep	BJ
Balanced	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 Esempi crew a 5

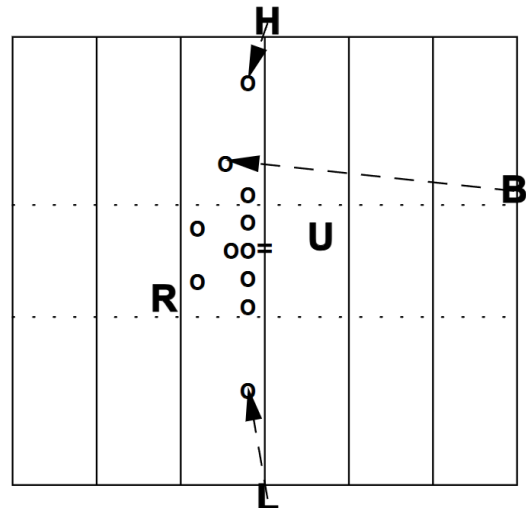
Questa sezione copre anche le crew a 6C con l'aggiunta del CENTRE JUDGE nel backfield offensivo in posizione opposta al REFEREE.

**Figura A. Pro Set**



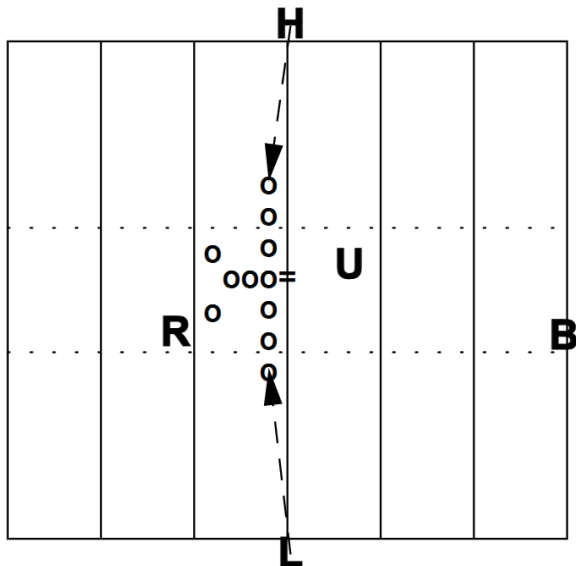
Il lato forte è quello di L

**Figura B. Slot Formation**



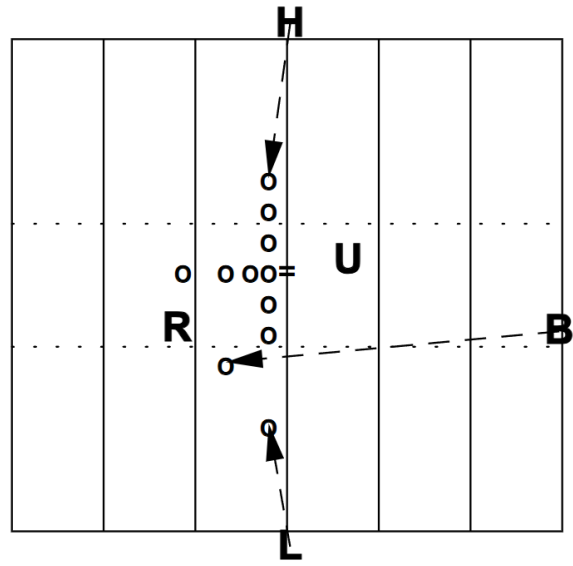
Il lato forte è quello dell'H. La chiave del B è lo slot back su quel lato. La chiave di H è lo split end. La chiave di L è lo split end sul suo lato.

**Figura C. Wishbone formation**



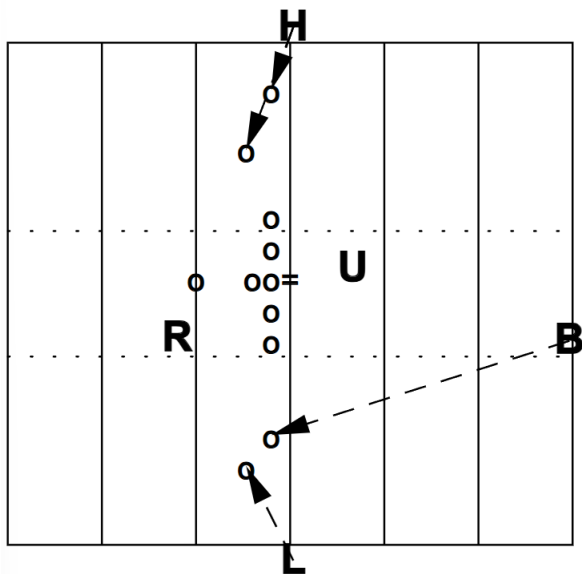
Formazione bilanciata con un ricevitore per lato. La chiave di B è il primo back che esce dal backfield.

**Figura D. Single-wing formation**



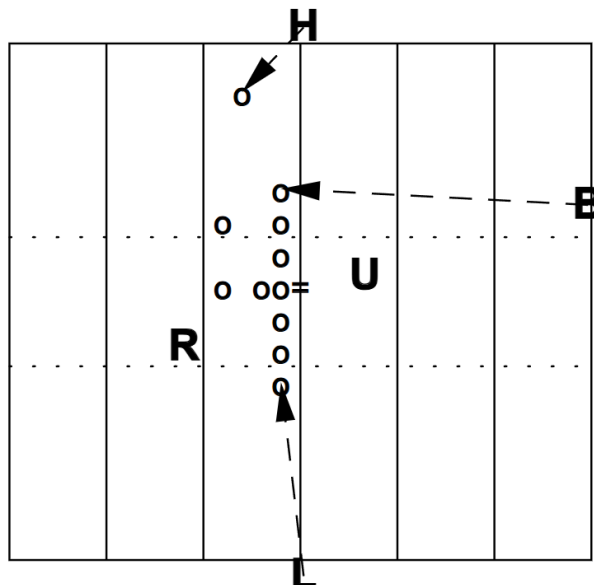
Il lato forte è quello di L. La chiave di B è lo slot back. La chiave di L è il flanker. La chiave di H è il tight-end sul suo lato

Figura E. Spread formation



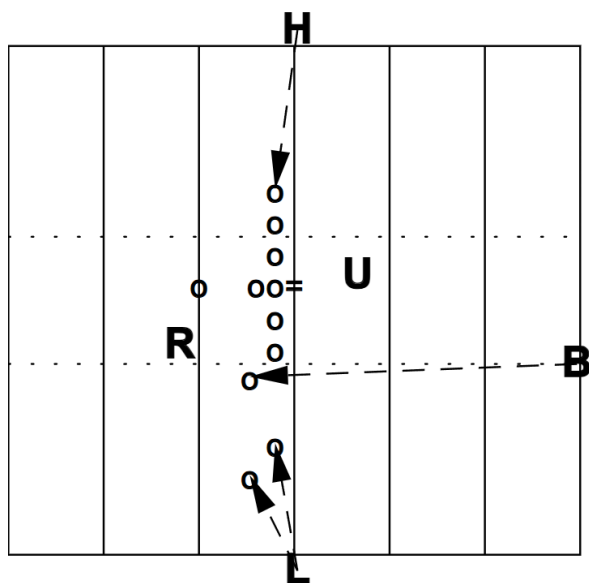
Formazione bilanciata con due ricevitori per lato; il lato forte è quello di L. La chiave di B è il secondo giocatore su quel lato. La chiave di L è il flanker sul suo lato. Le chiavi di H sono i due ricevitori sul suo lato.

Figura F. Double-wing formation



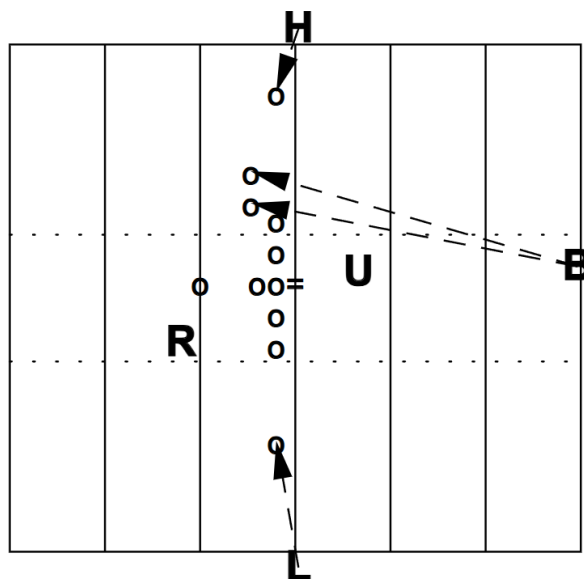
Il lato forte è quello di H. La chiave di B è il tight-end su quel lato. La chiave di L è l'altro tight-end. La chiave di H è il flanker back sul suo lato

Figura G. Tre ricevitori da un lato (1)



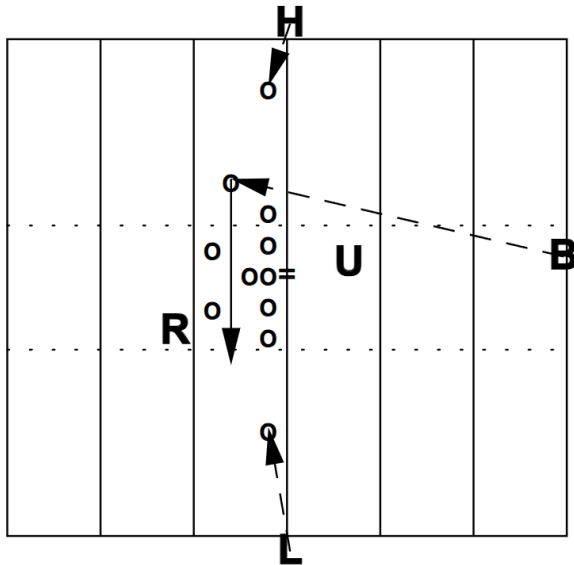
Il lato forte è quello di L. La chiave di B è lo slot back. Le chiavi di L sono i due ricevitori. La chiave di H è il tight-end posizionato sul lato debole.

Figura H. Tre ricevitori da un lato (2)



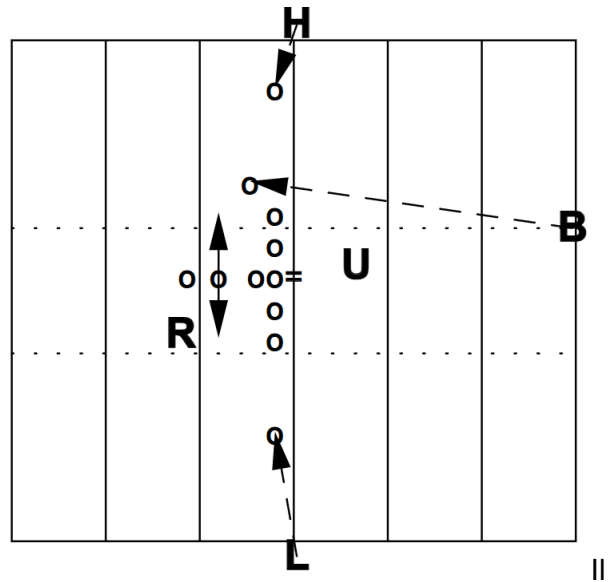
Il lato forte è quello di H. Le chiavi di B sono i due slot back. La chiave di H è lo split end sul suo lato. La chiave di L è lo split end sul suo lato.

Figura I. Motion che cambia il lato forte



Il lato forte inizialmente è quello di H. La chiave di H lo split end sul suo lato. La chiave di L è lo split end sul suo lato. La chiave di B è lo slot back e rimane quella anche quando cambio il lato.

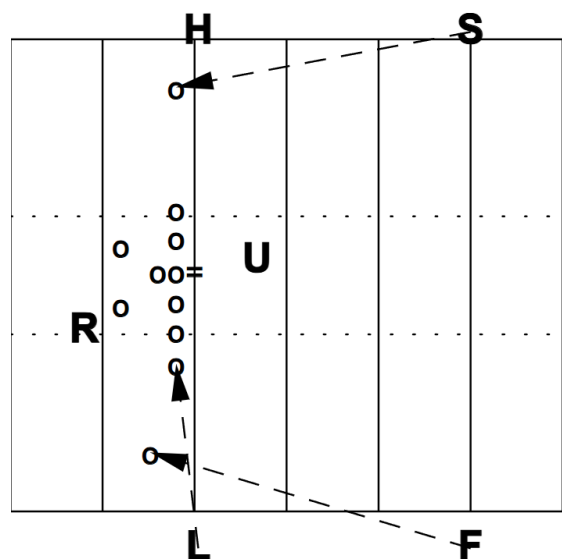
Figura J. Motion che non cambia il lato forte



Il lato forte inizialmente è quello di H. La chiave di H è lo split end sul suo lato. La chiave di L è lo split end sul lato debole. La chiave di B è lo slot back e l'uomo in motion se vicino allo slot back allo snap. Se l'uomo in motion va sul lato di L, il lato forte cambia, B ha solo l'uomo in motion e H ha i due giocatori dal suo lato come chiavi.

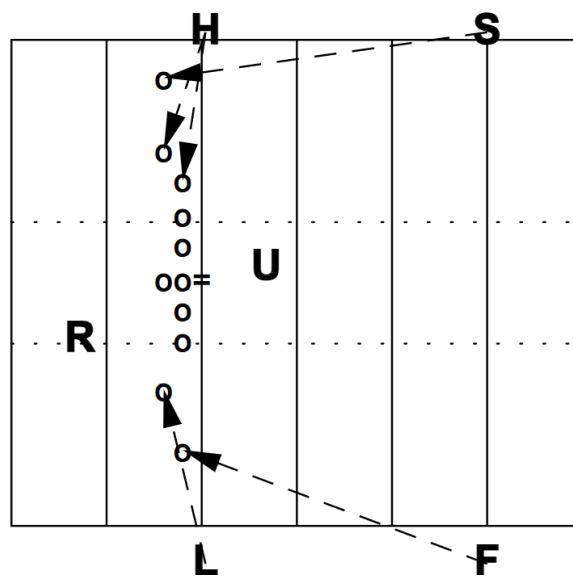
### 16.9 Esempi crew a 6D

Figura A. Pro Set



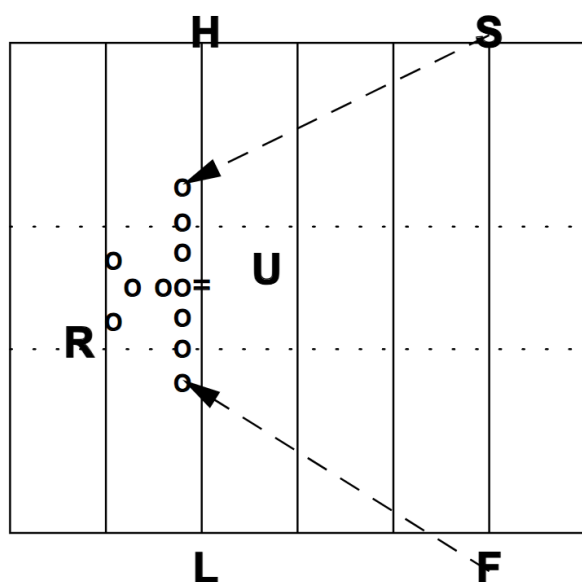
Il lato forte è quello di L. La chiave di F è il flanker. La chiave di S è lo split end. La chiave di L è il tight-end

Figura B. Spread receivers



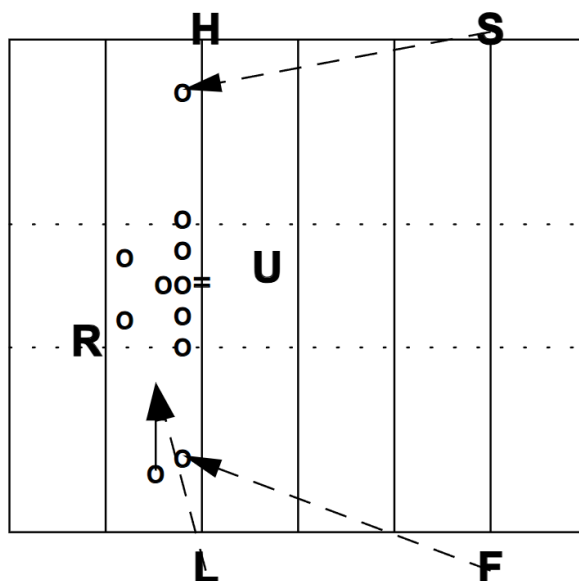
Il lato forte è quello di H. La chiave di F è il ricevitore sul lato debole. La chiave di L è il secondo ricevitore sul suo lato. La chiave di S è il flanker back. La chiave di H è l'end e l'altro ricevitore dal suo lato.

Figura C. Doppio tight-end e backfield bilanciato



Formazione bilanciata. Le chiavi di S e F sono i tight-end.

Figura D. Motion

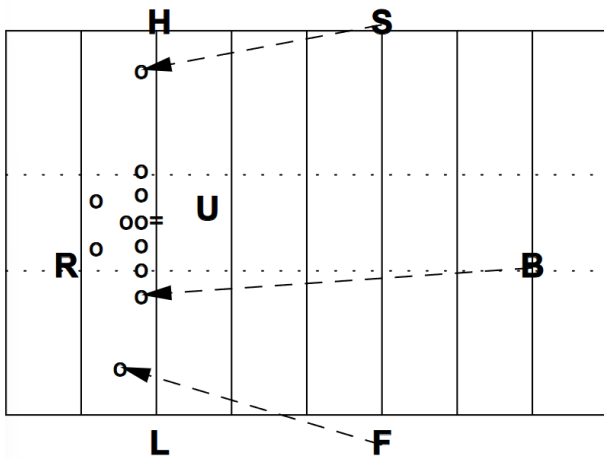


Quando l'uomo in motion non è più il giocatore più esterno della formazione diventa responsabilità di L e la chiave di F diventa lo split end.

### 16.10 Esempi crew a 7

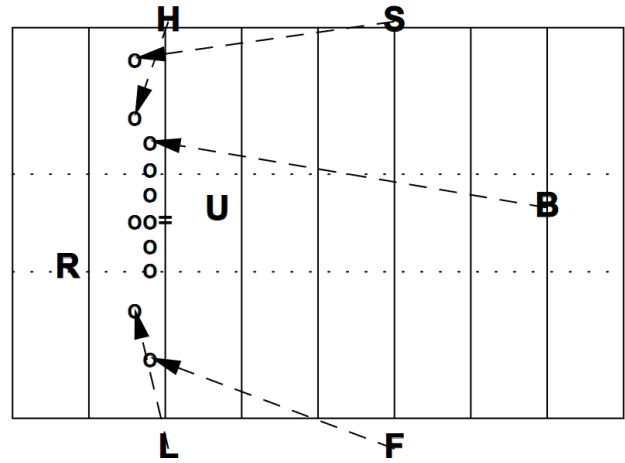
Questa sezione copre anche le crew a 8 con l'aggiunta del CENTRE JUDGE nel backfield offensivo in posizione opposta al REFEREE.

**Figura A. Pro Set**



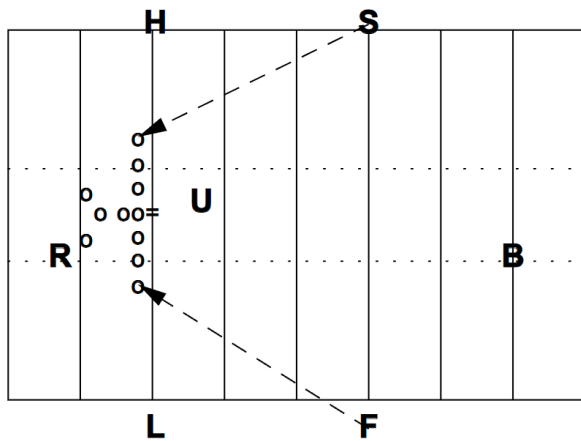
Il lato forte è quello di L. La chiave di F è il flanker. La chiave di S è lo split end. La chiave di B è il tight-end

**Figura B. Spread receivers**



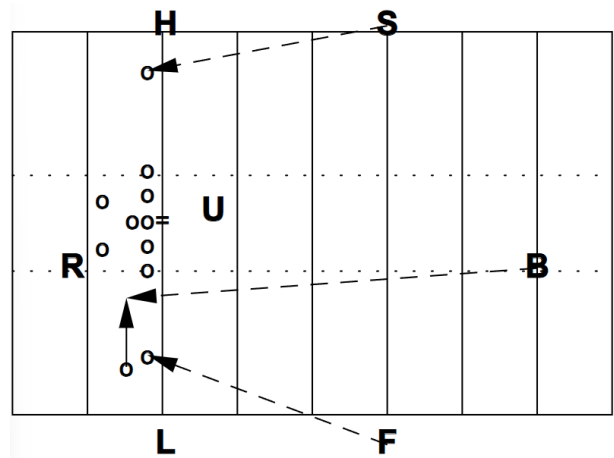
Il lato forte è quello di H. La chiave di F è il ricevitore sul lato debole. La chiave di L è il secondo ricevitore sul suo lato. La chiave di S è il flanker back. La chiave di B è il ricevitore più interno sul lato forte.

**Figura C. Doppio tight-end e backfield bilanciato**



Formazione bilanciata con un ricevitore fuori dai tackle su ogni lato. Le chiavi di S e F sono i tight-end.

**Figura D. Motion**



Quando il flanker va in motion B e F si scambiano le chiavi.

## 17 TIMEOUT

### 17.1 Timeout caricati

1. Se, quando la palla muore, un giocatore, un sostituto dentro le 9 yard (*regola non valida in Italia – Ndt*) o il capo allenatore richiedono un timeout (e la propria squadra ne ha a disposizione almeno uno) fischia immediatamente e fai il segnale di ferma il tempo (S3). Avvisa il REFEREE di quale squadra ed il numero del giocatore che lo ha richiesto o se è stato richiesto dall'head coach.
2. Se la richiesta del timeout viene fatta mentre la palla è viva, aspetta la fine del gioco e poi chiedi a chi lo aveva chiesto se conferma la sua richiesta. Se lo conferma segui la procedura sopra riportata.
3. [REFEREE] Segnala il timeout accordato mettendoti di fronte alla tribuna stampa, dando il segnale di timeout (S3) seguito dal segnale che indica la direzione della squadra in campo che lo ha chiamato. [SE CON MICROFONO DA STADIO] **Annunciare il time out, specificando chiaramente (normalmente con il nome della squadra) a quale squadra deve essere addebitato e quanti ne hanno utilizzati.** <sup>@</sup> Non c'è bisogno di fischiare.
4. [REFEREE] Se è il terzo ed ultimo timeout caricato alla squadra, in aggiunta al segnale fatto in direzione della squadra che lo ha richiesto, aggiungere per tre volte il segnale del "fischio del treno a vapore" (senza fischiare). [SE CON MICROFONO DA STADIO] **Annunciare che è l'ultimo timeout della squadra.** <sup>@</sup> Devi essere sicuro che l'head coach ed il capitano della squadra siano a conoscenza che hanno usato tutti i timeout a loro disposizione.
5. [SOLO ADDETTO AL CRONOMETRO IN CAMPO] Accertati che tutti i tuoi colleghi siano informati del tempo esatto che rimane da giocare nel quarto e che passino questa informazione al capo allenatore ed ai capitani in campo di ambedue le squadre.
6. Tutti gli arbitri dovranno annotarsi i timeout di ambedue le squadre, aggiungendo le informazioni relative al quarto ed al tempo rimasto da giocare.
7. [REFEREE] [SE CON MICROFONO DA STADIO] **Se il cronometro da stadio non è visibile, devi annunciare il tempo rimanente. Ciò è particolarmente importante negli ultimi minuti di ogni tempo.**
8. [UMPIRE] Tieni il tempo dei timeout (MOFO 5.13). Se una squadra fa l'huddle vicino alla linea laterale (o lascia il terreno di gioco) chiedi allo short wing di avvisarli quando mancano approssimativamente 15 secondi alla fine del timeout. Dopodiché avvisa il REFEREE quando mancano approssimativamente 5 secondi alla fine del timeout.
9. Durante i timeout:
  - (a) [UMPIRE] Rimani sulla palla al punto successivo.
  - (b) [LINESMAN E LINE JUDGE] Informate l'head coach dal vostro lato del campo del numero di timeout rimasti per ogni squadra ed il tempo che manca se non c'è il cronometro da stadio.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Osservate le squadre dal vostro lato del campo, controllando anche il numero dei giocatori nell'huddle. Se una squadra fa l'huddle vicino alla sideline o lascia il terreno di gioco state vicini abbastanza in modo da poterli informare quando mancano approssimativamente 15 secondi alla fine del timeout.
  - (d) [CREW A 5/6C/7/8] [BACK JUDGE] [CREW A 4/6D] [UMPIRE] Informa il capitano della squadra in difesa del tempo e del numero di timeout rimasti alla sua squadra.
  - (e) [REFEREE] Informa il capitano della squadra in attacco del tempo e del numero di timeout rimasti alla sua squadra.
  - (f) Se un coach entra in campo per parlare con i suoi giocatori, normalmente non dovrebbe essere un problema ammesso che:
    - non entri in campo per più di 9 yard;
    - non vada oltre le linee delle **20 yard**; <sup>@</sup>
    - i suoi giocatori si riuniscano intorno a lui.
10. [REFEREE] Dopo un minuto (o anche prima se le due squadre dimostrano chiaramente di

essere pronte in anticipo), sii in prossimità del punto successivo. Informa verbalmente entrambe le squadre di tenersi pronte (es. "Difesa pronta", "Attacco pronto"), fischia e fai il segnale di ready-for-play (S1). Se la durata del timeout è finita non chiedete alle squadre di essere pronte, ditegli di essere pronte.

11. Se una squadra richiede un timeout quando li ha esauriti tutti, gli arbitri ignoreranno la richiesta e ordineranno alla squadra di continuare a giocare. [REFEREE] Nelle rare circostanze in cui un timeout viene accordato in modo non corretto, fischia e fai il segnale di ready-for-play non appena è possibile dopo che ci si è accorti dell'errore.

## 17.2 Timeout degli arbitri

1. [REFEREE] Se il timeout non è da caricare a nessuna delle due squadre, fai il segnale di timeout (S3) e poi datti alcuni colpetti sul petto con entrambe le mani.
2. Durante un timeout per infortunio o un altro tipo di timeout, fai le normali attività di quando c'è un normale timeout di squadra, ma in aggiunta:
  - (a) stai lontano dal personale medico;
  - (b) tieni lontano i giocatori che non sono coinvolti;
  - (c) chiedi ai coach ed ai sostituti non coinvolti di ritornare nella propria panchina;
  - (d) ricorda ai coach che non possono comunicare informazioni tecniche o tattiche ai loro giocatori in campo;
  - (e) se necessario, toglie la palla dal punto successivo se dà fastidio ed eventualmente (se necessario) marca il punto con una bean bag.
3. [REFEREE] Dichiarare la palla ready-for-play appena le ragioni che ti hanno indotto a chiamare il timeout si sono risolte (es. il giocatore infortunato ha lasciato il campo ed è nella sua team area oppure ben lontano dal terreno di gioco e non esiste più nessun pericolo). [ADDETTO AL CRONOMETRO IN CAMPO] Ricorda al REFEREE se il tempo deve partire al ready-for-play o allo snap.
4. Se un timeout per infortunio si prolunga o la gara viene sospesa per qualsiasi altra ragione, manda i giocatori nelle rispettive panchine.
5. **Coach conference:**
  - (a) [REFEREE] Solo tu puoi fermare il tempo per dare una coach conference.
  - (b) La conference andrà effettuata sulla o vicino alla sideline, o potrai chiamare il coach pochi metri<sup>o</sup> dentro il campo se pensi sia meglio tenere il coach lontano dal resto della squadra.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Se siete l'arbitro più vicino<sup>o</sup> su quella sideline, dovete andare col REFEREE e presenziare durante la conference.
  - (d) Se dopo la coach conference la decisione non viene cambiata, la squadra verrà caricata di un timeout, in questo caso vanno seguite le procedure per il caricamento di un timeout (incluso il fatto di dargli tutto il tempo a disposizione).
  - (e) Se la squadra chiede un timeout che in effetti diventa una richiesta di coach conference e la decisione viene cambiata, verrà caricato un solo timeout se al termine lo richiederanno.
6. Se la gara deve essere interrotta per una qualsiasi ragione, tutti gli arbitri devono prendere nota del down, della squadra in possesso, della posizione della palla e della catena ed il tempo che resta da giocare. Inoltre:
  - (a) [UMPIRE] [CENTRE JUDGE] Prendi nota su quale delle due hash mark è posizionata la palla.
  - (b) [LINESMAN] Prendi nota della posizione della clip.

## 18 MISURAZIONI

1. Quando sei in dubbio se sia stata guadagnata la line to gain alla fine dell'azione, fischia, fai il segnale di ferma il tempo (S3) e informa il REFEREE.
2. [REFEREE] È una tua decisione tua se sia necessaria una misurazione. Non farti influenzare dalle richieste di una delle due squadre, ma tieni conto delle condizioni del campo e delle righe tracciate su di esso. Una misurazione viene resa più necessaria quando la palla muore lontano dalle hash mark in quanto è più difficile dare un giudizio accurato dello spot in relazione alla line to gain.
3. Data l'importanza della situazione al termine di un quarto down la misurazione va fatta a meno che non ci sia nessun dubbio che il primo down sia stato guadagnato o meno. Anche dopo un 3° down può essere abbastanza importante.
4. Una misurazione può interrompere il ritmo della gara. Evita le misurazioni quando il tempo sta correndo negli ultimi 2 minuti di un tempo a meno che non ci sia un forte dubbio sulla chiusura o meno del down.
5. Per avere una buona misurazione, l'arbitro in copertura dovrà mettere la palla nel punto preciso di palla morta – non in un punto in linea con esso. La palla non va *mai* mossa dal punto di palla morta fino a che la misurazione non sia stata completata, in particolare non va mai mossa quando la palla muore in una zona laterale. Se la palla muore fuori campo va posta sulla linea laterale nell'esatto punto di uscita.
6. [CREW A 4] [REFEREE] o  
[CREW A 5/6C/7/8] [BACK JUDGE] o  
[CREW A 6D] [FIELD JUDGE] Assicurati che la palla sia nel punto corretto di palla morta e, se necessario, tienila ferma a terra. Metti una bean bag in corrispondenza della punta della palla solo se c'è il rischio che possa muoversi o essere mossa.
7. [CREW A 4/5/6D]<sup>†</sup> [REFEREE] o  
[CREW A 6C] [CENTRE JUDGE] o  
[CREW A 7/8] [FIELD JUDGE] Assicurati che la tribuna stampa abbia una buona visuale della misurazione.
8. [LINE JUDGE] Muoviti velocemente nella posizione appropriate per indicare [con il tuo piede<sup>§</sup>](#) al LINESMAN dove piazzare la clip per eseguire una misura accurata (es in linea con la palla). [Quando la catena è stata portata dentro, non è necessario tenerla ferma mettendoci il piede sopra.](#)<sup>°</sup>
9. [LINESMAN]
  - (a) A meno che ci sia una flag in campo, indicate all'addetto di piazzare il box esattamente davanti al palo della line to gain. [Se c'è una flag nell'azione, \[CREW A 4/5/6C\] fai cadere una bean bag davanti al palo della line to gain. Negli altri casi, il box deve mostrare il numero del down precedentemente giocato.](#)<sup>§</sup>
  - (b) Afferra la catena nel punto dove c'è la clip ed istruisci l'addetto al palo di prendere la catena e portarla nel punto esatto all'interno del campo. Piazza la catena nella esatta posizione corrispondente a quella occupata sulla sideline, [che dovrebbe essere indicata dal piede del LINE JUDGE. Quindi<sup>§</sup>](#) grida "Pronto!".
10. [SIDE JUDGE] Rimani con il box sulla sideline vicino al palo più avanzato e aggiusta la posizione del box una volta che si determina la decisione della misurazione. [Se c'è una flag nell'azione, fai cadere una bean bag davanti al palo della line to gain.](#)<sup>°</sup>
11. [UMPIRE] Prendi il palo avanzato dalle mani dell'addetto alla catena e, quando il Linesman dirà "Pronto", portalo delicatamente vicino alla palla.
12. [CREW A 4/5/6D]<sup>†</sup> [LINE JUDGE] o  
[CREW A 7] [FIELD JUDGE] o  
[CREW A 6C/8] [CENTRE JUDGE] Se la misurazione è in una zona laterale fatti dare una nuova palla e tienila pronta per il gioco successivo.
13. [REFEREE] Determina se la line to gain è stata guadagnata o meno ed annuncia la decisione. Ricorda che viene accordato un primo down se una qualsiasi parte della palla è a livello o oltre qualsiasi parte del palo avanzato.

14. [REFEREE] Se la palla non ha raggiunto il primo down ed è fuori dalle hash mark, prendi la catena nel punto in corrispondenza della punta della palla e posiziona la nuova palla sulla hash mark, per piazzarla usa la catena come riferimento.
15. [UMPIRE] Una volta che la misurazione è stata completata, restituisci il palo avanzato alla chain crew.
16. [LINESMAN]
  - (a) Se è stato raggiunto il primo down, istruisci la catena di posizionarsi per il primo down. Non c'è bisogno di rimettere la clip nella posizione precedente.
  - (b) Se il primo down *non* è stato raggiunto, riporta la clip nella posizione corretta ed assicurati che la chain crew rimetta la catena nella stessa posizione di prima della misurazione.
17. [REFEREE] Segnala la palla ready-for-play quando il LINESMAN ti informerà che la catena si è riposizionata correttamente.

## 19 COME CHIAMARE I FALLI

### 19.1 L'arbitro che li chiama

#### 19.1.a - Priorità

##### Quando vedi un fallo:

1. Lanciare o fare cadere una flag (o [qualcosa che indichi la presenza di un fallo](#)) nel punto appropriato quando osservate un fallo.  
[Se il fallo accade fuori dal campo, la flag deve rimanere dentro il campo da gioco.](#) §
  - (a) Assicurarsi di verificare che la flag cada dal lato giusto del campo quando è lanciata vicino alla goal line. Ciò vale per entrambe le end zone.
  - (b) Lanciare la flag in aria quando non è necessario marcare il punto del fallo (es. falli sulla scrimmage line, falli a palla morta ecc.).
2. Prendere mentalmente nota della yard line dove è stato commesso il fallo.
3. Prendere mentalmente nota dello stato della palla al momento del fallo, ad esempio quale squadra ne aveva il possesso al momento in cui è stato commesso il fallo, se era in possesso di un giocatore o libera e se la palla era viva o morta.

##### Alla fine dell'azione:

4. Assicurarsi che tutti gli altri arbitri notino che è stata lanciata una flag.
5. Rimanere sul punto di palla morta (se sei tu il Coverer) fino a che un altro arbitro non ti solleva da questa responsabilità.
6. Consultarsi con i colleghi che hanno lanciato una flag nella stessa azione oppure con chi potrebbe avere avuto una visione migliore della tua del gioco. Questo è particolarmente importante per i falli di targeting.
7. Assicurarsi che sia il REFEREE che l'UMPIRE sappiano di che fallo si tratta.
8. Verificare che il REFEREE e l'UMPIRE applichino la [penalità](#) <sup>λ</sup> correttamente. Stare vicino al REFEREE per essere sicuro che abbia tutte le informazioni necessarie o in caso di bisogno ricordargli il numero del giocatore. Controllare il punto di applicazione, la distanza e la direzione. Se pensi che ci sia qualcosa di sbagliato informa immediatamente il REFEREE.
9. Prendere nota per tutti i falli che chiami:
  - (a) il tempo (se lo conosci);
  - (b) il fallo (usando i codici indicati nella sezione 28);
  - (c) il numero del giocatore che ha commesso il fallo;
  - (d) se la penalità è accettata, declinata, annullata con un'altra o cancellata.

#### 19.1.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se la palla è viva quando avviene il fallo, *non* fischiare finché la palla non muore (a meno che il fallo non provochi il fatto che la palla muoia).
2. [Se la palla è morta o quando diventa morta](#), <sup>°</sup> continua a fischiare fino a che tutti gli altri arbitri capiscano che hai chiamato un fallo. Fai un segnale ben visibile di ferma il tempo (S3).
3. Se il fallo è un fallo sul punto, chiedi ad un collega disponibile di coprire la tua flag.
4. [USANDO LA RADIO]
  - (a) Se sei il Coverer, non lo lasciare il punto di palla morta fino a che un collega non viene a rilevare il punto.
  - (b) Usa la radio per comunicare il/i tuo/i fallo/i a REFEREE, UMPIRE e al resto della crew.
  - (c) Se c'è più di una flag nell'azione, può essere necessario per tutti gli arbitri che ne hanno lanciata almeno una di radunarsi in un punto (solitamente il punto successivo) e comunicarli a turno.
  - (d) Se c'è un VIDEO JUDGE, usa la radio per informarlo della situazione.
  - (e) Se la tua radio è guasta ma qualcun'altra funziona correttamente, chiedi all'arbitro più vicino di comunicare il/i fallo/i per te.

5. [ALTRIMENTI]
- (a) Se sei il Coverer, non lo lasciare il punto di palla morta fino a che un collega non viene a rilevare il punto.
    - (i) Se nessuno viene a prendere il punto fai in modo che REFEREE e UMPIRE vengano verso di te.
    - (ii) Se hai chiamato un fallo di interferenza difensiva su un lancio, stai sulla tua flag e fai venire il REFEREE e l'UMPIRE verso di te.
  - (b) Se non sei il Coverer, una volta che l'azione nella tua zona si è esaurita, vai velocemente verso il REFEREE e l'UMPIRE.
  - (c) [REFEREE] Riporta il fallo all'UMPIRE. [UMPIRE] Riporta il fallo al REFEREE. [TUTTI GLI ALTRI] Riporta il fallo al REFEREE e all'UMPIRE.
6. Dai le seguenti informazioni:
- La natura del fallo;
  - La squadra che lo ha commesso, dicendo il colore della maglia, oppure dicendo se è dell'attacco o della difesa;
  - Il giocatore che ha commesso il fallo, conoscendo il numero o la posizione;
  - Il punto del fallo e il probabile punto di applicazione;
  - Se la palla, al momento del fallo, era viva o morta e, se del caso, se il fallo è avvenuto prima o dopo un cambio di possesso o mentre la palla era libera per un lancio, un calcio o un fumble.
7. Se più di un arbitro lancia una flag per un fallo (es. infrazioni sulla scrimmage line, interferenza), tutti gli arbitri che hanno chiamato un fallo devono consultarsi fra di loro prima di riportare il fallo.
- (a) Se osservi un arbitro lanciare una flag che può essere per un'interferenza sul lancio e tu pensi che il lancio fosse irricevibile, la raccomandazione è di dire al collega "Il lancio era prendibile?". Se ne è sicuro ti risponderà, "Sì lo era". Se non è sicuro probabilmente ti risponderà "Tu come lo hai visto?"
  - (b) Non presumere che tutti abbiano visto la stessa cosa che hai visto tu.
  - (c) Se hai lanciato una flag in una zona chiaramente di competenza di un altro arbitro, è cortesia discuterne con lui.
8. Se il fallo che hai chiamato è un targeting, devi avere un confronto chiaro e diretto con almeno un altro arbitro prima di riportare il fallo al REFEREE. Raramente avviene un targeting per il quale non ci sia più di un arbitro che abbia visto l'azione. Poiché il fallo comporta l'espulsione diretta, vogliamo che ci sia una consultazione per ridurre il rischio di fare una chiamata non corretta.
9. Quando un giocatore della difesa, prima dello snap, si muove ed un giocatore dell'attacco reagisce, è obbligatoria una discussione fra l'UMPIRE e gli short wing. Questo per determinare se il difensore era nella neutral zone e l'attaccante era minacciato.
10. Quando si riporta un fallo al REFEREE non indicare squadra o giocatore. Dopo che hai riportato il fallo stai vicino al REFEREE nel caso ti chieda ulteriori dettagli. Evitare di fare discussioni con più arbitri tranne quando è assolutamente necessario per ottenere più informazioni. Vanno inclusi nella conversazione solo gli arbitri che sono coinvolti.
11. Nel caso ci sia un fallo di espulsione:
- (a) Accompagna il REFEREE ad informare l'head coach sul numero del giocatore espulso e la natura del fallo.
  - (b) Per diplomazia, informare dell'espulsione l'head coach *prima* che il REFEREE dia l'avviso agli spettatori. <sup>@</sup>
  - (c) Quando si riporta l'espulsione all'allenatore si raccomanda di usare le seguenti parole "Il giocatore X è espulso per il seguente motivo ..." Oppure "il giocatore X viene squalificato perché ..." invece di usare "Sto espellendo il giocatore X per il seguente motivo ...".
  - (d) [REFEREE] Se tu hai chiamato il fallo, ti accompagnerà lo short wing.
  - (e) Un altro arbitro (normalmente lo short wing opposto) informerà dell'espulsione l'head coach dell'altra squadra.

### 19.1.c – Tecniche avanzate

1. Se la tua flag cade in un punto sbagliato, spostala sul punto giusto. Muovi la flag con autorità – non cercare di farlo di nascosto col piede nella speranza che nessuno lo noti.

## 19.2 Gli altri arbitri

### 19.2.a – Priorità

1. Se la flag viene lanciata nell'area che è normalmente di vostra responsabilità, o credete che la penalità possa essere contro un giocatore per il quale eravate voi responsabili nel corso del down (ad es. il giocatore che era la vostra chiave al momento dello snap, oppure un ricevitore che è passato nella vostra area di competenza) o pensate che ci fosse un lancio non ricevibile:
  - (a) Accertati di quale penalità si tratti;
  - (b) Riporta ogni informazione relativa che possa essere di aiuto;
2. Non lasciare che una penalità venga amministrata in modo non corretto per il solo fatto che qualcun altro non conosce ciò che voi conoscete ed avete visto.
3. Tutti gli arbitri condividono un'uguale responsabilità sull'interpretazione delle regole. Se pensi che un fallo sia stato chiamato **non correttamente, o che non sia stato amministrato correttamente**,<sup>°</sup> è tua responsabilità riportarlo all'attenzione del REFEREE senza alcun problema, in modo indiscreto anche in ritardo. Se possiedi qualunque informazione che possa contribuire, fai in modo che i tuoi colleghi, specialmente il REFEREE, ne vengano a conoscenza. Se un singolo arbitro sbaglia un'interpretazione di una regola, l'intera crew la sbaglia.
4. Copri e tieni il punto di palla morta se nessun altro lo fa. Se la palla non è sul punto di palla morta aiuta per fare in modo che ne venga portata una. Lascia la palla per terra fino a che non è più necessario.
5. [REFEREE] Identifica l'/gli arbitro/i che ha/hanno lanciato la flag, vai verso di lui/loro e fatti raccontare i dettagli del fallo che ha/hanno visto.
6. [UMPIRE] Identifica l'/gli arbitro/i che ha/hanno lanciato la flag, senti cosa dice/dicono al REFEREE ed assicurati che il REFEREE abbia capito cosa gli ha/hanno detto.
7. [CENTRE JUDGE] Aiuta il REFEREE e l'UMPIRE con l'applicazione delle penalità.
8. Prendi nota mentalmente della yard dove la palla è morta.
9. Se il fallo è un fallo sul punto, copri e tieni il punto del fallo. Se il fallo ha l'applicazione al post scrimmage kick, copri e tieni il punto di fine calcio.
10. Se altri arbitri stanno discutendo su una situazione, tieni lontano gli altri giocatori.
11. Se tutti i punti sono coperti, osserva i giocatori ed aiuta dove è necessario.
12. Dai una nuova palla all'UMPIRE o al CENTRE JUDGE.
13. Se sei l'arbitro più vicino al capo allenatore (e non hai niente altro da fare), mettiti vicino a lui ed aiutalo a capire che tipo di fallo è stato chiamato e quali opzioni ha a disposizione e riporta la sua scelta al REFEREE. Questo è particolarmente importante quando abbiamo:
  - (a) Una situazione con una penalità o un'applicazione complessa;
  - (b) Un'opzione di 10 second **runoff**<sup>^</sup> (o un timeout che possa evitarlo).
14. [CREW A 4/5/6C] [LINE JUDGE]  
[CREW A 6D/7/8] [FIELD JUDGE] Prendi nota di ogni fallo chiamato di: quarto, tempo, squadra, giocatore, acronimo del fallo, arbitro/i che l'ha/hanno chiamato e se la penalità è stata accettata, declinata, offettata or cancellata per regola.

### 19.2.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. A fine azione, ripeti il segnale di ferma il tempo (S3) dato dall'arbitro che ha lanciato la flag.
2. Quando l'UMPIRE comincia ad applicare la penalità, tira su la flag (o la bean bag) che stai coprendo e riportala all'arbitro che ha chiamato il fallo.

## 19.3 Procedure per l'applicazione delle penalità

1. [REFEREE] Dopo aver ricevuto le informazioni sul fallo:
  - (a) [USANDO LA RADIO] Se i dettagli del fallo non sono stati detti per radio, fallo.
  - (b) Se non sei sicuro che la penalità porti o meno ad un primo down, usa il segnale "Yard sufficienti per un primo down" (Sup43) per chiederlo al LINESMAN.

- (c) A meno che l'applicazione (e le opzioni sul tempo)<sup>§</sup> è ovvia, fai i segnali preliminari in modo chiaro e nitido verso la tribuna stampa. (Un segnale preliminare consiste nel (i) il segnale del fallo; (ii) puntare verso la endline della squadra che lo ha commesso) Se ci possono essere dubbi sul fatto che il fallo sia a palla morta o meno, fai il segnale di palla morta (S7) prima di fare il segnale di ogni fallo avvenuto a palla morta. **Non annunciare il fallo al pubblico [USANDO LA RADIO]<sup>@</sup>** in questo momento.
- (d) Se l'applicazione è ovvia, informa il capitano in campo della squadra che ha subito il fallo di che fallo si tratta e dove verrà piazzata la palla. Puoi evitare di consultarlo se credi che lui sia già a conoscenza della tipologia del fallo. Se il capitano fa un'obiezione, segui la procedura qui sotto per le applicazioni non ovvie. Se il capitano fa una scelta chiaramente sbagliata, fatti confermare che ha capito bene tutte le implicazioni.
- (e) Se l'applicazione non è ovvia, spiega al capitano in campo il fallo e le sue opzioni. Se vuole consultare il suo Head coach, concedigli di farlo con segni o a voce (ma non andando in panchina a parlare da lui). Se, mentre stai consultando il capitano, l'Head coach rende nota la sua scelta, applica quella. Se il capitano e l'Head coach fanno scelte differenti, applicate quelle del coach.
- (f) Informa il capitano in campo della squadra che ha commesso il fallo del tipo di fallo e, se possibile, del numero o della posizione del giocatore che lo ha commesso.
- (g) Informa entrambi i capitani e gli Head coach se il fallo prevede la perdita del down.
- (h) Se non lo sa ancora, istruisci UMPIRE e CENTRE JUDGE (e [USANDO LA RADIO] gli altri arbitri) di quale è il punto di applicazione ed il numero di yard da contare.
2. **[LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE]<sup>†</sup>** Se l'applicazione (o le opzioni sul tempo)<sup>§</sup> non è ovvia:
- (a) Se sei l'arbitro (e non sei il coverer) più vicino all'Head coach della squadra che ha subito il fallo, fatti dire per quale opzione decidono di optare. Spiega loro qual è stato il fallo e quali sono le opzioni.
- (b) Comunica via radio, segnale (es indicando lo spot scelto) o dicendo al REFEREE se accettano o declinano la penalità (o, in caso di più possibilità di applicazioni, quale penalità il Coach vuole accettare).
3. **[UMPIRE O CENTRE JUDGE]**
- (a) **[CREW A 6C/8]** L'UMPIRE e il CENTRE JUDGE devono lavorare in cooperazione per fare quanto segue. Non ha molta importanza quale arbitro svolga ciascun compito specifico, ma devono comunicare insieme per garantire che tutti i compiti vengano svolti e nessuno sia duplicato. (Eccezione: solo l'UMPIRE deve muovere la palla in caso di penalità applicate dal punto precedente nei free kick.)
- (b) Assicurati di sapere che tipo di fallo è stato riportato al REFEREE.
- (c) Se non è così ovvio che la penalità possa essere accettata o declinata, chiama il capitano della squadra che ha subito il fallo mentre il REFEREE fa i segnali preliminari, così che possa essere informato del tipo di fallo e delle opzioni. Se la penalità è complessa o comprende opzioni per entrambe le squadre, chiama entrambi i capitani.
- (d) Fatti dare una nuova palla. Gli altri arbitri ti aiuteranno a recuperarla. Tienila in mano piuttosto che metterla a terra. La palla deve essere posizionata a terra solo una volta che è stata completata l'applicazione della penalità.
- (e) Sii presente se vengono date le opzioni e controlla che vengano date correttamente.
- (f) Mentre porti la palla, decidi quale è il punto in cui andrà messa la palla e dirigiti deciso verso questo punto non contando la penalità una yard alla volta. Sarà necessario invece farlo nei campi dove non sono segnate tutte le yard oppure si sono cancellate.
- (g) Prima di applicare una o più penalità dal punto precedente su un free kick, ripeti i segnali di annuncio della penalità fatti dal REFEREE verso la tribuna stampa.
- (h) Procedure per prevenire gli errori:
- (i) Prima di iniziare, verifica con il LINE JUDGE o con il LINESMAN di avere il punto di applicazione corretto.
- (ii) **[USANDO LA RADIO] È possibile comunicare la distanza, il punto di applicazione e il punto successivo (MOFO 25.4.4). Non dire niente durante l'annuncio della penalità fatto dal REFEREE. <sup>@</sup>**
- (iii) Quando raggiungi il punto successivo, conferma con il LINE JUDGE o il LINESMAN di aver applicato la distanza corretta.

- (iv) Non posizionare la palla a terra finché non hai la conferma di essere nel punto giusto.
  - (v) Non ritardare aspettando che il LINE JUDGE o il LINESMAN siano in posizione nel punto successivo. Devono essere in grado di darti conferma verbalmente o segnalando ovunque si trovino. <sup>\*</sup>
  - (vi) Quando una penalità viene applicata dal punto precedente su un free kick, l'arbitro(i) responsabile(i) di confermare con te l'applicazione della penalità è/sono l'arbitro(i) sulla restraining line della Squadra A (normalmente il BACK JUDGE, ma altri potrebbero essere responsabili in caso di formazione di onside kick).
4. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Se manca meno di un minuto nel secondo o quarto quarto assicurati che il resto della crew sappia che si può applicare il 10 second runoff.
  5. Se viene applicata l'opzione di 10 second runoff:
    - (a) [REFEREE] [Se l'opzione del 10 second runoff non è ovvia, date l'opzione al relativo capitano.](#) <sup>§</sup>
    - (b) [REFEREE] Se viene scelta l'opzione di 10 second runoff e l'altra squadra ha un timeout rimanente, chiedi al suo capitano se desidera utilizzare un timeout.
    - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Se sei l'arbitro (e non sei il coverer) più vicino al relativo Head Coach, cerca di farti dare da lui l'opzione e comunicala al REFEREE.
    - (d) Se viene scelta l'opzione del 10 second runoff:
      - (i) [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Regola il game clock di conseguenza.
      - (ii) [REFEREE] Ricorda alla squadra A che il cronometro partirà al ready-for-play.
      - (iii) [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Assicurati che lo snapper sappia che non deve eseguire lo snap della palla prima che il REFEREE segnali il ready-for-play.
    - (e) Se l'opzione del 10 second runoff viene declinata:
      - (i) [REFEREE] Ricorda alla Squadra A che il cronometro partirà allo snap.
  6. [LINESMAN] Sii pronto a rispondere al REFEREE che ti dà il segnale di "Yard sufficienti per un primo down" (Sup43). Rispondi sì (o annuisci o fai il pollice in alto) se l'applicazione della penalità dal punto precedente darebbe un primo down. Rispondi no (o scuoti la testa o metti il pollice verso) in caso contrario.
  7. Procedure per prevenire gli errori:
    - (a) [\[LINESMAN E LINE JUDGE\] Ascolta se l'UMPIRE o il CENTRE JUDGE comunicano la distanza, il punto di applicazione e il punto successivo, oppure potete comunicarli tu stesso \(evitando l'annuncio della penalità da parte del REFEREE\). Controlla con loro se ritieni che non siano corretti.](#)
    - (b) [LINE JUDGE] Conferma che la(e) penalità è/siano applicata/e dal corretto punto di applicazione. Conferma verbalmente o visivamente all'UMPIRE o al CENTRE JUDGE che stanno partendo dalla posizione corretta. Controlla anche che la palla sia stata spostata alla distanza corretta (inclusa l'applicazione della mezza distanza). [Rimani sul punto di applicazione fino al completamento dell'applicazione, tranne nelle seguenti situazioni:](#)
      - (i) [penalità applicate dal punto precedente su un free kick;](#)
      - (ii) [\[CREW A 4/5\] quando sei responsabile di coprire la fine di un calcio.](#)

[Il controllo della corretta applicazione della penalità ha una priorità più alta rispetto a: \(i\) coprire una flag;](#)

[\(ii\) parlare con gli allenatori.](#)
    - (c) [LINESMAN] Conferma che la(e) penalità sia(no) applicata(e) al punto successivo corretto. Questo processo non richiede che vi muoviate in sincronia con l'UMPIRE o il CENTRE JUDGE, ma devi controllare che entrambi finiate sulla stessa yard line e che sia stata applicata la distanza corretta (inclusa l'applicazione della mezza distanza). Conferma verbalmente o visivamente all'UMPIRE o al CENTRE JUDGE che stanno finendo nella posizione corretta. Non spostare il down marker finché l'applicazione non viene confermata come corretta.
    - (d) [BACK JUDGE O GLI ALTRI ARBITRI SULLA RESTRAINING LINE DELLA SQUADRA A IN CASO DI ONSIDE KICK] Per le penalità applicate dal punto precedente su un free kick, verifica che la penalità sia applicata dal punto corretto e che la palla venga spostata della distanza corretta (inclusa l'applicazione della mezza distanza). Conferma verbalmente o visivamente all'UMPIRE che stanno arrivando

nella posizione corretta.

8. [REFEREE]
  - (a) Mentre l'UMPIRE o il CENTRE JUDGE stanno applicando la penalità, spostati in una posizione ben visibile e dai i segnali finali solo al lato della tribuna stampa del campo. (L'Head coach dell'altra squadra verrà avvisato dal LINESMAN o dal SIDE JUDGE). Non impiegare troppo tempo per metterti in posizione, anche se ogni tanto prendersi un secondo in più può aiutarti a ricomporti e a pensare a ciò che dirai. Fermati completamente prima di iniziare l'annuncio.
  - (b) Per ogni fallo, dai il segnale appropriato e poi indica verso la goal line della squadra che ha commesso il fallo.
  - (c) Nel caso delle seguenti penalità, fai precedere il segnale appropriato dal segnale di fallo personale (S38):
    - (i) facemask (S45)
    - (ii) roughing the passer (S34)
    - (iii) horse collar tackle (S25)
    - (iv) roughing the kicker/snapper/holder (S30)
    - (v) chop block (S41)
    - (vi) targeting (S24)
    - (vii) blind-side block (S28)<sup>®</sup>
  - (d) Se la penalità viene declinata, fai anche il segnale di penalità declinata (S10).
  - (e) Se ci sono falli che si offsettano, segnala il fallo della squadra di casa, indicando la sua goal line, quindi fai il segnale per il fallo dell'altra squadra, indicando la loro goal line ed infine fai il segnale di penalità annullata (S10).
  - (f) Mentre sei rivolto alla tribuna stampa dai il numero del down successivo.
  - (g) [USANDO LA RADIO] Comunica la penalità, includendo l'identità del giocatore che ha commesso il fallo dando il numero (o la posizione se il numero non è stato identificato).
    - (i) Per brevità, il numero dei giocatori può essere omissso se ci sono più di due falli.
    - (ii) [USANDO LA RADIO] Se vieni dotato di radiomicrofono per la comunicazione con gli spettatori e/o telespettatori/ascoltatori, è obbligatorio utilizzarlo purché disponga di un interruttore di comando. <sup>®</sup>
    - (iii) Se il fallo è il primo comportamento antisportivo nei confronti di un individuo, annunciare ciò come avvertimento per la sua condotta futura.
    - (iv) Se un giocatore viene espulso a seguito di un fallo, annunciarlo facendo anche il segnale di squalifica (S47). Usa le stesse parole suggerite per informare il suo Head coach (MOFO 19.1.b).
9. Se ci sono penalità per<sup>°</sup> più falli a palla morta che non si cancellano per regola o per i quali la distanza dell'applicazione verrebbe cancellata, <sup>§</sup> ogni yard di penalità deve essere percorsa e (ad eccezione dei falli tra serie) la posizione della catena riconsiderata. Anche l'applicazione della mezza distanza dovrebbe essere verificata prima di ogni amministrazione di ogni penalità. La clip della catena, tuttavia, deve essere posizionata solo dopo che è stata applicata l'ultima penalità.
10. Il wing più vicino alla relative sideline deve comunicare all'Head coach i dettagli del fallo se è stato commesso dalla sua squadra, incluso, ove possibile, il numero o la posizione del giocatore che l'ha commesso ed esattamente cosa ha fatto. Se la penalità comporta la perdita del down, il Coach dovrà essere informato di ciò. Il Coach deve inoltre essere informato di eventuali penalità o judgement insoliti, indipendentemente dal fatto che siano contro la sua squadra. Gli esempi potrebbero includere: flag girate; lanci imprevedibili; qualsiasi tattica o azione scorrette (Regole 9-2-2 and 9-2-3).
11. [REFEREE] Se sono commessi falli che vanno applicati al kickoff successivo, fai i segnali finali (ed annuncia la penalità) ed indica il punto dove avverrà il calcio. L'UMPIRE ripeterà il segnale finale prima di applicare la penalità dal punto del kickoff.
12. [REFEREE] Se una flag viene girata fai il segnale di flag girata (S13) verso la tribuna stampa. Questo segnale non va fatto dall'arbitro che ha lanciato la flag (a meno che non fosse il REFEREE stesso). [USANDO LA RADIO] Dai una breve spiegazione del perché la flag è stata girata.
13. [REFEREE] [USANDO LA RADIO] Se l'applicazione di una penalità o una situazione di gioco sono complesse o insolite, spiegalo a tutti. Concentrati sull'esposizione dei fatti (ad esempio i falli fischiati) e su un breve riferimento alle regole applicabili. Puoi farlo anche se

non ci sono flag nell'azione, se il gioco è già stato interrotto. Non interrompere il gioco solo per fare un annuncio.

## 19.4 Applicazioni ovvie e non ovvie

1. Gli arbitri normalmente potranno considerare ovvio che l'applicazione delle seguenti penalità verrà accettata:
  - (a) Penalità per falli a palla morta (tranne quelli commessi da una squadra durante un punt);
  - (b) Penalità applicate al post scrimmage kick;
  - (c) Penalità della difesa che vengono aggiunte alla fine del gioco;
  - (d) Penalità della squadra A che includono la perdita del down;
  - (e) Penalità della squadra B che includono un primo down automatico (a meno che declinandole si abbia una posizione di campo più favorevole);
  - (f) Penalità della squadra A che risultano in una safety (a meno che declinandole la squadra B ottenga una migliore posizione di campo);
  - (g) Penalità della squadra A in giochi in cui hanno guadagnato un primo down.
2. Gli arbitri, normalmente, potranno considerare ovvio che l'applicazione delle seguenti penalità saranno declinate:
  - (a) Penalità dove il risultato del gioco è lo stesso della penalità (es. interferenza sul lancio della difesa sul punto della presa al volo oltre la line to gain oppure una safety);
  - (b) Penalità contro una squadra che ha segnato un touchdown (o una trasformazione da due punt) a meno che non sia una penalità che si possa riportare al free kick successivo;
  - (c) Penalità degli avversari prima che la squadra che ha subito il fallo guadagni il possesso;
  - (d) Penalità della difesa che lasciano l'attacco in una posizione di campo meno favorevole e/o un down meno favorevole;
  - (e) Penalità della squadra A dove questa ha perso una considerevole quantità di terreno.
3. Nei seguenti casi le penalità potrebbero essere declinate o accettate, in modo ovvio, in base alla situazione del gioco:
  - (a) Quando ci sono penalità multiple, quella che mette la squadra che ha commesso il fallo nella situazione peggiore;
  - (b) Quando la penalità estende o fa finire la gara, sarà accettata o declinata in base a quale squadra sta conducendo la gara;
  - (c) Quando la penalità estende o fa terminare la prima metà di gara, sarà accettata o declinata in base a quale squadra è in posizione per segnare.
4. Quando la penalità estende o fa finire il primo tempo, sarà accettata o declinata in base a quale delle due squadre è nelle condizioni di poter segnare.
5. Gli arbitri normalmente riterranno le applicazioni delle seguenti penalità come "non ovvie":
  - (a) Quando una penalità assegna o cancella i punti per un field goal, una safety o una trasformazione da 1 punto;
  - (b) Quando la posizione in campo più o meno favorevole è da barattare con un migliore o peggiore numero di down da giocare;
  - (c) Quando la squadra B può scegliere l'applicazione dal punto precedente o dal punto di palla morta dopo un calcio (incluso quando un free kick non toccato è andato fuori campo) e la lunghezza del calcio e/o il ritorno non dà una chiara indicazione di quale possa essere la scelta; generalmente:
    - (i) un calcio lungo ed un ritorno corto suggeriranno il punto precedente come punto di applicazione;
    - (ii) un calcio corto o un ritorno lungo suggeriranno il punto di palla morta;
  - (d) Quando la squadra che ha il possesso a fine azione può scegliere di rifiutare l'offset dei falli per la regola delle "mani pulite" (Regola 10-1-4 Eccezione 1) o per la regola dell'"applicazione post scrimmage kick" (Regola 10-1-4 Eccezione 2);
  - (e) Quando (alla fine o verso la fine del quarto) un forte vento o un altro fattore atmosferico può influenzare in quale modo una squadra vorrà giocare il down successivo;
  - (f) Quando la Squadra A può rifiutare parte della distanza di una penalità durante una try al fine di mantenere lo stesso punto per il kicker (Regola 8-3-3-b-2).

6. Oltre a decidere se una penalità verrà accettata o rifiutata, gli arbitri possono anche considerare l'opzione sull'orologio di una squadra come "ovvia". Questo include le situazioni di 10 second runoff e se avviare il cronometro al ready-for-play o allo snap.

Le situazioni "ovvie" includono:<sup>§</sup>

- (a) Nelle fasi finali della partita, la squadra in testa generalmente vorrà consumare tempo e la squadra in svantaggio vorrà conservarlo. Un'eccezione a ciò potrebbe verificarsi se è probabile che si verifichi un cambio di vantaggio nella/e giocata/e successiva/e.
- (b) Nelle fasi finali del primo tempo, una squadra in grado di segnare generalmente vorrà risparmiare tempo.

## 20 CRONOMETRAGGIO E FINE DEI QUARTI

### 20.1 Cronometro da stadio

1. Se esistono uno o più game clock visibili, diventano cronometri ufficiali. (Sarebbe stupido per gli arbitri non utilizzarlo visto che tutti i giocatori, allenatori, spettatori e altri componenti della crew possono vederlo). Per essere considerato visibile, almeno uno dei cronometri deve essere visibile da ogni punto del terreno di gioco. Se non lo è non potrà essere usato. *Se sono presenti più orologi non sincronizzati, ne verrà utilizzato solo uno o più sincronizzati e gli altri dovranno essere spenti.* §
2. Se ci sono play clock visibili, diventano quelli ufficiali. Per essere considerati visibili devono essere collocati dietro la endline e devono essere visibili dal quarterback da ogni punto del campo all'interno delle hash mark. Se non è così non potranno essere utilizzati.
3. In molte circostanze, il time keeper è in condizioni migliori, rispetto agli arbitri in campo, in quanto ad accuratezza nel fermare e far partire il tempo. Il motivo principale è perché non ha nient'altro da fare.
4. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Tieni il tempo approssimativamente uguale a quello dello stadio. Le ragioni principali per fare questo sono:
  - (a) In caso il cronometro da stadio si guasti;
  - (b) In caso il time keeper dimentichi di fermarlo o farlo ripartire e di conseguenza ci possa essere una considerevole quantità di tempo perso o guadagnato.
5. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Sei responsabile di controllare che il cronometro da stadio parta e si fermi in modo opportuno. Altri arbitri, in una migliore posizione per controllare il cronometro, possono aiutarlo. Questo è molto importante quando il cronometro è alle tue spalle. Discuterne durante la pregame per chi deve farlo.
6. Piccoli errori nel fermare o far ripartire il tempo possono essere ignorati. Pochi secondi di differenza in più o meno, specialmente all'inizio della tempo, non hanno nessuna influenza sia per una che per l'altra squadra. Anche alla fine del primo tempo o della partita un errore di un secondo o due non ha molta importanza a meno che non tolga la possibilità ad una delle due squadre di segnare o dia un'opportunità in più ad una delle due squadre che invece non andrebbe accordata.
7. Correzioni al cronometro da stadio vanno apportate solo quando c'è una notevole differenza. Un errore di meno di *cinque secondi*° per minuto rimanente nel quarto può essere ignorato (es un errore di *25 secondi*° può essere ignorato se rimangono più di 5 minuti). *Una correzione può essere fatta [USANDO LA RADIO] se significativa abbastanza da meritare una spiegazione a pubblico e squadre. Ciò è più probabile che accada negli ultimi due minuti di tempo. Altrimenti, può essere effettuata una correzione [USANDO LA RADIO] se il time keeper è in grado di ascoltarla.*
8. Quando è necessaria una correzione, deve essere fatta prima che l'azione successiva parta. Se un errore non viene prontamente corretto, ignoratelo ed andate avanti.
9. Se il cronometro da stadio non funziona correttamente (o in casi estremi in cui l'operatore è completamente incompetente), il REFEREE può ordinare di spegnerlo.
10. Non rovinare una partita per eccesso di zelo sul tempo. Ti farà sembrare troppo invadente e che tu stia esagerando, soprattutto se lo fai ripetutamente.

### 20.2 Two-minute warning

1. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Devi notificare al REFEREE gli ultimi 2 minuti quando la palla muore e mancano due minuti o poco meno alla fine del secondo o del quarto. (Eccezione: se è stato segnato un touchdown nel gioco precedente il two-minute warning va dato subito dopo la trasformazione)
2. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Al momento opportuno, fischia, ferma il tempo e fai il segnale di ferma il tempo (S3). Avvisa il REFEREE di dare il two-minute warning e

informale del tempo preciso che rimane da giocare.

3. [REFEREE] [USANDO LA RADIO]<sup>@</sup> Fai l'annuncio dei due minuti e segnalalo ad entrambe le panchine usando il segnale (Sup45) (Regola 3-3-8-b). Assicurati che il capitano ed il capo allenatore di ogni squadra siano stati informati di quanto tempo *esattamente* rimane da giocare, non solo che c'è stato il two-minute warning.
4. Se il cronometro è stato fermato per dare il two-minute warning, verrà fatto ripartire di nuovo allo snap (o dopo un free kick)

## 20.3 Ogni quarto

1. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Quando si è prossimi alla fine di ogni tempo assicurati, ogni volta che il tempo si ferma, che tutti gli arbitri siano informati del tempo esatto che rimane da giocare. Per regola, a meno che ci sia il cronometro da stadio, dopo il two-minute warning di ogni tempo, informa l'Head coach e il capitano in campo di entrambe le squadre dell'esatto tempo che rimane a disposizione ogni volta che il cronometro viene fermato. (Regola 3-3-8-c). [USANDO LA RADIO] Comunica il tempo agli altri arbitri. Per essere sicuro che sia chiaramente comprensibile, ripetilo in due modi, es "1 minuto 34 secondi" e "1, 3, 4".

2. [REFEREE] [USANDO LA RADIO] Se non è visibile il cronometro di gara, annuncia il tempo rimanente ogni volta che l'orologio si ferma dopo l'avviso di due minuti. Ripetilo due volte nel caso in cui non venga udito chiaramente (ad esempio "Manca 1 minuto e 34 secondi. 1, 3, 4.") Questo dovrebbe essere fatto dalla posizione che hai senza richiedere più tempo di quello necessario per pronunciare la frase. <sup>@</sup>

3. Responsabilità per decidere se lo snap viene effettuato prima o dopo la fine del periodo:
  - (a) Se non c'è il cronometro da stadio diventa responsabile che ha il tempo in campo. Se non ha un allarme sonoro o la vibrazione per segnalare la fine del periodo, lo terrà davanti agli occhi in modo da poter vedere simultaneamente sia il gioco che il tempo.
  - (b) Se c'è il cronometro da stadio, chi tiene il tempo in campo ricorderà a REFEREE e UMPIRE che sono loro i responsabili. Se i cronometri sono visibili in entrambe le end zone la responsabilità primaria rimane del REFEREE. Se il cronometro è solo in una end zone la responsabilità è di chi dei due ce l'ha di fronte. Se il cronometro è in una zona che non è visibile né dal REFEREE né dall'UMPIRE sarà un altro arbitro in posizione più appropriata a diventarne responsabile. Chi deve essere va discusso durante la pregame conference.
4. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Quando il tempo finisce fischia se la palla è morta. Gli altri arbitri aiuteranno a portare la palla al REFEREE che dichiarerà la fine del quarto.

## 20.4 Primo e terzo quarto

1. [UMPIRE] Cronometra il tempo della sosta tra i quarti.
2. Quando il quarto termina:
  - (a) [REFEREE] [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Vai al punto successivo e annota (per iscritto) la yard line sulla quale è posizionata la palla, la sua posizione laterale, il numero del down successivo e la distanza dalla line to gain.
  - (b) [LINESMAN] [SIDE JUDGE] Annota la yard line sulla quale è posta la clip, la yard line dov'è stata piazzata la palla, il numero del down da giocare e la distanza dalla line to gain. <sup>^</sup>

(c) [REFEREE] [UMPIRE O CENTRE JUDGE] [LINESMAN] [SIDE JUDGE] Non muoverti verso il punto successivo fino a quando tutti non avete registrato le corrette informazioni. <sup>@</sup>

- (d) [ALTRIMENTI] Annota la yard line dov'è piazzata la palla, down e distanza.
- (e) [LINE JUDGE] Annota anche il posizionamento laterale della palla.
3. [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Se hai la palla, accompagnato dal REFEREE, portala

- nell'altra metà campo e posizionala. [CREW A 6C/8] Se non hai la palla, controlla i giocatori mentre si spostano lungo il campo.
4. [LINE JUDGE] Una volta che ti sei segnato quanto detto, vai velocemente sul punto successivo (stessa yard line e posizionamento laterale) nell'altra metà campo ed indica il nuovo punto dal quale la palla andrà messa in gioco.
  5. [CREW A 6D/7/8] [FIELD JUDGE]  
[CREW A 4/5/6C] [LINE JUDGE] Sposta il box alternativo e il line to gain marker ma non muoverli fino a che non hai preso nota delle loro posizioni.
  6. [LINESMAN] Quando hai dato conferma delle informazioni e queste sono state correttamente annotate, afferra la clip e, tenendola ben salda, fai girare la catena e la chain crew sulla linea della relativa yard nell'altra metà campo. Nello stesso tempo, il box deve essere spostato nella sua nuova posizione (sotto la supervisione del SJ, se presente)
  7. [SIDE JUDGE] Supervisiona che l'operatore al box si sposti nella nuova posizione.
  8. [BACK JUDGE] [FIELD JUDGE] Muoviti a fondo campo con i giocatori.
  9. Dopo il completamento di queste operazioni, prendi posizione per il down successivo. La palla non dovrà essere dichiarata pronta al gioco se non è passato un minuto dalla fine del quarto. Questo è un periodo di "riposo" per le squadre e la sua durata non deve variare in modo significativo. §

## 20.5 Intervallo di metà gara

1. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE]<sup>†</sup> Assicuratevi che un capitano di ciascuna squadra si rechina dal Referee prima di lasciare il terreno di gioco.
2. [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Conferma al REFEREE la durata dell'intervallo, l'ora corrente e l'ora di inizio del secondo tempo.
3. [REFEREE] Comunica queste informazioni ai capitani, informandoli che le squadre dovranno fare rientro sul terreno di gioco per essere presenti all'ora prevista per l'inizio del secondo tempo.
4. [REFEREE] Non concedere diminuzioni del tempo dell'intervallo a meno di ragioni convincenti per cui farlo. Ricorda che l'intervallo è un periodo di riposo importante per giocatori, allenatori, arbitri e altri. Qualsiasi decisione di abbreviarlo deve includere una valutazione del rischio del suo impatto sulla sicurezza dei partecipanti. §
5. [REFEREE]<sup>×</sup> Segnala l'inizio dell'intervallo facendo il segnale di tempo che corre (S2). [CHI TIENE IL TEMPO IN CAMPO] Fai partire il tempo per l'intervallo a questo segnale. Se è presente il cronometro da stadio partirà anch'esso nello stesso momento con il conteggio a scalare del tempo dell'intervallo.
6. Conservare il possesso dei palloni durante l'intervallo.
7. Opzioni per il secondo tempo:<sup>^</sup>
  - (a) [REFEREE] [UMPIRE] Non più di cinque minuti prima del termine dell'intervallo vai nella zona dove le due squadre hanno trascorso l'intervallo per chiedere le opzioni del secondo tempo. Vai prima dalla squadra che ha il diritto di scegliere per prima e poi dagli avversari.
  - (b) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Se le squadre sono in campo e sei l'arbitro più vicino all'Head coach, presenza alla scelta e riporta la decisione al REFEREE [USANDO LA RADIO.]<sup>†</sup>
  - (c) [REFEREE] Assicuratevi che entrambe le squadre sappiano a chi toccherà calciare e quale goal line l'altra squadra vuole difendere.
8. Gli altri arbitri andranno direttamente in campo per assicurarsi della presenza della chain crew, box alternativo, addetto alla line to gain marker e ball person. L'arbitro responsabile si assicurerà che i palloni vengano riportati sul terreno di gioco.
9. [CREW A 4] [LINE JUDGE]  
[CREW A 5/6C/7/8] [BACK JUDGE]  
[CREW A 6D] [FIELD JUDGE] Assicuratevi che sia disponibile una palla per il kickoff.

## 20.6 Fine della gara

1. [REFEREE] Segnala la fine della gara (S14).
2. [LINESMAN] Recuperarla clip dalla catena.
3. [UMPIRE] Recupera la palla usata nell'ultimo gioco.
4. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Recupera i palloni di riserva dai ball person.
5. Dopo che il REFEREE ha segnalato la fine della gara, andare immediatamente insieme a coppie (o in gruppi più ampi) e lasciare il terreno di gioco con passo uniforme e senza fretta (cadenzato dall'arbitro più vicino allo spogliatoio).
  - (a) Se un arbitro ha le chiavi degli spogliatoi deve essere il primo a raggiungere lo spogliatoio.
  - (b) Non devi né cercare né evitare allenatori o giocatori.
  - (c) Se seguito da qualcuno, continua a camminare.
  - (d) Non rimanere in campo a parlare con i giocatori, allenatori, spettatori o chicchessia. **(Eccezione: se è richiesta la presenza per una cerimonia dopo-partita.)** §
6. Ogni richiesta di discussione riguardante l'arbitraggio della gara dovrà essere indirizzata al REFEREE. [REFEREE] Sii preparato a discutere qualsiasi interpretazione alle regole (nello spogliatoio e non in campo), ma devi in modo molto educato rifiutarti di discutere qualsiasi judgement.
7. Ogni arbitro dovrà completare le operazioni amministrative richieste. **Ciò include la gestione di ogni fallo che ha generato una squalifica.** §
8. Gli arbitri sono responsabili di riportare i palloni della gara e qualsiasi altra apparecchiatura agli organizzatori della partita.

## 20.7 Compiti aggiuntivi per partite trasmesse in diretta

Questi compiti vanno svolti solo se la partita viene trasmessa in diretta e il tempo della partita deve essere sincronizzato con quello della diretta della trasmissione.

1. [CREW A 5/6C/7/8] [BACK JUDGE]
2. [CREW A 6D] [FIELD JUDGE]  
[CREW A 4] [REFEREE] Durante qualsiasi timeout o nell'intervallo prima dell'inizio di qualsiasi periodo, se c'è un addetto alla diretta vicino alla sideline della tribuna stampa ("cappello rosso" o "maniche arancioni") :
  - (a) Restare accanto a lui durante l'intervallo fino a quando rimangono 30 secondi. L'addetto alla diretta può avanzare di qualche metro in campo durante l'intervallo in modo da poter essere vista più chiaramente.
  - (b) Durante ciascun intervallo, confermare il numero di timeout utilizzati e rimanenti nel tempo.
  - (c) Se l'Autorità garante della competizione in corso acconsente alla richiesta di timeout per i media, verrà utilizzata la seguente procedura aggiuntiva.
    - (i) Il numero di timeout per i media sarà concordato durante un incontro tra il REFEREE, un rappresentante della direzione della partita, l'addetto alla diretta e il regista/produttore televisivo. L'incontro dovrebbe svolgersi almeno due ore prima del kickoff.
    - (ii) I timeout per i media sono concessi solo a discrezione del REFEREE. Tuttavia, il REFEREE deve garantire che durante la partita venga concesso il numero concordato.
    - (iii) Durante la partita, l'addetto alla diretta può richiedere un timeout per i media incrociando entrambe le braccia sul petto.
    - (iv) Il REFEREE riconoscerà che intende accogliere la richiesta indicando il terreno. La durata dell'intervallo inizia quando il REFEREE successivamente dà il segnale di timeout TV (S4).
    - (v) I timeout per i media possono essere concessi solo quando si verifica un timeout dovuto a:

- (1) un timeout di squadra, una coach conference o una video review;
  - (2) un timeout per infortunio o il REFEREE sospende il gioco secondo la Regola 3-3-3;
  - (3) nei tempi supplementari, la fine di un periodo;
  - (4) una segnatura (diversa da un touchdown – attendere l'esito della try) o un tentativo di field goal non riuscito;
  - (5) un cambio di possesso, ma non quando la palla è sulle o prima delle 20 yard della Squadra A o durante una giocata che può cambiare il momentum della partita.
- (d) Ritorna alla tua posizione in campo quando mancano 30 secondi alla fine del timeout. Allo stesso tempo, l'addetto alla diretta estenderà il braccio sinistro lungo il fianco con un angolo di 45 gradi. Tutto ciò indica a tutti che il timeout è vicino alla conclusione.
- (e) Quando mancano 15 secondi alla fine del timeout per i media, l'addetto alla diretta alzerà la mano destra sopra la testa per segnalare che il timeout sta per scadere. Gli arbitri vicini alle squadre informeranno l'allenatore e incoraggeranno le squadre a mettersi in posizione pronte a giocare.
- (f) Alla fine del timeout, l'addetto alla diretta abbasserà il braccio e indicherà il REFEREE.
3. [REFEREE] Non dare il ready-for-play fino a quando: (i) il collegamento TV o il BACK JUDGE (o FIELD JUDGE) ti informano che la TV è pronta a procedere; e (ii) tutti gli arbitri sono in posizione.

## 21 USO DELLA BEAN BAG

### 21.1 Principi generali

1. Tutti gli arbitri devono avere almeno due bean bag per segnare i punti che non sono dei falli.
2. Non lanciare mai la bean bag con un lancio sopra la spalla. Se possibile corri approssimativamente al punto e *lasciala cadere*. Se non è possibile, lanciala sottomano.
3. Prendi nota mentalmente della yard.
4. Se la bean bag cade nel punto sbagliato, muovila nel punto corretto. Sposta la bean bag con autorità – non cercare di spostarla con il piede sperando che nessuno ti noti.

### 21.2 Segnare il punto

1. Il coverer (e nessun altro) deve usare la bean bag per segnare:
  - (a) La fine dello scrimmage kick in campo. Questo **potrebbe essere** <sup>◊</sup> il punto di applicazione del post scrimmage kick.
  - (b) Il punto in cui il possesso viene perso per un fumble. Questo è la fine della corsa e potrebbe essere il punto successivo se la palla va fuori campo o il basic spot per falli che avvengono durante la corsa o quando la palla è libera.
  - (c) Il punto dove viene effettuato un lancio all'indietro o un handoff oltre la neutral zone o quando non c'è la neutral zone. Questo è la fine della corsa relativa ed il basic spot per falli che avvengono durante la corsa.
  - (d) Il punto dove un ricevitore eleggibile esce volontariamente fuori campo. In questo caso è possibile, in alternativa alla bean bag, lasciar cadere il proprio cappellino. Questo indica che ci sarà un fallo se questi tocca un lancio in avanti in campo prima che sia stato toccato da un avversario.
  - (e) Il punto in cui un giocatore della squadra A va fuori campo volontariamente durante un free o uno scrimmage kick. In questo caso è possibile, in alternativa alla bean bag, lasciar cadere il proprio cappellino. Questo indica che ci sarà un fallo se ritorna in campo. (Se il giocatore torna in campo immediatamente dopo essere andato fuori campo la bean bag non è necessaria e l'arbitro lancerà solo la flag per marcare il punto del fallo).
  - (f) Tutti i punti in cui un giocatore della squadra A tocca illegalmente un free o uno scrimmage kick. Questi sono punti dove la squadra B può decidere di prendere la palla come risultato della violazione. Più punti richiedono più di una bean bag oppure usate la vostra bean bag per segnare il più vantaggioso (per la squadra B) tra questi punti.
  - (g) Il punto in cui un giocatore prende al volo o recupera un calcio, lancio o fumble fra le sue 5 yard e la goal line, le azioni in cui si applica la regola del momentum. Questo è il punto di palla morta se la palla muore successivamente nella end zone in possesso della sua squadra se il momentum del giocatore lo ha portato nella end zone.
  - (h) Il punto di massimo avanzamento se il portatore di palla (incluso il quarterback durante un sack) viene spinto indietro (questo ovviamente non è un'azione che va fatta sempre ma solo quando si forma un mucchio di giocatori che va gestito per cui dovete lasciare il punto di massimo avanzamento che avete preso). Questo è un punto di palla morta.
  - (i) Il punto di palla morta se devi lasciare il punto per prendere la palla o osservare l'azione. Questo deve esser fatto molto raramente – non farlo assolutamente diventare una routine. Questo può includere il recupero di un calcio della squadra A se il giocatore che ha recuperato la palla cerca di avanzarla.
2. A meno che il punto sia anche uno di quelli indicati sopra, la bean bag *non* deve essere mai usata per segnare:
  - (a) Il punto in cui avviene un intercetto;
  - (b) Il punto in cui finisce un free kick. Fai il segnale del tempo che parte (S2) se necessario;

- (c) Il punto dove viene recuperato un fumble;
- (d) Il punto dove un calcio o un lancio tocca per terra;
- (e) Il punto in cui un giocatore della squadra di B moffa una palla calciata – usa invece il segnale di tocco legale (S11);
- (f) Il punto di un muff nel backfield;
- (g) Il punto di un lancio all'indietro nel backfield a meno che non sembri che la palla libera possa uscire dal campo.

Nessuno di questi può essere un possibile punto di applicazione.

## 22 CHAIN CREW E BALL PERSON

### 22.1 Chain crew

1. Questa sezione elenca le istruzioni che un arbitro (normalmente il LINESMAN) dà alla chain crew prima della gara. In alcune circostanze è appropriato ritardare il kickoff fino a che non le avete completate. In alcune circostanze in cui il ritardo è chiaramente imputabile alla squadra di casa, può essere appropriato penalizzare la squadra di casa. (Regola 3-4-1b).
2. Presentati alla chain crew prima della gara. Prendi nota o scriviti<sup>§</sup> i loro nomi e usali frequentemente durante la gara. Ricordagli l'importanza del loro ruolo. Apprezza e ringrazia continuamente per il loro lavoro, particolarmente quando fanno qualcosa velocemente e con rapidità.
3. Rendi l'addetto al box responsabile di tutta la crew. Normalmente egli è il più esperto della crew.
4. Mostra alla crew i segnali che userai per indicare (i) il numero del down; (ii) fermi!; (iii) muovere la catena.
5. Durante la gara, evita di afferrare la catena o il box. Usa le istruzioni verbali per indicare agli operatori che devono muoversi nella posizione corretta.
6. **Istruisci la crew di non muovere mai la catena, il down marker o il box o cambiare il down tranne che su comando del LINESMAN o del REFEREE.** Se sono stati chiamati ma vedono una flag sul terreno, devono rimanere fermi ed avvisare l'arbitro. Quando si muoveranno dovranno farlo velocemente e senza confusione fino alla nuova posizione.
7. Istruisci la crew che la catena non dovrà muoversi su un secondo, terzo o quarto down; solo il box dovrà farlo. Sarà inoltre possibile (es. dopo una penalità) che ci sia un primo down e che la catena non debba muoversi.
8. Comunica alla crew che ti aspetti che il loro normale ritmo sia di trotterellare da una posizione alla successiva. Nelle situazioni di hurry-up devono però essere più veloci.
9. **È importantissimo per la sicurezza della chain crew, dei giocatori e degli arbitri che la sideline sia sgombra. Il box e la catena devono essere 6 piedi (circa 2 metri Ndt) fuori dal campo, tranne quando si setta la catena per un nuovo primo down. Questa è una cosa che va ripetutamente detta sia all'operatore al box che agli operatori alla catena.**
10. Istruisci l'addetto al box che durante i down:
  - (a) Non deve muoversi finché non viene invitato a farlo.
  - (b) Deve posizionare il box dietro il tallone del piede a fondo campo del Linesman.
  - (c) Dovrà cambiare il numero del down solo su indicazione del LINESMAN.
  - (d) Sarebbe meglio se cambiasse il numero mentre sposta il box sulla nuova posizione – es: il box mostrerà il down precedente quando nella posizione precedente ed il down nuovo quando nella posizione nuova.
  - (e) Il box dovrà essere posizionato sempre a *6 piedi (circa 2 metri Ndt)* fuori dal campo tranne quando si posiziona la catena per un primo down.
11. Istruisci la chain crew che ogni volta che viene guadagnata una nuova serie:
  - (a) Il box si muoverà per primo al punto indicato dal LINESMAN (la parte frontale del palo sulla punta della palla).
  - (b) A seguire deve muoversi la catena, posizionando il palo posteriore esattamente dietro il box ed il palo avanzato estendendo completamente la catena per tutta la sua lunghezza.
  - (c) L'addetto al box chiederà al collega che regge il palo della catena alle sue spalle di tenergli il box in modo che lui possa posizionare la clip. (se c'è un quarto componente della catena può essere lui designato a questo compito) La clip deve essere posizionata sul lato più vicino alla goal line della Squadra A di una delle linee delle 5 yard, normalmente quello più vicino al palo posteriore.

- (d) Una volta posizionata la clip la catena andrà spostata 6 piedi (circa 2 metri Ndt) fuori dal campo.
12. Se possibile, l'addetto alla clip o l'addetto al box (o un'altra persona) dovrà scriversi il numero del down e la yard line di ogni punto successivo. Se non è possibile, si può chiedere all'operatore al box di usare un segnale (es. una bean bag o un tee per il golf) per indicare la posizione del box. Se neanche questo è possibile si deve incoraggiare l'operatore al box di memorizzare il numero della yard dove si trova il box.
  13. Istruisci la crew che, se il gioco si sviluppa (o sembra che si sviluppi) nella loro direzione, devono allontanarsi velocemente all'indietro lasciando cadere l'attrezzatura a terra. Enfatizzate l'aspetto della sicurezza di questa operazione ed istruiscili su come riposizionare il tutto usando la clip.
  14. Istruisci la crew che alla fine del primo e del terzo quarto:
    - (a) Il LINESMAN annoterà il numero del down, la distanza dalla line to gain, la yard line e la linea sulla quale è posizionata la clip.
    - (b) Il LINESMAN afferrerà la catena nel punto in cui si trova la clip ed istruirà l'addetto al palo *più lontano* dalla metà campo di andare dall'altra parte del campo, facendo attenzione ad invertire la catena in questa operazione.
    - (c) Il LINESMAN posizionerà la clip sulla yard corretta, quindi istruirà la crew su come estendere la catena. Quindi la catena andrà spostata sei piedi fuori dal campo.
    - (d) Il box verrà mosso nella nuova posizione dove è stata spostata la palla.
  15. Istruisci la crew che, quando ci sarà un free kick, devono appoggiare l'attrezzatura sul terreno lontano dalla sideline. La posizione corretta è di posizionarli sulle 20 yard della squadra che riceve dove più probabilmente sarà posizionato il prossimo primo down.
  16. Istruisci la crew che, quando ci sarà la misurazione per stabilire se c'è un primo down:
    - (a) Il box va posizionato dove si trova il palo più avanzato della catena, a meno che ci sia una flag sul campo. (Questo per consentire un back up per il posizionamento della catena). Il numero mostrato sul box deve essere quello del down precedente. (Se c'è una flag a terra, [CREW A 6D/7/8] il SIDE JUDGE o [CREW A 4/5/6C] il LINESMAN deve lasciar cadere una bean bag sul punto del primo palo.)
    - (b) Il LINESMAN afferrerà la catena all'altezza della clip.
    - (c) Il LINESMAN e gli addetti ai pali della catena entreranno velocemente in campo portando la catena sul terreno di gioco. L'addetto al palo più avanzato consegnerà il palo all'arbitro incaricato. (normalmente l'UMPIRE).
    - (d) Se è stato guadagnato il primo down, gli addetti alla catena ritorneranno velocemente verso la linea laterale e posizioneranno la catena per la nuova serie.
    - (e) Se non è stato guadagnato il primo down e la palla è morta fuori dalle hash mark, gli addetti alla catena seguiranno le disposizioni del REFEREE sulla posizione dove lo snap verrà effettuato. Il REFEREE metterà la catena allineata con la punta della palla.
    - (f) Se il primo down non è stato guadagnato il LINESMAN e gli addetti alla catena ritorneranno velocemente sulla sideline. Il LINESMAN si assicurerà che la clip venga posizionata correttamente. La catena si sposterà quindi sei piedi fuori dal campo.
    - (g) Una volta che il REFEREE avrà comunicato la decisione, il box si posizionerà a livello della punta della palla e verrà cambiato il numero sul box per indicare il down successivo.
  17. Quando la line to gain è la goal line, oppure durante le trasformazioni, si userà solo il box. La catena sarà lasciata per terra all'incirca sulle 20 yard e gli operatori ai pali rimarranno ben distanti in modo da non disturbare l'addetto al box.
  18. Quando la chain crew è stata istruita con le procedure di cui sopra, si dovranno simulare alcune corse di prova per assicurarsi che abbiano capito correttamente le istruzioni. Usate tutto il tempo necessario prima del kickoff per praticare queste procedure con la chain crew.
  19. Ricorda alla chain crew che, per la durata della gara, essi sono arbitri e pertanto devono essere imparziali. Non devono fare osservazioni sui giocatori o commentare decisioni arbitrali.
  20. Se un membro della crew non esegue le procedure in modo accettabile, informa gli organizzatori dell'incontro che provvedano a sostituirlo.

## 22.2 Operatori alternativi

1. Questa sezione elenca le istruzioni che un arbitro (normalmente il LINE JUDGE) dà agli operatori al box ed alla line to gain alternativi (quando disponibili) prima della gara. In alcune circostanze è appropriato ritardare il kickoff fino a che non le avete completate. In alcune circostanze in cui il ritardo è chiaramente imputabile alla squadra di casa, può essere appropriato penalizzare la squadra di casa. (Regola 3-4-1b).
2. Presentati alla chain crew prima della gara. Prendi nota o scriviti<sup>§</sup> i loro nomi e usali frequentemente durante la gara. Ricordagli l'importanza del loro ruolo. [Apprezza e ringrazia continuamente per il loro lavoro, particolarmente quando fanno qualcosa velocemente e con rapidità.](#) <sup>§</sup>
3. Istruisci l'addetto al box alternativo dicendogli di lavorare approssimativamente sei piedi fuori dalla sideline e di posizionarsi in modo speculare di fronte al box ufficiale.
4. Istruisci l'addetto al line to gain marker dicendogli di posizionarsi di fronte al palo più avanzato della catena dalla parte opposta del campo. Anch'egli deve stare sei piedi fuori dalla sideline.
5. Ricorda agli operatori alternativi che durante tutta la durata della gara essi sono arbitri e pertanto devono essere imparziali. Non devono fare osservazioni sui giocatori o commentare decisioni arbitrali.
6. Se un membro degli addetti alternativi non esegue le procedure in modo accettabile, informa gli organizzatori dell'incontro che provvedano a sostituirlo.

## 22.3 Ball person

1. Questa sezione elenca le istruzioni che un arbitro (normalmente il LINE JUDGE o il FIELD JUDGE) dà ai ball person prima della gara. In alcune circostanze è appropriato ritardare il kickoff fino a che non le avete completate. In alcune circostanze in cui il ritardo è chiaramente imputabile alla squadra di casa, può essere appropriato penalizzare la squadra di casa. (Regola 3-4-1b).
2. Presentati ai ball person prima della gara. Prendi nota o scriviti<sup>§</sup> i loro nomi e usali frequentemente durante la gara. Ricordagli l'importanza del loro ruolo. [Apprezza e ringrazia continuamente per il loro lavoro, particolarmente quando fanno qualcosa velocemente e con rapidità.](#) <sup>§</sup>
3. Indica uno dei componenti come responsabile per ogni sideline. In aggiunta ogni ball person dovrebbe essere responsabile per la endline alla sua sinistra nei field goal (guardando il campo) e durante le trasformazioni.
4. Istruisci i ball person che, se la palla muore fuori campo o in campo fuori dalla linea delle 9 yard, essi devono dare il più velocemente possibile una nuova palla all'arbitro più vicino. Se la palla va fuori campo o muore per un lancio incompleto, uno di loro la deve recuperare. Se la palla muore in campo il ball person deve aspettare con l'arbitro che copre il punto fino a che non è più necessario e quindi toglierla dal campo.
5. Istruite i ball person che devono muoversi secondo lo svolgimento del gioco, normalmente seguendo lo short wing dalla loro parte del campo. In ciascun gioco devono partire dalla parte della squadra A rispetto all'arbitro di linea o ad un terzo della distanza fra lo short wing ed il deep wing. [Chiedere ai ball person di restare più lontano dal campo rispetto all'arbitro che hanno più vicino.](#) <sup>§</sup>
6. Istruisci i ball person che su field goal e trasformazioni, quello responsabile della endline deve mettere la sua palla ai piedi del palo e prendere posizione ben indietro ai pali in modo da recuperare la palla dopo il calcio.
7. Istruisci i ball person che in caso di tempo inclemente o pioggia devono tenere i palloni puliti e asciutti. È responsabilità degli organizzatori dell'incontro fornire gli asciugamani per questo scopo.
8. Informa i ball person che ad essi può essere richiesto di recuperare una bean bag se è stata lasciata cadere lontana dal punto in cui è finita l'azione. Avvisateli che la bean bag non va mai toccata senza che gli sia stato chiesto di farlo.

9. Se hai più di un ball person dalla tua parte del campo. Uno sarà responsabile di tenere la palla di riserva e darla ad un arbitro e l'altro sarà responsabile di recuperare la palla del gioco precedente.
10. Ricorda agli operatori alternativi che durante tutta la durata della gara essi sono arbitri e pertanto devono essere imparziali. Non devono fare osservazioni sui giocatori o commentare decisioni arbitrali.
11. Istruisci i ball person di non dare i palloni ai giocatori. I giocatori non devono allenarsi o interferire sui palloni della gara.
12. Se un ball person non esegue le procedure in modo accettabile, informa gli organizzatori dell'incontro che provvedano a sostituirlo.

## 23 MECCANICHE PER CREW A 3

Meno arbitri ci sono più facilmente un'azione di gioco o un fallo possono passare inosservati. La chiave per una crew a 3 è di sapere quali compiti hanno una priorità maggiore e di essere preparati a lasciar perdere quelli a priorità più bassa quando il tempo a disposizione è poco.

### 23.1 Generalità

1. Gli arbitri devono decidere fra di loro chi sarà responsabile di istruire l'operatore al cronometro, lo speaker, la chain crew, la crew alternativa ed i ball person.
2. Gli arbitri dovranno accordarsi su come dividersi i compiti riguardanti il cronometraccio. Normalmente il LINE JUDGE sarà addetto al cronometro di gara ed il REFEREE al cronometro di gioco e i timeout.
3. Ogni arbitro dovrà essere pronto ad adattarsi alle circostanze del gioco. Lo scopo principale è di tenere il gioco chiuso in modo da osservarlo da più di una angolazione.
4. Durante la misurazione il LINE JUDGE prenderà il palo avanzato ed il LINESMAN posizionerà la clip. Il REFEREE deve accertarsi che la palla non venga mossa, prima di muoversi per giudicare la misurazione.

### 23.2 Free kick

1. Il LINE JUDGE sarà sulla sideline dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A. Il LINESMAN sarà sulla sideline opposta sulla restraining line della squadra B. Questi due avranno la responsabilità di ciascuna sideline, e di prendere il punto di massimo avanzamento sul ritorno. Il REFEREE sarà a fondo campo a centro del campo per coprire la goal line.

### 23.3 Scrimmage down

1. Questa formazione adotta le normali posizioni dagli arbitri in una crew a 4, con un ruolo che viene omesso (normalmente l'UMPIRE).
2. Il LINESMAN ed il LINE JUDGE iniziano nella loro posizione normale. Essi sono responsabili di tutta la scrimmage line. Essi sono responsabili per la loro linea laterale sia sui giochi di corsa che per i lanci, e si dovranno spostare anche sulla goal line se è minacciata. Sui giochi di lancio, quando sicuri che il lancio attraverserà la neutral zone, possono andare a fondocampo per osservare i ricevitori e giudicare se il lancio è completo o meno dalla loro parte di campo.
3. Il REFEREE parte dalla sua posizione normale, tranne che può decidere di partire dalla posizione normale dell'UMPIRE per osservare la linea ristretta dal lato difensivo della neutral zone. Nei giochi di corsa deve osservare i blocchi da dentro verso fuori. Sui lanci ha l'intera responsabilità per le azioni vicine al lanciatore. Dopo che la palla è stata lanciata è responsabile della protezione sul lanciatore e non deve guardare il lancio (anche se è nella posizione dell'UMPIRE).

### 23.4 Giochi di goal line

1. Nei giochi di goal line, due arbitri (il LINESMAN ed il LINE JUDGE) devono essere in posizione per muoversi lungo la sideline verso la goal line, guardando il gioco dall'esterno verso l'interno. Il REFEREE osserverà il gioco dall'interno verso l'esterno.

## 23.5 Punt

1. Il LINESMAN partirà dalla sua posizione normale ed arbitrerà come al solito.
2. Il LINE JUDGE si sposterà a fondo campo nella stessa posizione che adotta per i punt in crew a 4. Egli deve essere pronto a giudicare sulla fine del calcio e seguire il ritorno.
3. Il REFEREE favorirà il lato di campo della tribuna stampa osservando le azioni contro lo snapper e contro il kicker.

## 23.6 Field goal e trasformazioni

1. Un arbitro, normalmente il LINE JUDGE, sarà dietro i pali ed avrà l'intera responsabilità di giudicare se il tentativo ha avuto o meno successo.
2. Il REFEREE favorirà il lato di campo della tribuna stampa e sarà responsabile della sideline se si sviluppa un gioco di lancio o una corsa. Osserverà le azioni contro il kicker e l'holder.
3. Il LINESMAN è responsabile delle azioni contro lo snapper e potrà spostarsi all'interno del campo dopo lo snap osservarlo per meglio.

## 24 VIDEO REVIEW

### 24.1 Introduzione

1. Lo scopo principale della video review è solo quello di avere una chiamata corretta. Tuttavia, è meglio limitarne l'utilizzo altrimenti gli spettatori e i partecipanti alla partita potrebbero annoiarsi o perdere fiducia negli arbitri. [La regola IFAF 12 stabilisce i limiti oltre i quali non spingersi con la richiesta di review.](#) <sup>◊</sup>

### 24.2 Prima della partita

1. [VIDEO JUDGE] Informa gli arbitri in campo della tua posizione e dei mezzi (tecnici e non) che avrai a disposizione per rivedere le giocate. [Tieni in considerazione i seguenti fattori quando scegli dove posizionarti:](#)<sup>§</sup>
  - (a) Idealmente, sarai in un posto dove puoi avere una chiara visione di tutto il campo ed al contempo del/i tuo/i monitor. La visione del campo deve essere tale che tu possa vedere l'intero contesto di un'azione: down e distanza, posizione di campo, sostituzioni, formazioni, guadagni o perdite di yard nell'azione, ecc. Se puoi solo vedere il/i tuo/i monitor, sarà più difficile valutarne l'intero contesto.
  - (b) Idealmente, sarai in un posto protetto da eventuali intemperie e dai raggi di sole diretti.
  - (c) Idealmente, sarai vicino allo staff addetto al supporto tecnico alla video review.
2. [VIDEO JUDGE] Determina quale sorgente video verrà usata durante la partita.
3. [VIDEO JUDGE] Se il replay è sotto il controllo degli addetti alla trasmissione televisiva, incontrati con loro e accordatevi sulle procedure per:
  - (a) Informare che una video review sta per essere effettuata
  - (b) Informare quale, tra le molteplici opzioni di visuale, vuoi che venga riproposta e a che velocità
  - (c) Chiedi di essere informato se un problema tecnico renda impossibile o riduca l'effettiva utilità di un replay
4. [VIDEO JUDGE] Incontrati con un Assistente Video (se presente) e accordatevi sulle procedure da usare per eseguire correttamente ciò che gli chiederai per rivedere una specifica azione.
5. Tutti gli arbitri dovranno rivedere le procedure necessarie per fermare la partita e gestire la video review.
6. Accordati su quale tipo di azioni e/o aree di gioco sarà più probabile che tu possa tornare utile per una review. Ad esempio, se l'unica telecamera è sulla linea di metà campo, è molto difficile che potrai aiutare a giudicare un gioco sulla goal line.
7. [USANDO LA RADIO] Tutti gli arbitri dovranno verificare che la comunicazione tra gli arbitri in campo ed il Video Judge funzioni correttamente.
8. [REFEREE] Se non c'è il Video Judge ma i replay possono essere trasmessi su uno schermo allo stadio, accordati sulla procedura da usare per trasmettere un replay. Ricorda che questa forma di review non può essere usata se la scelta di mostrare o meno un replay è sotto il controllo di una sola squadra.

### 24.3 Review informale

1. La revisione informale può essere richiesta solo dagli arbitri per decidere se interrompere o meno il gioco per una revisione formale. La revisione informale è da considerarsi come un processo rapido ed efficiente atto a non ritardare il gioco. [Può anche essere utilizzata per "risolvere" rapidamente problemi individuati dal Video Judge.](#) <sup>§</sup> I risultati di una revisione informale non vengono comunicati agli spettatori, ma possono, se opportuno,

essere comunicati a un head coach se il tempo e l'occasione lo consentono:

2. Mentre la palla è morta e l'azione è terminata:
  - (a) [VIDEO JUDGE] Puoi scegliere di mostrare il replay dell'azione precedente se sei in grado di farlo prima che sia probabile che parta l'azione successiva.
  - (b) [ARBITRI IN CAMPO] Puoi scegliere di rivedere mentalmente l'azione precedente o discuterne con gli altri arbitri, se sei in grado di farlo prima che sia probabile che parta l'azione successiva.
3. Nonostante quanto detto nel paragrafo 24.3.1, nelle seguenti situazioni, gli arbitri in campo possono "mettere in stallo" la partita per un breve periodo per consentire la visione del replay da parte del Video judge e decidere se interrompere formalmente la partita:<sup>\*</sup>
  - (a) durante un timeout per infortunio o un'interruzione per un altro motivo
  - (b) quando il riporto della palla è lento o macchinoso

Da notare che in nessuna circostanza gli arbitri devono tentare di impedire alla Squadra A di mettere la palla in gioco mentre il play clock sta scorrendo.
4. Se sospetti che sia stato commesso un errore e non c'è tempo per rivedere il gioco, devi decidere se interrompere il gioco, in base a:
  - (a) il tuo giudizio sull'impatto della chiamata/non chiamata;
  - (b) la probabilità che vi siano evidenze tali da modificare la decisione;
  - (c) **il grado di certezza che hai che sia stato commesso un errore (più sei certo, più è probabile che dovresti interrompere la partita; maggiore è il dubbio, lascia che la partita continui).**

## 24.4 Review formale

1. La review formale è un processo che sospende la partita mentre il Video Judge riguarda approfonditamente l'azione precedente. Il REFEREE annuncia l'inizio di una review, ciò che riguarda l'azione viene rivisto e infine annuncia l'esito della review.
2. Qualsiasi arbitro, compreso il Video Judge, può interrompere il gioco se ritiene:
  - (a) Ci sono prove ragionevoli per ritenere che sia stato commesso un errore nella decisione presa sul campo, e
  - (b) Il gioco è rivedibile (Regola 12-2-2), e
  - (c) L'esito della review può avere un impatto decisivo sul gioco. La review non deve essere utilizzata se non creerebbe alcun impatto importante sulla partita, incluso quando si è in regime di running clock (Regola 3-3-2).
3. Non ricorrere ad una review in una situazione che darebbe ad una squadra un vantaggio rispetto al tempo (sul game clock o sul play clock).
  - (a) Non ricorrere immediatamente una revisione in situazioni in cui:
    - (i) Fermare il cronometro darebbe alla squadra A un altro gioco in circostanze in cui altrimenti un periodo finirebbe.
    - (ii) Fermare il cronometro consentirebbe alla Squadra A di evitare di commettere un fallo di ritardo del gioco che sarebbe altrimenti inevitabile.
  - (b) È tuttavia possibile ricorrere ad una review dopo che il periodo è terminato o il play clock è scaduto e, se una chiamata venisse modificata, il game clock verrà ripristinato al punto in cui si sarebbe trovato se la chiamata fosse stata effettuata correttamente e il play clock verrà reimpostato su 25 secondi.
4. Per interrompere la partita:
  - (a) [ARBITRI IN CAMPO] Fischiate e fate il segnale di ferma il tempo [S3]. Una volta cessata qualsiasi azione, [USANDO LA RADIO] dire chiaramente: "ferma il gioco; ferma il gioco; rivedi il video". Tutti gli altri arbitri dovrebbero ripetere il segnale di ferma il tempo [S3].
  - (b) [VIDEO JUDGE] [USANDO LA RADIO] Dire chiaramente: "ferma il gioco; ferma il gioco."
5. Se un Head Coach chiede una review, informare il REFEREE. Qualsiasi review richiesta da un coach è una revisione formale. Il referee e l'arbitro più vicino sulla sideline dovrebbero conferire con l'allenatore per capire cosa sta contestando e per assicurarsi che ciò che viene

- contestato sia rivedibile.
6. [REFEREE] Annuncia agli spettatori che è in corso una review utilizzando il segnale di video review [Sup44].
    - (a) Se la review è stata richiesta da un Head Coach, annunciare: "(La squadra) ha contestato la decisione di (dire cosa viene contestato)."
    - (b) Se la review è stata chiesta da un arbitro, annunciare la decisione presa sul campo. Ciò definisce effettivamente ciò che è più probabile che venga "modificato" dalla review (sebbene anche altri aspetti dell'azione possano essere modificati). Esempi:
      - (i) "La decisione presa sul campo è di lancio incompleto."
      - (ii) "La decisione presa sul campo è di targeting del numero 25 Rosso."
      - (iii) "Potrebbe esserci stato un fallo grave nell'azione precedente." (Se si sospetta che un fallo commesso nell'azione precedente non sia stato chiamato.)
    - (c) In tutti i casi, far seguito a quanto detto con: "L'azione precedente verrà rivista."
  7. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Se sei l'arbitro più vicino all'Head Coach, informalo che si sta svolgendo la review.

## 24.5 Durante una review

1. Durante la review, tutti gli arbitri coinvolti nella chiamata/non chiamata in campo dovrebbero riunirsi insieme al REFEREE, se possibile lontano dai giocatori. Gli altri arbitri dovrebbero tenere lontani i giocatori.
2. Se possibile, un arbitro sulla sideline dovrebbe stare vicino al coach di ciascun lato del campo. Ciò è particolarmente importante se il replay è stato richiesto proprio da quel coach. Durante la review, NON informare il Coach dei dettagli della discussione in corso. Potete tuttavia informarli di fatti importanti confermati o accertati.
3. Se la review è stata avviata dal campo, normalmente un arbitro in campo (o il REFEREE per suo conto) dovrebbe chiedere al Video Judge di rispondere a una domanda specifica sui fatti (ad esempio "Il portatore di palla aveva il ginocchio a terra?"). Se la review è stata avviata dal Video Judge, questi dovrebbe informare gli arbitri sul campo quale/i aspetto/i del gioco desidera rivedere.
4. [ARBITRI IN CAMPO] [USANDO LA RADIO] L'arbitro che è il principale responsabile deve descrivere nel modo più dettagliato possibile ciò che ha visto. Gli altri arbitri che hanno assistito all'azione in questione devono quindi descrivere ciò che hanno visto.
5. [VIDEO JUDGE] [USANDO LA RADIO] Descrivi cosa mostra il replay. Nei casi in cui la prova video è chiara, la descrizione deve essere breve e pertinente. Laddove le prove video non siano conclusive, descrivi ciò che vedi in modo sufficientemente dettagliato in modo che il gruppo possa giungere a una decisione collettiva su ciò che è realmente accaduto.
6. La regola 12-3-3-a stabilisce che, se c'è una prova chiara e indiscutibile che una decisione sul campo fosse errata o che qualcosa rientrante nell'ambito della procedura di revisione si sia verificato e non è stato notato dagli arbitri in campo, il Video Judge consiglierà agli arbitri sul campo di modificare le loro decisioni.
7. La regola 12-3-3-b stabilisce che laddove ci siano altre prove (ad esempio non indiscutibili), il Video Judge informerà gli arbitri in campo delle prove disponibili e darà loro l'opportunità di modificare le loro decisioni quando tali prove sono combinate con prove derivanti dalle loro stesse osservazioni. Il Video Judge non può sovrapporsi al giudizio di nessuno degli arbitri in campo, ma può consigliarli. La determinazione finale dei fatti spetta agli arbitri in campo. In caso di dubbio, la decisione resta valida, a meno che non vi siano prove sufficienti (nel bilancio delle probabilità) per ribaltarla.
8. [VIDEO JUDGE] Quando si prendono decisioni su false partenze ed azioni con tempi simili, assicurarsi che le prove video siano chiare quando riprodotte a velocità normale. Non creare un fallo basandosi solo sull'analisi fotogramma per fotogramma, anche se ciò potrebbe essere utilizzato per annullare un fallo. §

9. Se un arbitro in campo ha visto bene un'azione ed ha ritenuto che non fosse abbastanza grave da essere chiamata come fallo, allora il Video Judge non deve annullare tale giudizio a meno che il fallo non sia evidente. Tuttavia, se l'arbitro che ha fatto la chiamata cambia rapidamente idea, allora la sua decisione originale può essere modificata su consiglio del Video Judge. L'arbitro che ha fatto la chiamata non deve permettere che la pressione dei partecipanti o degli spettatori influenzi la sua decisione – la decisione deve essere presa sulla base di un'applicazione coerente della filosofia arbitrale (Capitolo 3).
10. [USANDO LA RADIO] Quando si comunicano le informazioni, l'arbitro che le riceve deve ripetere i dettagli più importanti per confermare che sono stati ricevuti e compresi chiaramente. Questo sarà il Video Judge per le informazioni trasmesse da un arbitro in campo mentre sarà normalmente il REFEREE per le informazioni trasmesse dal Video Judge.
11. Quando si ricorre ad una review di un aspetto particolare di un'azione, è assolutamente accettabile che altri aspetti vengano presi in considerazione. Una review può considerare qualsiasi aspetto dell'azione per il quale la partita è stata interrotta. Il Video Judge è responsabile di decidere quali altri aspetti del gioco possono essere presi in considerazione, incluso:
  - (a) se è stato commesso un altro fallo grave
  - (b) lo stato della palla (ad esempio, che è diventata morta in precedenza durante il gioco)
  - (c) aspetti riguardanti le tempistiche
12. Evitare espressioni, gesti o linguaggio del corpo negativo che potrebbero essere visibili agli spettatori o alla televisione.
13. [CREW A 5/6C/7/8] [BACK JUDGE]  
[CREW A 4] [LINE JUDGE]  
[CREW A 6D] [FIELD JUDGE] Agire come Replay Field Official (RFO). Se il risultato dell'azione viene cambiato, registrare i seguenti dettagli su come il gioco dovrebbe essere ripreso e assicurarsi che tutti gli arbitri in campo ne siano a conoscenza:
  - (a) numero del successivo down
  - (b) distanza dalla line to gain
  - (c) yard line
  - (d) posizione laterale della palla (hash mark)
  - (e) tempo del game clock
  - (f) se il cronometro partirà al ready o allo snap
  - (g) se deve essere caricato un timeout
 Se il Video Judge non conosce i dettagli precisi di nessuno di questi, può essere utilizzata una stima.
14. ei casi in cui non sia presente un Video Judge ma gli arbitri sul campo possono visualizzare il replay su uno schermo, deve essere seguita la stessa procedura, ma normalmente non è necessario che la discussione avvenga tramite radio.

## 24.6 Frasi chiave

1. Durante una review, è importante utilizzare una comunicazione chiara e inequivocabile che trasmetta tutte le informazioni necessarie, ma consenta anche a tutte le parti di sapere in quale stato decisionale ci si trovi. L'utilizzo delle seguenti frasi standardizza questa comunicazione. <sup>@</sup>
2. Fermare il gioco.
  - (a) **Fermare il gioco; Fermare il gioco:** quando è usato da qualsiasi arbitro, indica che il gioco deve essere fermato per una review formale.
3. Scambio di informazioni.
  - (a) **Il video mostra ...:** quando è usato dal Video Judge, comunica i fatti che possono essere determinati dal video.
  - (b) **Non posso dire ...:** quando è usato dal Video Judge, comunica i fatti che non possono essere determinati dal video. Questa potrebbe essere un'opportunità per un arbitro in campo di informare il Video Judge di ciò che ha visto.
  - (c) **X, per favore dimmi cosa hai visto in merito a ...:** Quando è usato dal Video Judge,

questa è una richiesta di informazioni su un aspetto specifico dell'azione. Normalmente questo sarà indirizzato a uno o più arbitri specifici. Normalmente dovrebbe iniziare facendo riferimento al/ai arbitro/i specifico/i per nome. Se più di uno, sarebbe utile se rispondessero nello stesso ordine in cui sono menzionati nella richiesta. Se il Video Judge non riceve risposta, dovrà ripetere la richiesta. Ad essa potrà far seguito un'ulteriore richiesta di informazioni più dettagliate o integrative. Un altro arbitro sul campo potrebbe dover informare i destinatari della richiesta se questi non l'hanno ascoltata.

- (d) **V, cosa mostra il video in relazione a ...**: quando è usato da un arbitro sul campo, questa è una richiesta al Video Judge di fornire informazioni su un aspetto specifico dell'azione. Normalmente dovrebbe iniziare facendo riferimento al Video Judge per nome. Se l'arbitro in campo non riceve risposta, deve ripetere la richiesta. Può essere seguita da un'ulteriore richiesta di informazioni più dettagliate o supplementari.
4. Concludere la review.
- (a) **Ho preso la mia decisione**: Quando è usato dal Video Judge, questo indica che ha acquisito tutte le informazioni che ritiene necessarie per determinare l'esito della review (Regola 12-3-3-a). Questo può essere perché ci sono prove chiare e indiscutibili per confermare o annullare una chiamata, o che non vi è alcuna prospettiva di acquisire tali prove e la decisione sul campo resta valida. Seguiranno i dettagli della decisione, sottolineando se la decisione sul campo è confermata, valida o modificata e, se modificata, perché è stata modificata.
- (b) **Credo che siamo tutti d'accordo**: quando è usato dal Video Judge, questo indica che ha acquisito tutte le informazioni che ritiene necessarie per arrivare ad una decisione consensuale tra lui e gli arbitri in campo (Regola 12-3-3-b). Ciò accade perché c'è un chiaro accordo per confermare o annullare una chiamata, oppure perché non vi è alcuna prospettiva di ottenere tale accordo e la decisione sul campo resta valida. A meno che non venga immediatamente contraddetta da un arbitro sul campo, questa sarà seguita dai dettagli della decisione, sottolineando se la decisione sul campo è confermata, valida o modificata, e se modificata, in cosa.
- (c) **La prossima giocata sarà ...**: quando è usata dal Video Judge, comunica le informazioni necessarie sulla giocata successiva. Ciò dovrebbe includere tutti i dettagli rilevanti come indicato nella Meccanica 24.5.13.

## 24.7 Conclusione di una review

1. [REFEREE] Verifica che tutti gli arbitri in campo siano stati informati della decisione.
2. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Gli arbitri più vicini agli Head Coach, <sup>o</sup> li informino della decisione. Se la review è stata richiesta da quel particolare Coach, questo è particolarmente importante.
3. [REFEREE] Annuncia:
  - (a) "Dopo un'ulteriore review, "
  - (b) Se la decisione sul campo è confermata, annunciare: "... la decisione sul campo è confermata."
  - (c) Se la decisione sul campo non cambia, annunciare: "... la decisione sul campo non cambia "
  - (d) Se la decisione sul campo viene cambiata, annunciare: " la decisione sul campo è stata cambiata" e fornire dettagli su (i) perché e (ii) qual è l'impatto della decisione cambiata. (La parola "cambiato" è molto meglio di "invertito".) Chiedi al RFO di stare vicino a te in modo che possa ricordarti i dettagli se li dimentichi.
  - (e) Se la review è stata richiesta da un Head Coach e la decisione non è stata cambiata, annunciare che un timeout verrà addebitato a quella squadra, aggiungendo: "(La squadra non ha ulteriori challenge disponibili per il resto della partita."
4. Tutti gli arbitri devono controllare che il down e la distanza, la posizione della palla e il tempo sul game clock siano stati impostati correttamente.

## 24.8 Indisponibilità della review

1. Se a causa di problemi tecnici o di altro tipo diventa impossibile effettuare le review:
  - (a) [VIDEO JUDGE] Informa il REFEREE che la review non è disponibile.
  - (b) [REFEREE] Sospende temporaneamente la partita (Regola 3-3-3) e annuncia che la review non è disponibile.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Informa l'Head Coach dal tuo lato del campo che le review non sono disponibili.
2. Mentre la review non è disponibile, non è possibile richiederla.
3. Se successivamente diventa nuovamente possibile effettuare le review:
  - (a) [VIDEO JUDGE] Informa il REFEREE che le review sono nuovamente disponibili.
  - (b) [REFEREE] Sospendi temporaneamente la partita (Rule 3-3-3) e annuncia che le review sono nuovamente disponibili.
  - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Informa l'Head Coach dal tuo lato del campo che le review sono nuovamente disponibili.

## 25 COMUNICAZIONI VIA RADIO

### 25.1 Introduzione

1. L'uso delle comunicazioni via radio in campo non è obbligatorio. Spetta al giudizio dei singoli arbitri e delle crew scegliere se utilizzarle o meno. Questo vale anche se nella crew ci sono arbitri che non posseggono le radio o che scelgono di non usarle.
2. L'equipaggiamento radio deve essere conforme ai requisiti tecnici imposti dalle leggi dello stato in cui la gara si svolge. In aggiunta:
  - a. È obbligatorio utilizzare le cuffie, al fine di mantenere la comunicazione privata ed avere le mani libere durante la partita.
  - b. Sistemi di comunicazione ad attivazione vocale o a microfono sempre aperto non dovrebbero essere utilizzati, poiché è molto probabile che ciò crei un rumore di fondo che disturba la conversazione. Si consiglia di usare il sistema PTT (Push-To-Talk), ovvero in cui il microfono viene attivato da chi parla tramite apposito pulsante.
3. Le comunicazioni via radio dovrebbero essere usate solamente dagli arbitri direttamente coinvolti nell'arbitraggio della partita. L'elenco include:
  - a. Gli arbitri in campo
  - b. Addetti alla Video Review
  - c. Arbitri con ruolo di Alternate
  - d. Arbitri esperti designati come Tutor verso arbitri alle prime designazioni
  - e. Arbitri designati come cronometristi
  - f. Arbitri futuri od esordienti che partecipano alla partita per osservare gli arbitri (se la crew è d'accordo) – Si consiglia di condividere le comunicazioni radio con loro, per aiutarli a comprendere meglio l'operato degli arbitri in campo.
4. Le comunicazioni radio non dovrebbero essere usate o condivise con arbitri che non siano stati designati per la partita.
5. Se più crew arbitrano partite diverse nello stesso campo (per esempio in occasioni delle finali o di bowl), come atto di cortesia, la crew della gara successiva dovrebbe evitare di usare o testare le proprie radio finché la gara precedente non è terminata a meno che non si assicuri di utilizzare un canale radio diverso.
6. Ogni arbitro che partecipa alla partita con un ruolo diverso da quello di arbitro in campo (per esempio come spettatore, addetto alla catena, ball person ecc.), come atto di cortesia, deve astenersi dall'ascoltare le comunicazioni via radio senza il permesso della crew.
7. Se si dovesse scoprire che una qualunque persona non arbitro (giocatore, coach, spettatore) sta ascoltando o registrando le comunicazioni via radio della crew arbitrale senza permesso (intercettazione), questo fatto deve essere riportato a referto, poiché in conflitto con lo spirito della Regola 1-4-11-f. (Nota: È possibile che i coaching staff o lo staff organizzativo dell'evento utilizzino le radio per comunicare tra loro. Se la crew si dovesse accorgere che per coincidenza stanno utilizzando la stessa frequenza o canale, la crew deve cambiare canale. Questa non è un'infrazione alla Regola 1-4-11-f.)
8. **Siate consapevoli in ogni momento che qualcuno potrebbe essere all'ascolto di ciò che dite, siate professionali!**

### 25.2 Prima della partita

1. Nella settimana precedente la gara, il Referee deve ricordare alla crew che verranno usare le radio e quindi di ricaricare le batterie. Almeno un arbitro deve portare un caricatore alla partita nel caso qualcuno si dimentichi di caricarle.
2. Durante la pre-game, accordarsi su quale canale usare (e almeno uno di scorta da utilizzare se ci fossero problemi di ricezione od altro.) Chi utilizza le radio con più regolarità sarà in grado di capire quando la ricezione è più debole del solito – questo dovrebbe suggerire di provare ad usare una frequenza differente.

3. Prima di uscire dallo spogliatoio per andare in campo e/o quando si arriva in campo, bisogna testare che ognuno riesca a ricevere le comunicazioni da tutti gli altri. Per fare il test, si procede con questo ordine: R, U, HL, LJ, BJ, FJ, SJ, CJ e cronometristi se presenti. Il Referee darà inizio al test, parlando e gli altri in ordine dovranno confermare che hanno sentito tutti gli altri arbitri che hanno parlato prima di loro. **In alternativa, disposti in campo, un arbitro parla e tutti gli altri alzano il braccio per confermare di averlo sentito; e così per ogni componente della crew. (Aggiunta FIDAF)**

## 25.3 Utilizzi obbligatori

I seguenti utilizzi sono obbligatori (da parte di ogni membro della crew, se non specificato):

1. Comunicare informazioni relative al cronometro di gara e al suo stato.
  - a. “Quanto manca?” Solo chi tiene il tempo deve rispondere
  - b. “Ready o snap?” Solo l’arbitro in copertura deve rispondere
  - c. È una situazione da 10 second runoff? (“Perché si è fermato il tempo?”).
  - d. Se non c’è un cronometro visibile,
    - i. Gli arbitri laterali (wing) comunicano le informazioni relativo al cronometro di gara alla propria sideline; R e U all’attacco e alla difesa, se possibile.
    - ii. Come descritto dalla Regola 3-3-8-c, bisogna comunicare il tempo alle squadre ogni volta che il cronometro viene fermato negli ultimi due minuti di ogni tempo.
    - iii. Le crew possono concordare di comunicare il tempo rimasto ad ogni segnatura, penalità o cambio di possesso
  - e. Quando l’arbitro che tiene il cronometro (timekeeper) comunica il tempo, un arbitro (di norma il Referee) deve confermare ripetendo il tempo rimasto
2. [BACKJUDGE o SIDEJUDGE] Trasmettere il tempo rimasto sul play clock – ma deve essere fatto quando mancano 12 secondi, per dare tempo al Referee di comunicarlo all’attacco.
3. Fallo chiamato, squadra e numero (“Falsa partenza, rossi, 73). Se l’arbitro che chiama il fallo non lo comunica, deve farlo il Referee, dopo che gli sono state riportate le informazioni e prima di proseguire con le procedure di applicazione delle penalità (Meccaniche 19.1.b.4)
4. [REFEREE] Confermare il punteggio dopo un extra point, un field goal o una safety (“Il punteggio è ora Squadra di Casa 21, ospiti 7 – riportate sempre prima la squadra di casa). [ARBITRO CHE TIENE IL TEMPO – TIMEKEEPER] Confermare il punteggio ripetendolo.
5. [REFEREE] Comunicare alla crew di posizionarsi con le meccaniche per un onside-kick (“Onside kick; Onside kick”). Questa comunicazione deve essere confermata da tutti gli arbitri che devono muoversi come conseguenza

## 25.4 Utilizzi consigliati

I seguenti utilizzi sono consigliati (da parte di ogni membro della crew, se non specificato):

1. Quando un targeting (o un simile fallo grave) viene chiamato, l’arbitro che chiama il fallo dovrebbe chiedere: “Qualcun altro ha visto il colpo dell’84 bianco?”
2. L’arbitro sulla sideline che si trova più vicino all’Head Coach della squadra che ha subito un fallo deve comunicare la decisione di quest’ultimo relativamente all’accettare o declinare la penalità, quando l’applicazione non è ovvia.
3. [REFEREE] Quando c’è un potenziale intentional grounding, chiedere: “C’era un ricevitore nell’area?”
4. [UMPIRE O CENTRE JUDGE O LINE JUDGE] Lunghezza della penalità, punto di applicazione e punto successivo (ad esempio. “Applichiamo 10 yard dalle 10 alle 27”. “Siamo andati metà distanza dalle 8 alle 4”) (MOFO 19.3.3.h.ii). Questa procedura deve essere concordata nei tempi onde evitare di sovrapporsi all’annuncio della penalità del Referee. @
5. [REFEREE] Quando il punto di applicazione per una penalità non è ovvio, questo dovrebbe essere trasmesso al resto della crew. @
6. Dare avvisi, ad esempio:
  - a. Il numero segnato dal box è errato (“Il box dovrebbe segnare un secondo down”)
  - b. Un arbitro non è in posizione (“L’Umpire non è pronto”)

- c. La palla viene dichiarata morta vicina alla line to gain (“E’ vicina”)
  - d. Chi ha la responsabilità della goal line (“I wing hanno la goal line”)
  - e. Che tipo di trasformazione sembra che provi la squadra A (“Vanno da due”)
7. Promemoria, ad esempio:
- a. Hurry-up offense (“Ricordatevi che l’Umpire deve andare a prendersi la palla se il tempo corre”)
8. Errori nelle meccaniche, ad esempio:
- a. Un arbitro è nella posizione errata o ha fatto qualcosa di notevolmente errato (“Mario, devi guardare i giocatori fuori dal campo”)
  - b. Nessuno ha segnalato di fermare il tempo alla chiusura di un down (“È un primo?”)

## 25.5 Utilizzi potenziali

I seguenti utilizzi sono consentiti in alcune occasioni, ma non devono essere ricorrenti né far parte della routine:

1. Confermare l’utilizzo delle meccaniche cross-field (“Il Line Judge ha il punto”)
2. Quando un arbitro ha bisogno che un altro arbitro parli al suo posto con un giocatore (dare alcuni dettagli, brevemente) (“Umpire, per favore, chiedi al 65 rosso di bloccare con le mani dentro al frame.”)
3. Confermare i dettagli prima dell’annuncio di una penalità (Referee: “mi ripeti il numero?”)
4. Comunicare su quale yard line si trova la palla dopo un ritorno (“Palla sulle 33 difensive”)
5. Comunicare la chiave del BACK JUDGE (ma solo in caso di seri dubbi) (“Il Back Judge ha l’88”).

## 25.6 Utilizzi proibiti

I seguenti utilizzi sono proibiti:

1. Volgarità, rabbia, commenti sulle squadre – ricorda che qualcuno potrebbe essere in ascolto.
2. Quando parlando si interromperebbe la comunicazione di qualcun altro, ad esempio:
  - a. Il Referee sta annunciando (o sta per farlo) la penalità (a meno che non si debba urgentemente correggere un errore significativo).
  - b. Il Referee (o un altro arbitro) sta parlando (o sta per farlo) con i giocatori o i coach.
3. Quando la palla è viva o sta per diventarlo – utilizza il fischietto se devi attirare l’attenzione urgentemente e fermare l’azione
4. Messaggi ambigui, ad esempio:
  - a. Parlare di una squadra o di un’azione senza identificare la squadra con il suo nome, colore o come attacco/difesa.
  - b. Parlare di un giocatore senza identificarlo per squadra e numero
  - c. Parlare di un lato o zona di fine campo senza specificare quale.

## 25.7 Se una radio smette di funzionare

Continuare con le restanti radio operative. Quando ci sono comunicazioni da dare ricordatevi che c’è un arbitro con la radio non funzionante.

## 25.8 Promemoria generali

1. Le radio sono un elemento supplementare alle meccaniche in uso, non le sostituiscono.
2. Non provare a parlare sopra a qualcun altro.
3. Ricorda di premere il pulsante ed aspettare un secondo prima di parlare.

## 25.9 Aggiunte CT CIA - FIDAF

In aggiunta a quanto riportato nel manuale delle meccaniche, la Commissione Tecnica CIA aggiunge alcuni consigli recepiti nelle gare in cui abbiamo potuto arbitrare con le radio.

1. Le prime volte, arbitrare con le radio potrebbe portare a qualche potenziale distrazione: fare in modo che l'utilizzo delle radio non vada a discapito dell'arbitraggio!
2. È cattiva abitudine e crea problemi:
  - a. Parlare troppo in fretta – parlando lentamente, anche con connessione non ottimale, aumentano le probabilità che ci si capisca
  - b. Parlare subito – è fondamentale aspettare almeno un secondo dopo aver premuto e poi iniziare a parlare.
  - c. Parlare quando lo snap è imminente
  - d. Parlare quando nessuno se lo aspetta – il rischio è che nessuno ascolti. Meglio iniziare la frase chiamando per nome o ruolo (o CREW) per attirare l'attenzione del/i destinatario/i.
  - e. Parlare anziché fare i segnali.
3. È molto importante tenere aperta la radio quando si riporta un fallo – e altrettanto devono fare Referee e/o Umpire quando rispondono a chi ha chiamato il fallo, quando sono loro stessi a chiamare il fallo o interagiscono tra loro per l'applicazione di una penalità. Tutto ciò va fatto prima di fare l'annuncio e iniziare l'applicazione della penalità.
4. Si consiglia di parlare lentamente, e se il messaggio è breve, ripeterlo.

## 25.10 Procedura di acquisto

L'acquisto è personale, e l'utilizzo obbligatorio per il campionato di IFL1.

Caratteristiche minime:

-PMR 446 MHz

-dotate di caricabatteria e auricolare con microfono

Segue un modello, a puro titolo esemplificativo:

[https://www.amazon.it/Distanza-Due-Via-400-470MHz-Auricolari-Originali/dp/B01J2U5IV4/ref=sr\\_1\\_53?\\_mk\\_it\\_IT=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=2IGAOZTY94GQ3&dchild=1&keywords=walkie+talkie+pmr446&qid=1618410815&sprefix=walkie+talkie+PMR%2Caps%2C341&sr=8-53](https://www.amazon.it/Distanza-Due-Via-400-470MHz-Auricolari-Originali/dp/B01J2U5IV4/ref=sr_1_53?_mk_it_IT=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=2IGAOZTY94GQ3&dchild=1&keywords=walkie+talkie+pmr446&qid=1618410815&sprefix=walkie+talkie+PMR%2Caps%2C341&sr=8-53)

## 26 AREE DI COPERTURA

I seguenti diagrammi servono ad illustrare i principi descritti nei capitoli precedenti. Sono di due tipi principali:

- I diagrammi statici, che illustrano l'area di responsabilità di ciascun arbitro - in altre parole quale arbitro ha il compito primario di guardare la palla ed il portatore di palla quando si trovano in quella zona;
- I diagrammi di esempi di gioco, che mostrano le posizioni degli arbitri e i giocatori chiave nei vari punti nel momento in cui il gioco si sviluppa.

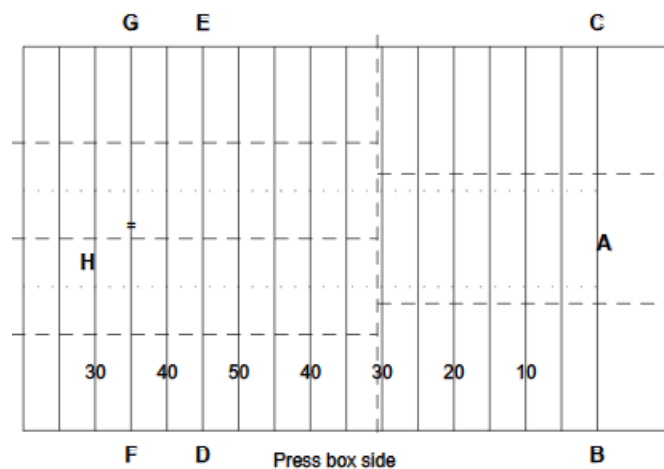
Le aree di responsabilità mostrate sono quelle all'inizio del gioco. Non appena il gioco si sviluppa, queste cambiano, normalmente in modo che l'arbitro più vicino sia concentrato sul portatore di palla e gli altri arbitri seguono l'azione intorno a lui.

In ogni diagramma le yard line sono tracciate a intervalli di 5 yard.

In ogni diagramma, la posizione del REFEREE (e del CENTRE JUDGE se presente) si basa sul presupposto che il quarterback o il kicker siano destrorsi. Se il quarterback o il kicker sono mancini, allora il REFEREE dovrebbe essere in posizione speculare sul lato sinistro e il CENTRE JUDGE sul lato destro (eccetto che per i tentativi di field goal). Si noti, tuttavia, che, se una squadra cambia improvvisamente quarterback o kicker, è meglio per il REFEREE (e il CENTRE JUDGE) continuare ad arbitrare dal lato "sbagliato" piuttosto che provare a scambiarsi posizione frettolosamente

### 26.1 Aree di responsabilità di base nei free kick

Figura A: Le 8 otto posizioni di base nei free kick



La tabella seguente riassume quale arbitro si trova in quale posizione in base alla crew e in caso di un calcio normale o di un onside kick.

crew	A	B	C	D	E	F	G	H
	Profondo al centro	Piloncino TS	Piloncino OTS	RT RL TS	RT RL OTS	KT RL TS	KT RL OTS	Con il kicker
<b>Normale</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

RL = restraining line; TS = lato tribuna stampa; OTS = lato opposto tribuna stampa; KT = kicking team; RT = returning team

Figura B: Crew a 4 (posizioni normali)

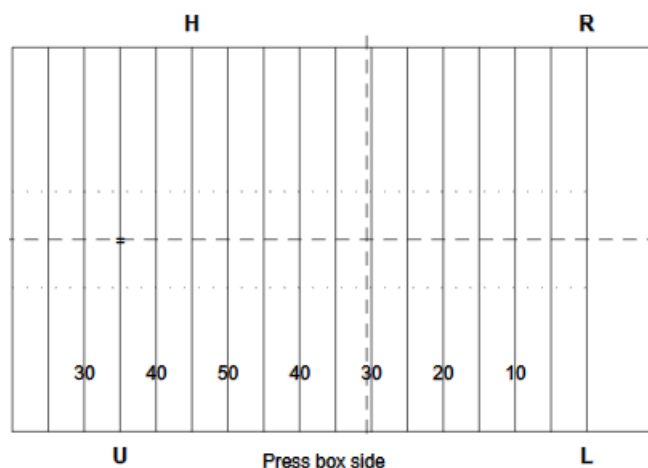


Figura C: Crew a 4 (posizioni onside kick)

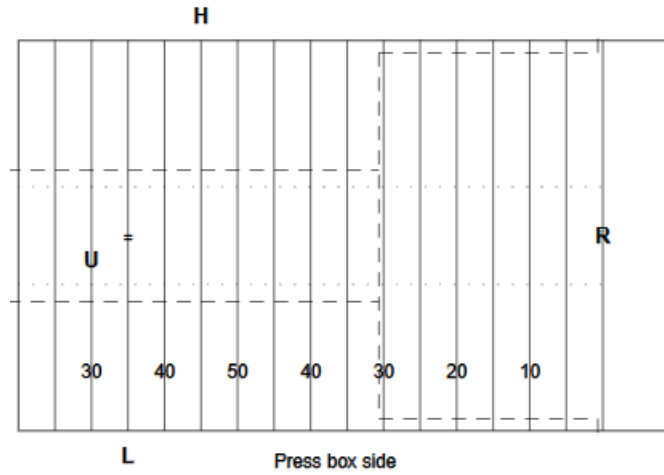


Figura D: Crew a 5 (posizioni normali)

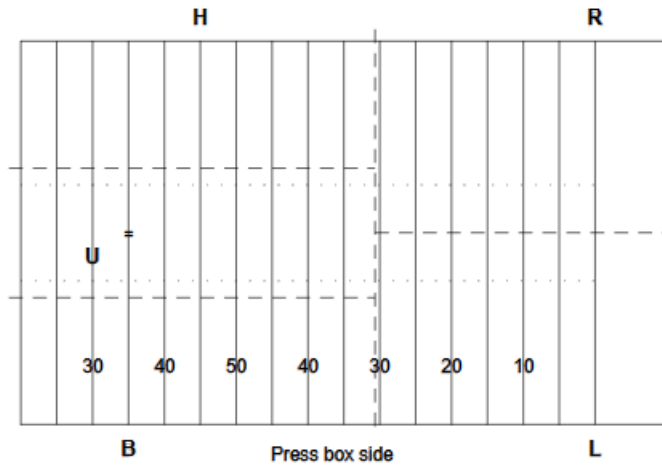
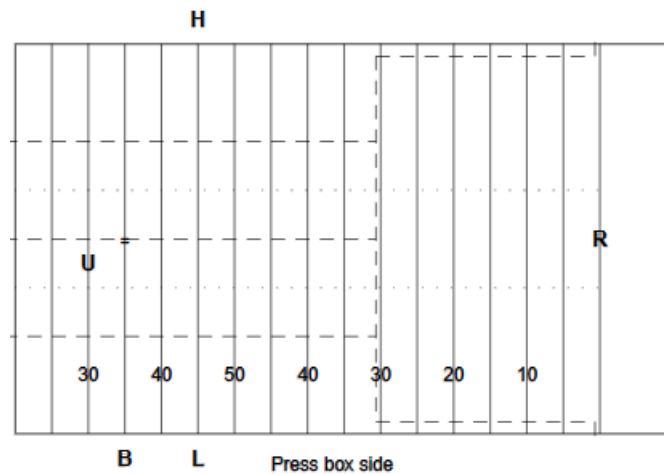
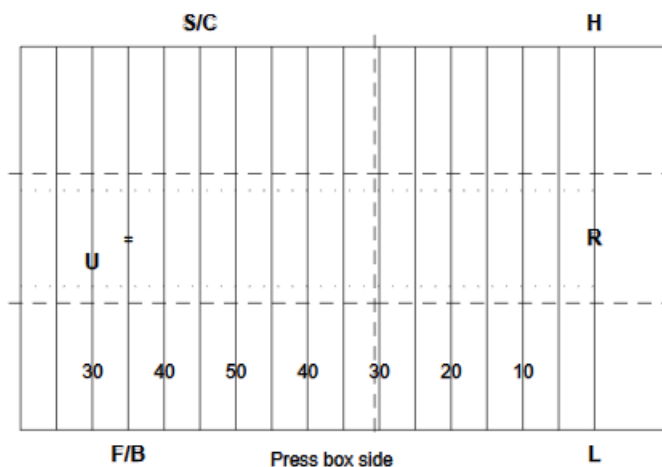


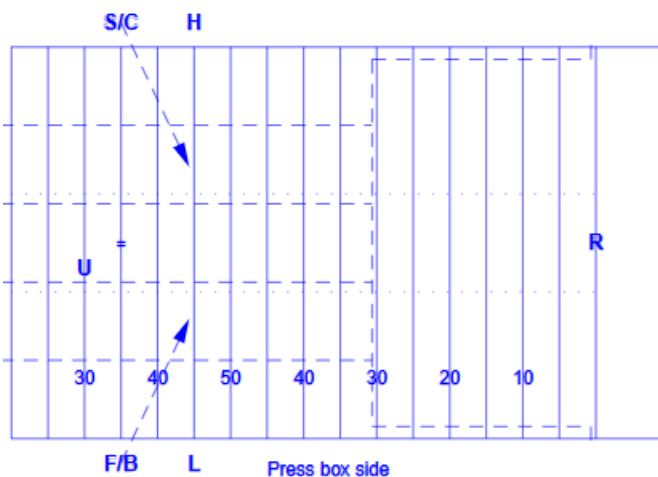
Figura E: Crew a 5 (posizioni onside kick)



**Figura F: Crew a 6 (posizioni normali)**



**Figura G: Crew a 6 (posizioni onside kick)<sup>o</sup>**



**Figura H: Crew a 7 (posizioni normali)**

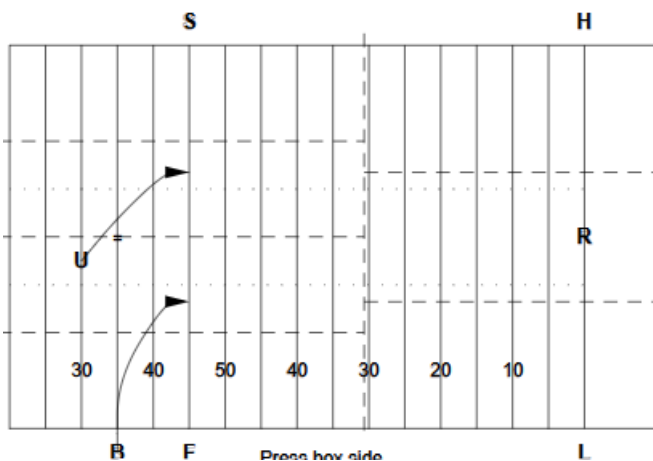


Figura I: Crew a 7 (posizioni onside kick)<sup>◊</sup>

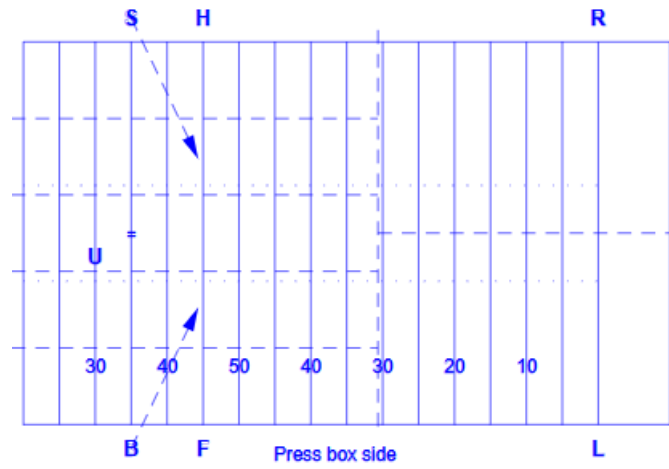
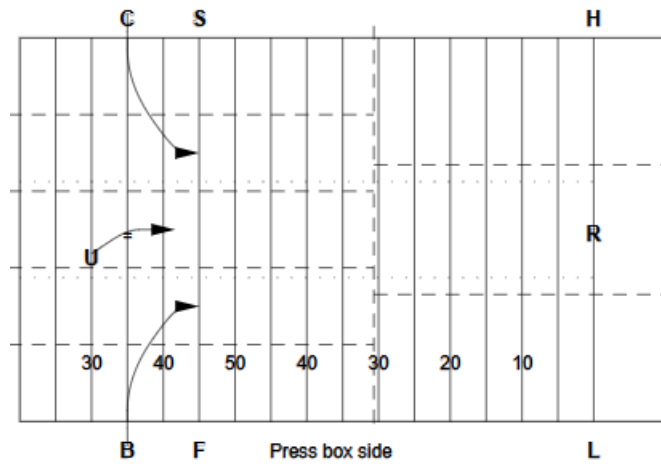
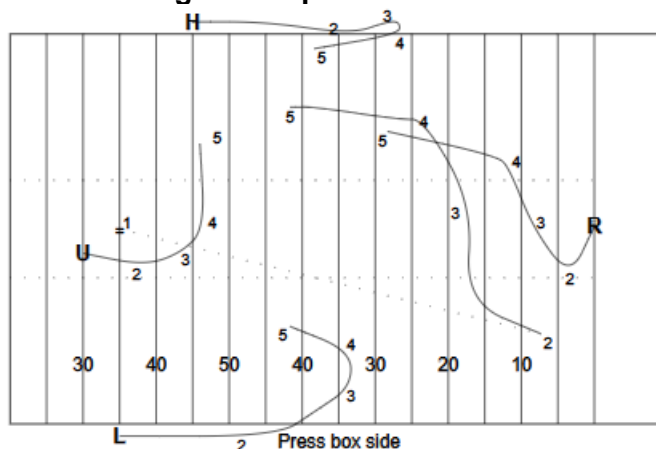


Figura J: Crew a 8 (posizioni per calcio normale e onside kick)

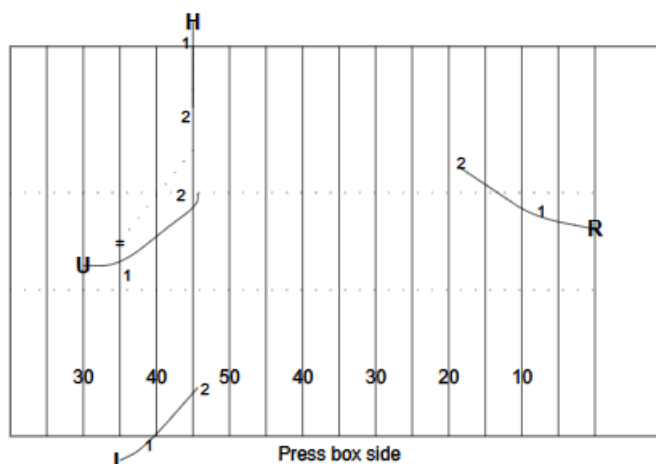


**Figura K: Esempio di gioco (crew a 4, posizioni di onside kick) free kick profondi dal lato della tribuna stampa ritornato lungo il campo**



Non appena la palla viene calciata (1) gli arbitri sono nelle posizioni iniziali. Mentre la palla è in volo gli arbitri cominciano a coprire le loro aree di responsabilità. La palla sta cadendo nella zona del REFEREE per cui egli sta guardando i potenziali ricevitori per un eventuale segnale di fair catch. Gli altri arbitri guardano i blocchi di e contro i giocatori che si muovono a fondo campo. Il REFEREE osserva la presa al volo del calcio (2) e osserva il ritornatore mentre è nella sua area. Non appena il portatore di palla attraversa il campo (3), gli arbitri aggiustano la propria posizione per tenerlo in un box. Il LINESMAN e l'UMPIRE osservano i blocchi davanti al ritorno fino a che il portatore di palla si muove nella zona di copertura del LINESMAN (4). A questo punto il LINESMAN prende il portatore di palla fino a quando viene placcato (5), mentre il REFEREE si sposta a guardare le azioni attorno al portatore di palla. Il LINE JUDGE mantiene una visione più larga del campo.

**Figura L: Esempio di gioco (crew a 4, posizioni di onside kick) calcio corto dal lato del Linesman**



Quando gli arbitri vedono che il calcio è corto, il LINESMAN, l'UMPIRE ed il LINE JUDGE si muovono in posizione per vedere la palla e l'azione intorno ad essa. Il REFEREE si muove lungo il campo per osservare le azioni periferiche. Quando il calcio viene ricoperto, il LINESMAN e l'UMPIRE si muovono rapidamente sul punto di palla morta per essere pronti a giudicare il possesso della palla. Il REFEREE ed il LINE JUDGE continueranno a guardare le azioni intorno e lontano dalla palla.

### 26.2 Aree di responsabilità di base negli scrimmage down

Figura A. Crew a 4

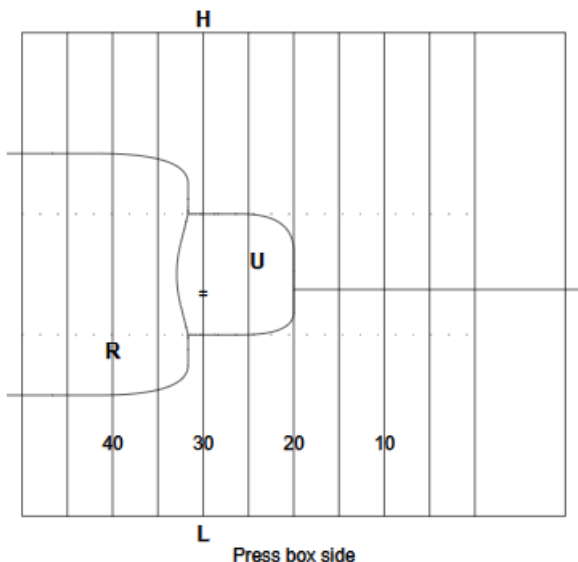


Figura B. Crew a 5/6C

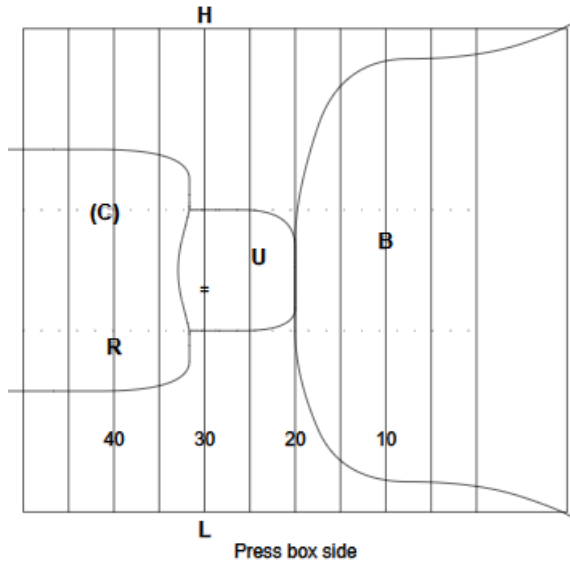
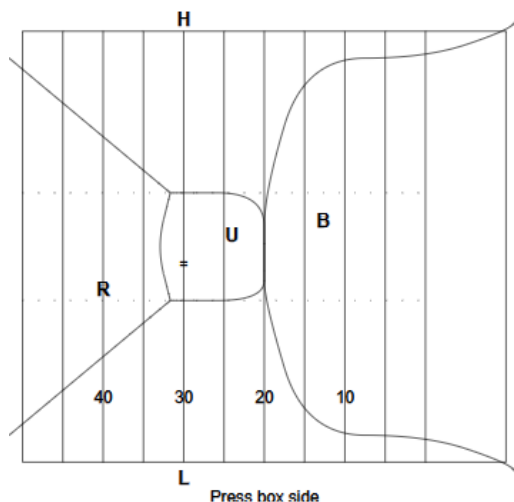


Figura C: Crew a 5 (copertura a zona sui lanci)



Gli arbitri hanno la copertura **primaria** di tutti i ricevitori nella loro area (come si vede nel diagramma a sinistra), ma (con l'eccezione del REFEREE e su lanci lunghi dell'UMPIRE) ci si aspetta di avere una copertura secondaria dell'area vicino alla **destinazione**<sup>A</sup> di ogni lancio in avanti

Change codes: † CFO; † better coverage; § fill gap; ° clarification; ® better communication; × deleted; ® rule change <sup>2</sup> editorial.

Figura D: Crew a 6D

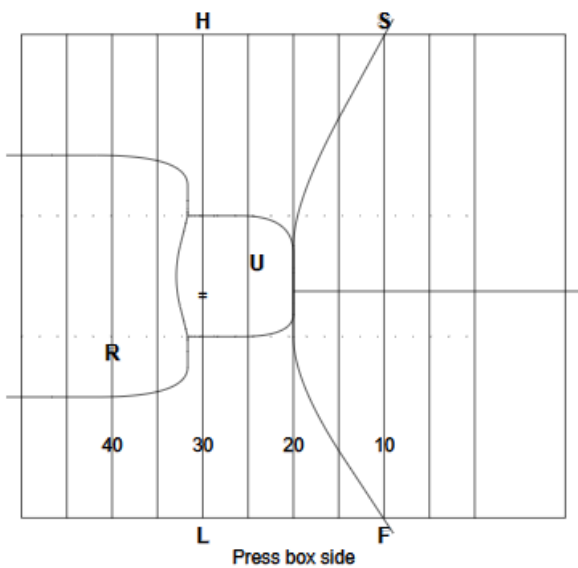


Figura E: Crew a 7

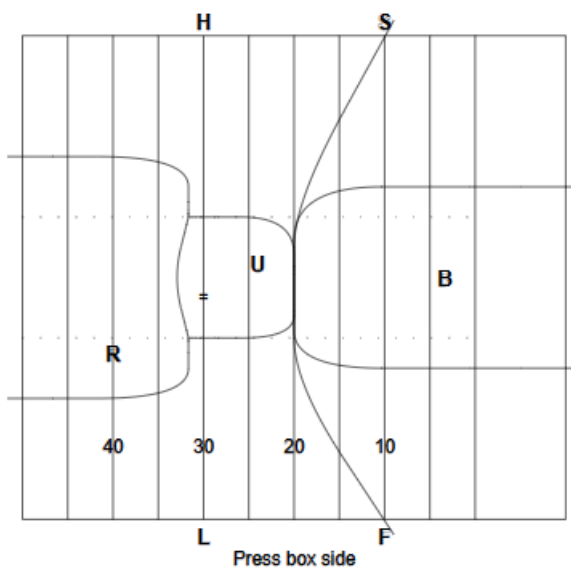
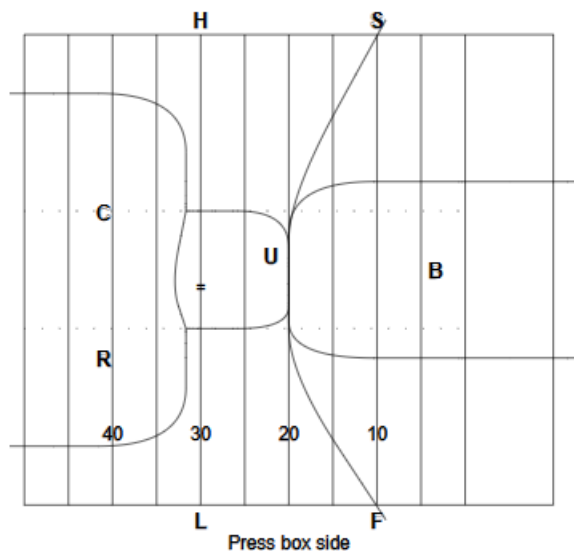
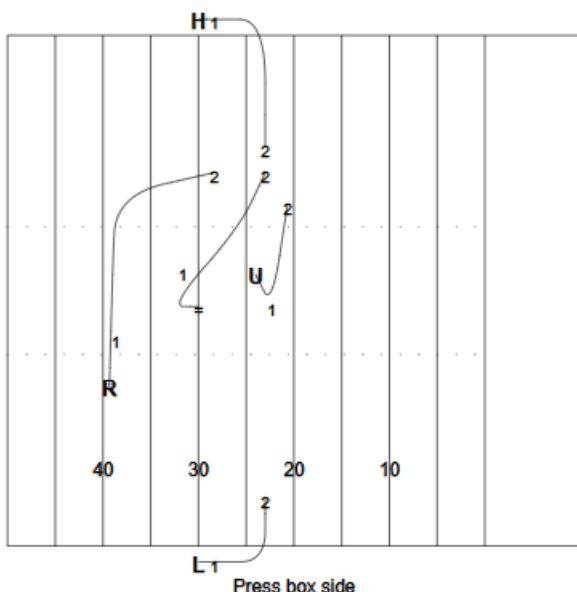


Figura F: Crew a 8

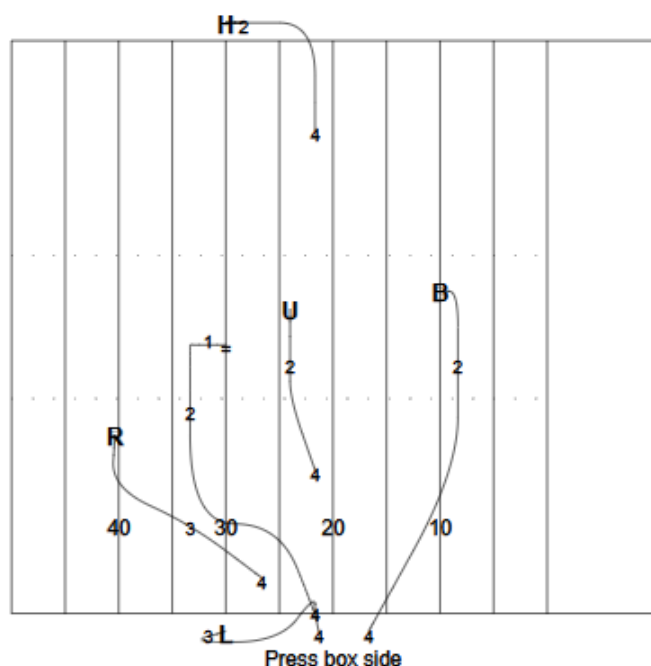


**Figura G: Esempio di gioco (crew a 4) corsa nel mezzo del campo**



Come il gioco si sviluppa (1), l'UMPIRE si muove lateralmente per stare lontano dal buco sul punto d'attacco. Non appena il portatore di palla si avvicina alla neutral zone, il LINESMAN ne prende la responsabilità e si muove con lui sul punto di palla morta quando viene placcato (2) per prendere il massimo avanzamento. L'UMPIRE ed il REFEREE osservano l'azione davanti e intorno al portatore di palla.

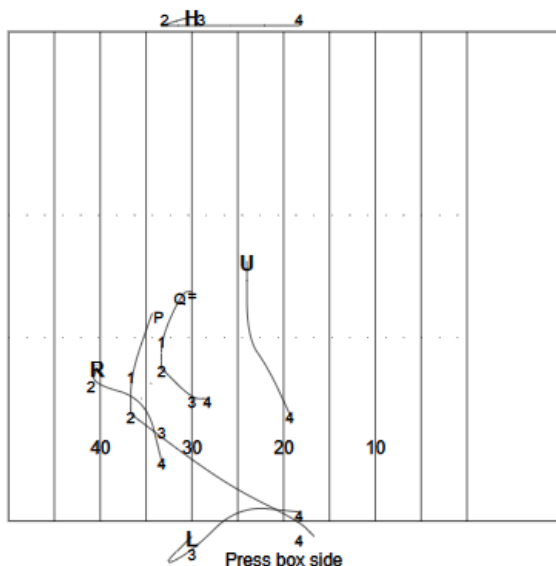
**Figura H: Esempio di gioco (crew a 5) sweep dal lato del LINE JUDGE**



Allo snap (1) gli arbitri leggono le loro chiavi per capire che gioco è. Una volta che hanno determinato da quale lato del campo va la corsa (2), il LINE JUDGE si accerta di essere ben lontano dalla corsa e il BACK JUDGE si muove lungo il campo per controllare i blocchi davanti al portatore di palla. L'UMPIRE si gira e guarda il gioco dall'interno. Quando il portatore di palla supera la scrimmage line (3) la sua responsabilità passa dal REFEREE al LINE JUDGE. Il REFEREE, quindi, inizia a guardare i blocchi intorno al portatore di palla mentre il LINE JUDGE segue il portatore di palla lungo la sideline. Quando il portatore di palla va fuori campo (4), il LINE JUDGE prende il punto di palla morta e osserva le azioni che proseguono contro il portatore di palla.

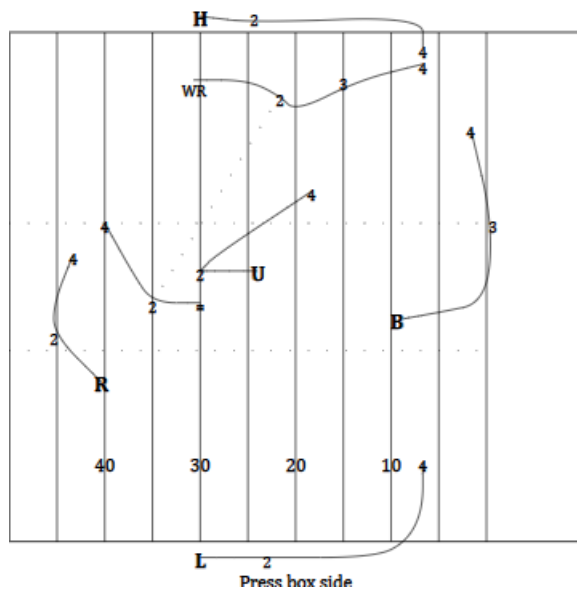
Il REFEREE e il BACK JUDGE si muovono velocemente per aiutare la copertura, andando entrambi nella team area, se necessario. L'UMPIRE si muove lungo il campo a livello del punto palla morta. Per tutta la durata del gioco il LINESMAN è responsabile delle azioni al centro del campo dietro al REFEREE e all'UMPIRE

**Figura I: Esempio di gioco (crew a 4) gioco con opzione di pitchout**



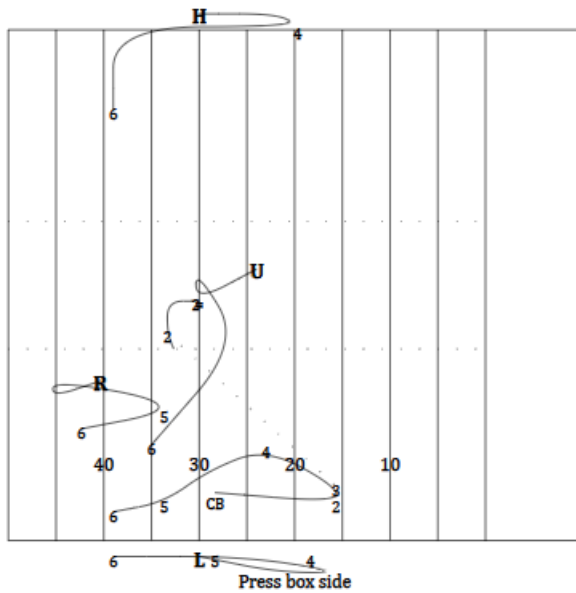
Il REFEREE mantiene la copertura del quarterback (Q) che va verso il lato del LINE JUDGE (1). Il LINE JUDGE arretra nel backfield per osservare il giocatore che fa il pitch (P). Se la palla è presa dal back esterno (2) il REFEREE continuerà a guardare le azioni contro il quarterback mentre il LINE JUDGE prende la palla ed il portatore di palla. Se la palla non viene lanciata allora il LINE JUDGE guarda il back che segue fino a che il quarterback supera la neutral zone (3) e poi ne prende la responsabilità. Il LINESMAN prende posizione per aiutare a giudicare se il pitch è in avanti o all'indietro. L'UMPIRE per tutto il tempo guarda le azioni sul punto d'attacco e di fronte al portatore di palla

**Figura J: Esempio di gioco (crew a 5) lancio a fondo campo dal lato del LINESMAN**



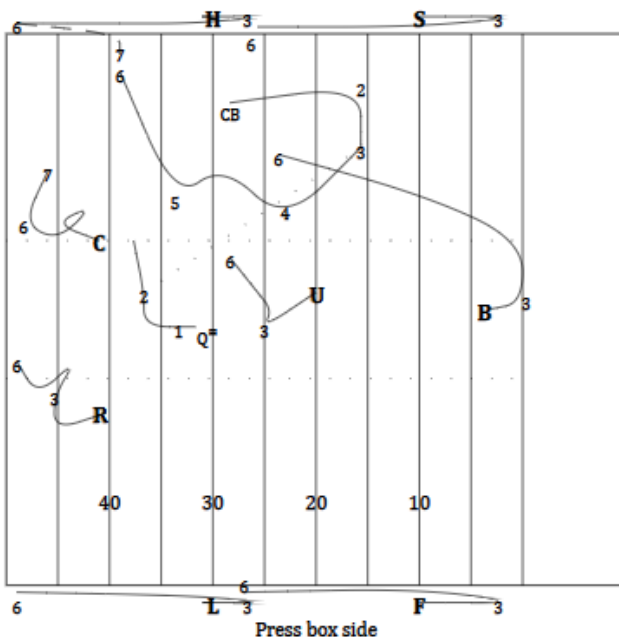
Non appena il quarterback arretra nella tasca (1), il REFEREE fa alcuni passi indietro per non essere preso in mezzo, mantenendo la copertura dei giocatori nel backfield. L'UMPIRE si sposta in avanti fino alla neutral zone per essere in grado di giudicare se il lancio supera la neutral zone. **Gli short wing stanno sulla scrimmage line.** Il BACK JUDGE fa alcuni passi in backpedal per tenere il potenziale ricevitore fra lui e lo short wing. Quando il quarterback lancia la palla (2) il REFEREE deve continuare a guardarlo per eventuali falli di roughing the passer. L'UMPIRE si gira e guarda il lancio in volo per essere in grado di valutare se è completo o meno. Il LINESMAN e il BACK JUDGE guardano il Ricevitore e quello che succede intorno a lui per eventuali contatti illegali o altri falli.

Dopo che il lancio viene completato, il portatore di palla corre a fondo campo e diventa responsabilità del LINESMAN (3). Gli altri arbitri guardano le azioni intorno alla palla e il REFEREE fa da off man per tutte le azioni intorno alla scrimmage line. Quando il portatore di palla viene placcato (4), il LINESMAN si muove sul punto di palla morta ed il BACK JUDGE lo aiuta nella copertura e nel riporto della palla al centro del campo

**Figura K: Esempio di gioco (crew a 4) ritorno su intercetto**

Non appena gli arbitri leggono lancio (1), il REFEREE arretra per non intralciare il lanciatore, l'UMPIRE avanza per andare sulla neutral zone e gli short wing stanno sulla scrimmage line. Nel momento del lancio (2) il LINE JUDGE e il LINESMAN stanno guardando eventuali contatti fra tutti i ricevitori eleggibili dal loro lato del campo. Quando il lancio è in volo l'UMPIRE fa perno su se stesso per guardare il punto dove arriva il lancio e il LINE JUDGE ha selezionato chi è il ricevitore più probabile e osserva eventuali interferenze etc. Quando il lancio viene intercettato dal corner back (CB) (3), il LINE JUDGE ha la responsabilità del portatore di palla e l'UMPIRE guarda i blocchi sul ritorno (4 e 5).

Quando il portatore di palla viene placcato (6), il LINE JUDGE ha il punto di palla morta e, dopo essersi assicurato che non ci siano falli nell'azione, il REFEREE aiuta nel riportare la palla nel punto all'interno o sulle hash mark. Durante il ritorno il LINESMAN osserva l'azione lontano dalla palla.

**Figura L: Esempio di gioco (crew a 8) ritorno su intercetto**

Tutti gli arbitri leggono lancio (1), il REFEREE e il CENTRE JUDGE arretrano per non intralciare il lanciatore, nel frattempo l'UMPIRE sale di qualche yard. Il LINESMAN e il LINE JUDGE stanno sulla scrimmage line, mentre i deep wing vanno in backpedal stando davanti ai ricevitori. Quando il lancio viene effettuato (2), tutti gli short wing e i deep wing cercano di identificare la destinazione del lancio. Il lancio è intercettato dal cornerback (CB) (3). A questo punto, tutti gli arbitri applicano le reverse mechanics per seguire il ritorno. REFEREE, CENTRE JUDGE, LINESMAN e LINE JUDGE devono stare davanti al portatore durante il ritorno (4). I tre deep wing devono recuperare tanto terreno, specialmente il SIDE JUDGE che ha la responsabilità primaria del portatore, mentre risalgono il campo (5).

Quando il portatore viene placcato (6), preferibilmente il SIDE JUDGE indicherà il punto di massimo avanzamento. Se però dovesse ritardare, sarà il LINESMAN a spostarsi per indicarlo (7). Gli altri arbitri terranno boxato il resto dell'azione e guarderanno eventuali colpi in ritardo dei giocatori lontano dalla palla.

### 26.3 Responsabilità base sui giochi di goal line

Figura A: Crew a 4

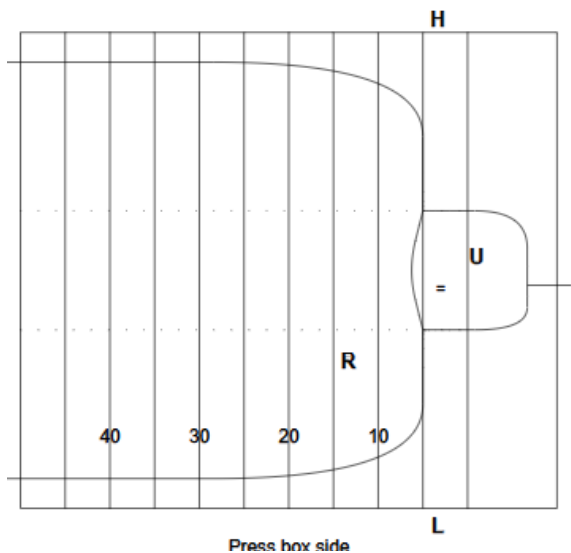


Figura B: Crew a 5/6C

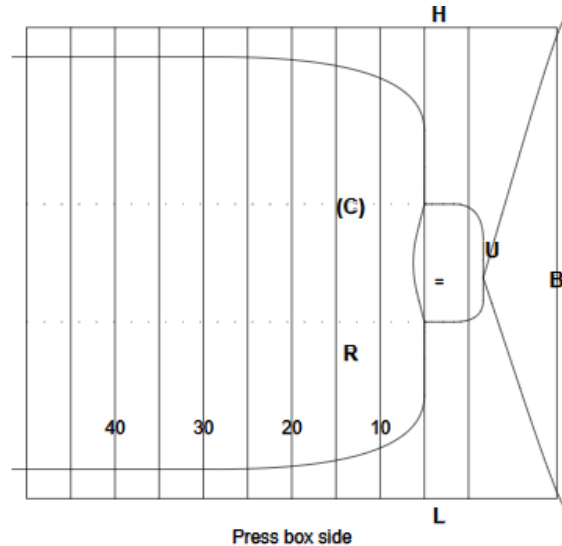


Figura C: Crew a 6D

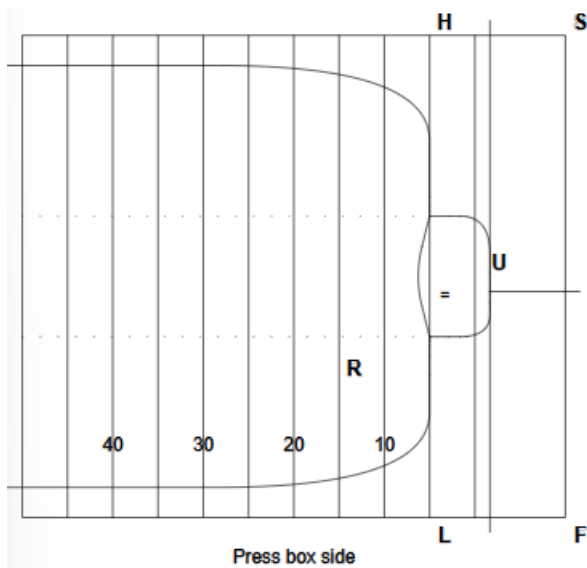


Figura D: Crew a 7/8 (palla fuori dalle 20 yard)<sup>§</sup>

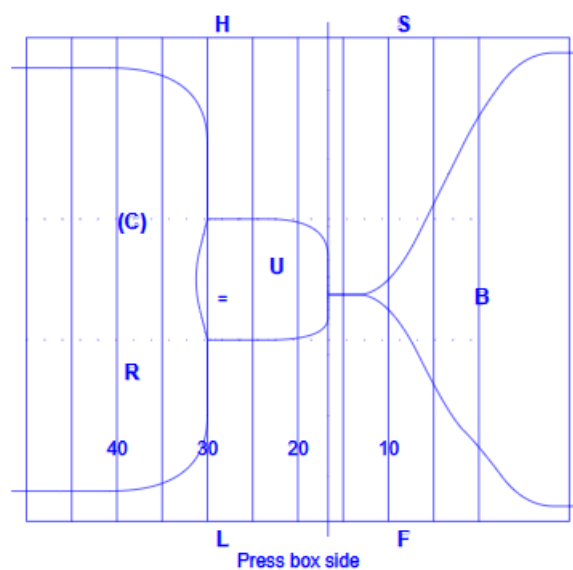


Figura E: Crew a 7/8 (palla tra le 7 e le 20 yard)

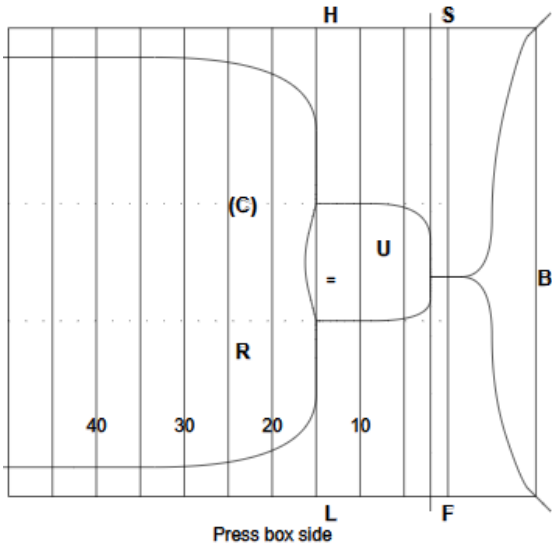
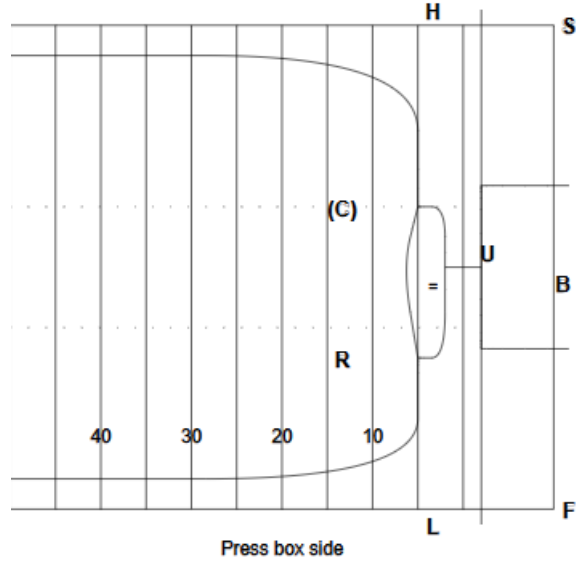


Figura F: Crew a 7/8 (palla dentro le 7 yard)



### 26.4 Responsabilità base sui punt

Figura A: Crew a 4

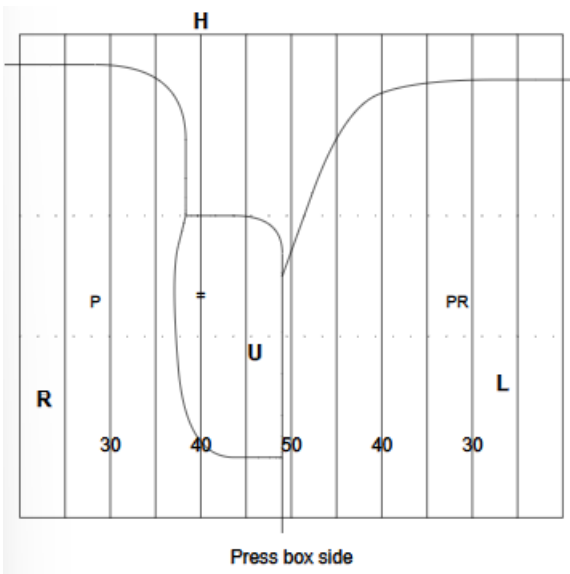


Figura B: Crew a 5/6C

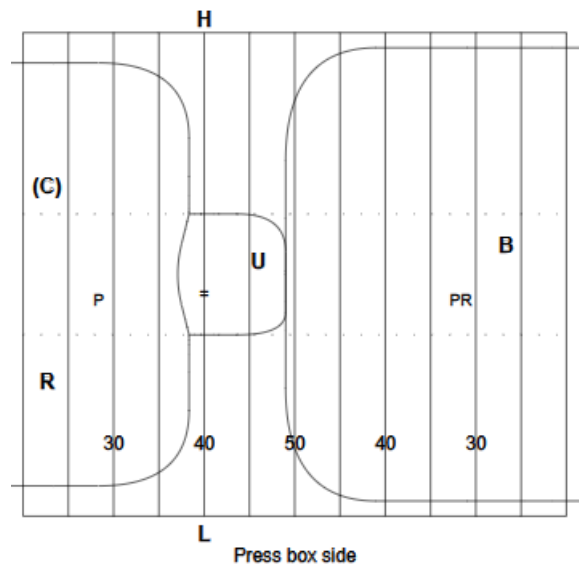


Figura C: Crew a 6D

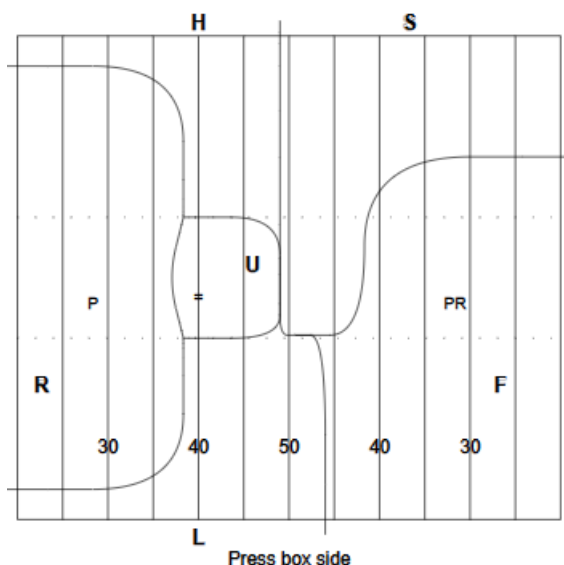


Figura D: Crew a 7/8

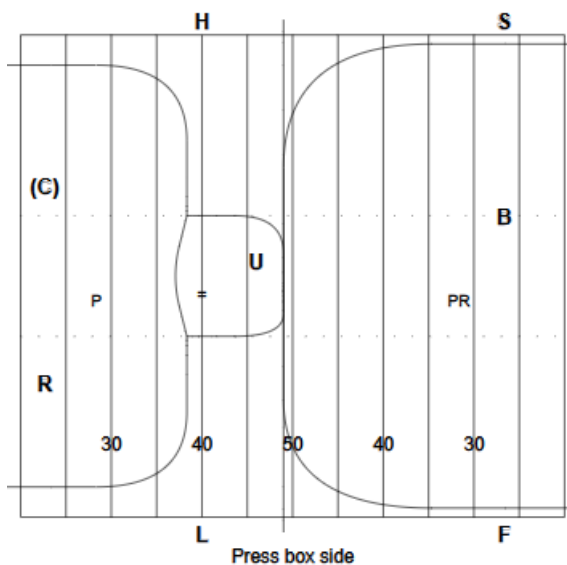
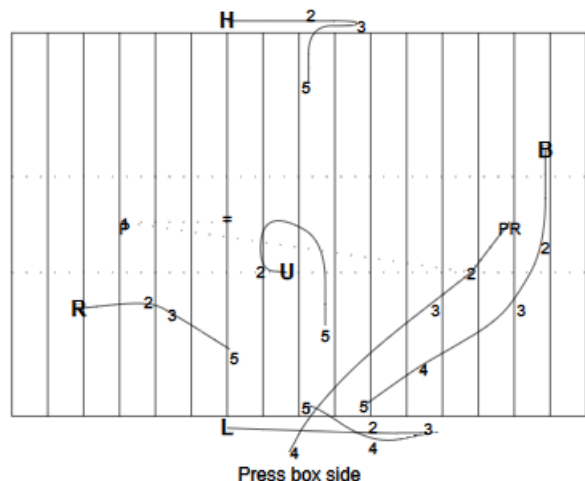


Figura E: Esempio di ritorno di punt (Crew a 5)



Il REFEREE si concentra sulle azioni nel backfield in particolare contro il kicker dopo che la palla è stata calciata (1). Quando la palla è stata calciata, il LINE JUDGE va verso fondocampo fino a quando non sarà a circa 15-20 yard davanti al ritornatore. Il BACK JUDGE rimane dietro al ricevitore più profondo così da poter osservare la ricezione (2) e i blocchi di fronte al ritornatore (3). Il LINE JUDGE segue il portatore fino a che non va fuori dal campo (4) con REFEREE e UMPIRE che osservano le azioni di fronte al portatore e il BACK JUDGE che continua a guardare possibili falli dietro e attorno al portatore. Il LINESMAN osserva i giocatori lontano dalla palla. Il LINE JUDGE è il coverer e prenderà il punto di palla morta mentre REFEREE e BACK JUDGE aiuteranno a far rientrare una palla sul punto in campo (5) ad azione finita

## 26.5 Responsabilità base su field goal e trasformazioni

Le frecce indicano la direzione verso la quale si devono spostare gli arbitri se la squadra A passa ad una formazione di corsa o lancio)

Figura A: Crew a 4

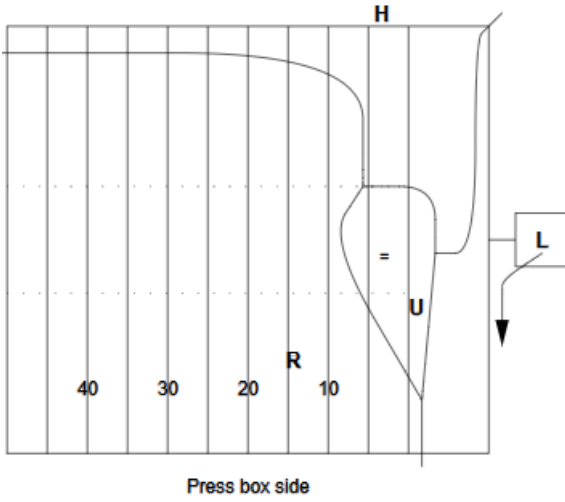


Figura B: Crew a 5

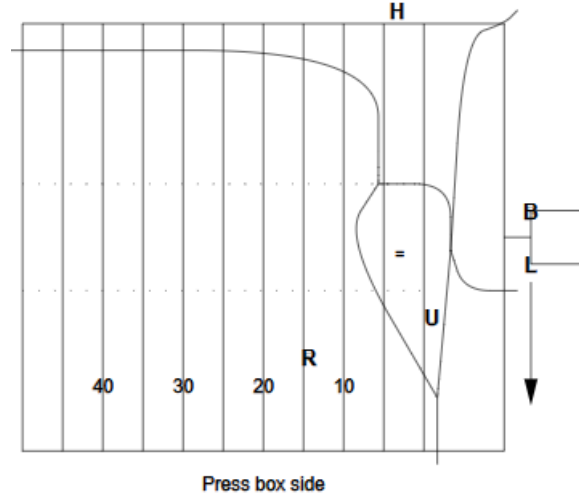


Figura C: Crew a 6D

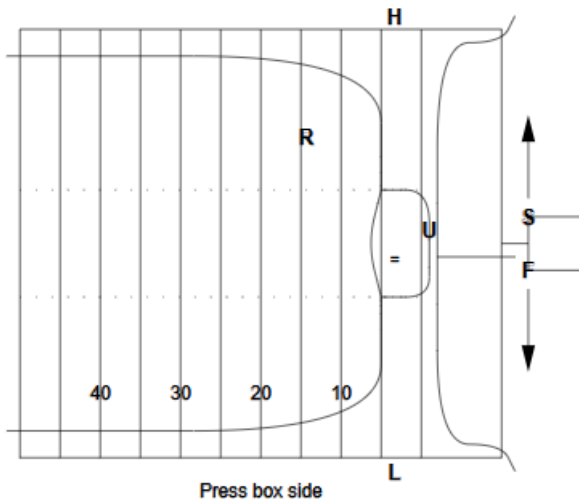


Figura D: Crew a 6C†

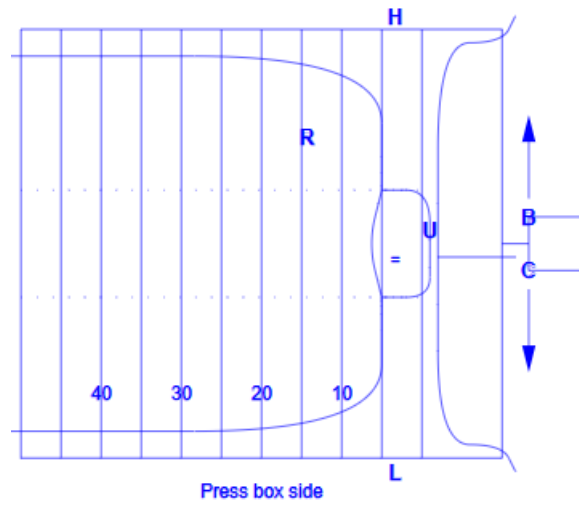


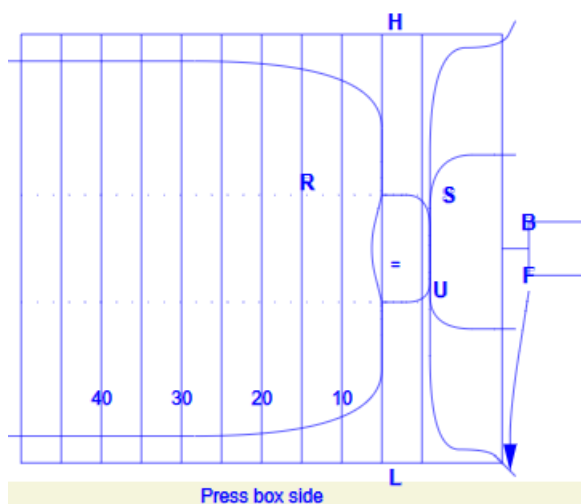
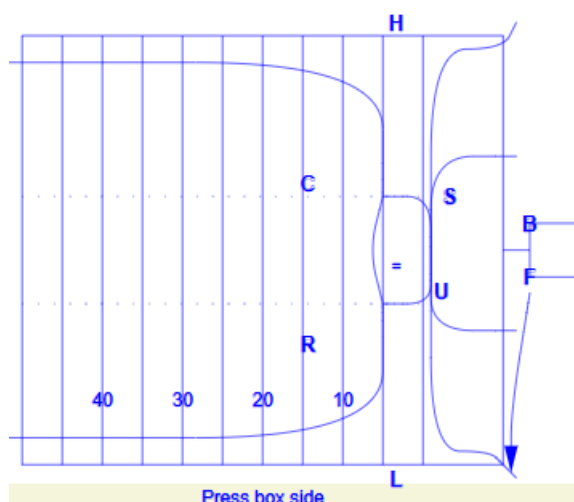
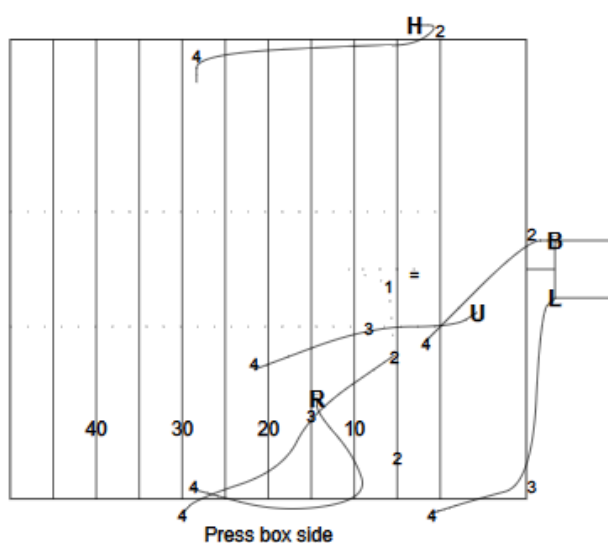
Figura E: Crew a 7<sup>o</sup>Figura F: Crew a 8<sup>o</sup>

Figura G: Esempio (Crew a 5) di tentativo di field goal bloccato



Il tentativo di field goal è bloccato dietro la scrumage line (1). Il REFEREE si sposta immediatamente verso la sideline lato tribuna stampa, mantenendo una posizione che lo tenga lontano dall'azione. L'UMPIRE rimane sulla goal line pronto a giudicare se la palla viene avanzata così come farà il LINESMAN. Il LINE JUDGE si muove verso il piloncino mentre il BACK JUDGE si sposterà sulla endline. La palla è recuperata dalla difesa (2) e avanzata lontano dalla end zone. Il REFEREE ha la responsabilità della sideline e copre il portatore mentre l'UMPIRE si sposta per osservare le azioni attorno al portatore. Mentre gli altri arbitri si spostano perseguire le azioni lontano dalla palla (3), il REFEREE segue il portatore sulla sideline fino a quando non esce dal campo (4).

UMPIRE e LINE JUDGE devono essere in posizione per osservare l'azione intorno al portatore, anche se distanti. Il BACK JUDGE osserva i giocatori rimasti sulla scrumage line. Il LINESMAN rimane in linea col portatore e aiuta specchiando la propria posizione con quella necessaria per prendere il massimo avanzamento corretto

## 27 SEGNALI SUPPLEMENTARI

I segnali ufficiali (da S1 a S47) sono definiti nel regolamento, ma in pratica gli arbitri usano anche altri segnali o segnalazioni convenzionali quando la comunicazione verbale è impossibile o non opportuna.

Tutti i segnali hanno un proprio messaggio visivo che assume uno specifico significato. La sorgente del messaggio è l'arbitro che lo esegue. Il destinatario del messaggio può essere, nei diversi casi, un altro arbitro, un giocatore, un allenatore o gli spettatori. I segnali visivi possono essere usati quando la distanza o il rumore impedisce che i segnali sonori possano essere uditi, o quando i segnali sonori sono inopportuni.

No.	Messaggio	Segnale
Sup1	Il giocatore della squadra A vicino a me è indietro rispetto alla scrimmage line	Braccio steso in fuori (con la mano aperta) approssimativamente a 90° rispetto a terra, indicando il backfield della squadra A
Sup3	La squadra che sto contando ha in campo il numero di giocatori corretto	Dita chiuse fra cintura e spalla con il pollice in alto; braccio steso all'infuori all'altezza della spalla (vedi anche Sup24)
Sup4	La squadra che sto contando ha in campo un numero di giocatori superiori al consentito	Mano sopra la testa
Sup5	L'ultimo lancio era un lancio all'indietro	Braccio puntato verso il backfield
Sup6	La squadra A ha più di 10 yard da percorrere per raggiungere la line to gain (2 pali)	Agitare gli indici in modo non appariscente all'altezza del petto
Sup8	Il cronometro si fermerà al termine del gioco successivo	Incrociare i polsi all'altezza del petto
Sup9	La squadra sta tentando un calcio in mezzo ai pali	Formare una $\Lambda$ sopra la testa toccandosi la punta delle dita
Sup10	La squadra A "la gioca" - non sta tentando il calcio in un 4° down o durante una trasformazione	Ruotare le mani (come S19) sopra la testa
Sup11	Il cronometro parte allo snap	Schioccare le dita
Sup12	Il cronometro parte al ready to play o sta correndo	Movimento circolare del polso con l'indice puntato
Sup13	(i) La squadra ha scelto di ricevere (ii) La presa al volo è stata completa (usato raramente)	Simulare il movimento della presa all'altezza del petto
Sup14	Il lancio è stato preso al volo fuori dal campo (incompleto)	Lanciare le braccia dal lato del fuori campo
Sup15	Il field goal non è andato a buon fine (lateralmente)	Come Sup14
Sup16	Per favore guidatemi nel punto in cui il calcio è uscito	Una mano in aria
Sup17	Vieni lungo la linea laterale verso di me	Fare dei cenni con il palmo della mano verso se stessi
Sup18	Muoversi lungo la sideline lontano da me	Allontanare con il palmo della mano lontano da se stesso

No.	Messaggio	Segnale
Sup19	Stop, sei nel punto in cui il calcio è uscito	Tirare giù' il braccio
Sup20	Avanzare il cronometro da stadio (es. è indietro rispetto al cronometro ufficiale)	Segnale S2 fino a che il cronometro raggiunge il tempo esatto, quindi il segnale S3
Sup21	Portare indietro il cronometro da stadio (è troppo avanti rispetto al cronometro ufficiale)	Segnale S21 per fermare il cronometro da stadio, quindi il segnale S2 quando ha raggiunto quello sul campo
Sup22	Spegnere il cronometro da stadio	Picchiettare sull'orologio e poi dare il segnale di lancio irricevibile [S17]
Sup23	Comunicare un gioco in cui la squadra A si inginocchierà'	Dare un colpo leggero al ginocchio sollevato
Sup24	La squadra che sto contando ha in campo un numero inferiore di giocatori rispetto al previsto	Dita chiuse con il pollice verso il basso; braccio all'infuori di lato (vedi anche Sup3)
Sup25	Penso che ci siano tutte le condizioni per assegnare un touchdown	Entrambi i pollici verso l'alto all'altezza del petto.
Sup26	Il ricevitore ha toccato la palla in campo senza averne il possesso quando è uscito dal campo	Muovere alternativamente su e giù le mani con il palmo all'insù all'altezza del petto
Sup27	Il box sta visualizzando il down sbagliato	Fare il segnale S17 (lancio non prendibile) prima dello snap
Sup28	Sono responsabile per il ritornatore del calcio o della palla	Indicare con il braccio la direzione della endline della squadra in ricezione
Sup29	Resettare il cronometro dei 25 secondi	Pompare con un braccio verso l'alto con il palmo della mano rivolto in su
Sup30	Resettare il cronometro dei 40 secondi	Pompare le due braccia verso l'alto con il palmo della mano rivolto in su
Sup31	Attenzione alla regola del fumble al 4° down	Fare un movimento circolare delle braccia (come S19) all'altezza del petto
Sup32	La punta della palla è sulla linea della yard	Toccarsi il naso con un dito
Sup33	Il centro della palla è a metà fra due linee delle yard	Toccarsi la fibbia della cintura dei pantaloni con un dito
Sup34	La coda della palla è sulla linea della yard	Toccarsi un fianco con un dito
Sup35	La squadra A ha raggiunto la line to gain (primo down)	Puntare il dito indice all'altezza del petto in direzione della endline della squadra B
Sup36	La squadra B sta reagendo alle sostituzioni della squadra A	Tenere le braccia larghe orizzontalmente coi pugni chiusi (come segnale S4)
Sup37	La squadra vuole la sottrazione dei 10 secondi	Picchiettare sull'orologio e poi puntare verso il basso
Sup38	La squadra non vuole la sottrazione dei 10 secondi	Picchiettare sull'orologio e poi fare il segnale di incompleto (S10)
Sup39	Ricordare che l'UMPIRE ha la responsabilità primaria per recuperare e fare lo spot della palla (es. negli ultimi 2 minuti di un tempo)	Fare il segno della U con il pollice e l'indice di entrambe le mani

No.	Messaggio	Segnale
Sup40	Per favore dimmi quanto tempo rimane da giocare	Picchiettare sull'orologio o sul polso
Sup41	C'è meno di un minuto da giocare al termine del tempo	Puntare in basso entrambi gli indici
Sup42	La palla/il portatore di palla ha/non ha superato la neutral zone	Puntare per terra dal lato appropriato della neutral zone (dietro se non ha superato; davanti se l'ha superata)
Sup43	Una penalità da 5 yards darebbe il primo down?	Tenere la mano sul petto con le dita aperte
Sup44	La giocata precedente verrà rivista col video review	“Disegnare” un rettangolo (schermo TV) all'altezza del viso usando gli indici
Sup45	Avviso dei due minuti	Formare una T sollevando la punta delle dita di una mano fino a toccare il palmo dell'altra all'altezza del petto

I segnali Sup11 e Sup12 sono usati principalmente per la comunicazione fra il REFEREE e chi tiene il tempo in campo.

I segnali Sup16 e Sup19 sono usati per le situazioni di calci fuori campo.

I segnali Sup20 e Sup22 sono usati per la comunicazione con l'operatore del cronometro da stadio.

I segnali Sup2 e Sup7 non sono più usati.

## 28 CODICI PENALITÀ

<b>Codice</b>	<b>Fallo</b>
APS	Alterare la superficie di gioco
ATR	Aiuto al portatore di palla
BAT	Batting illegale
DEH	Holding, difesa
DOD	Ritardo di gioco, difesa
DOF	Offside, difesa
DOG	Ritardo di gioco, attacco
DPI-AB	Pass interference, difesa, arm bar
DPI-CO	Pass interference, difesa, cut off
DPI-GR	Pass interference, difesa, grab and restrict
DPI-HT	Pass interference, difesa, hook and turn
DPI-NPB	Pass interference, difesa, non giocare per la palla
DPI-PTO	Pass interference, difesa, giocare attraverso
DSH	Ritardo di gioco, inizio del tempo
DSQ	Espulsione
ENC	Encroachment (attacco)
FGT	Rissa
FST	Falsa partenza
IBB	Blocco illegale nella schiena
IBK	Blocco illegale durante un calcio
IBP	Lancio illegale all'indietro
IDP	Ineleggibile a fondo campo su un gioco di lancio
IFD	Formazione illegale, difesa (3 e 1)
IFH	Handoff illegale in avanti
IFK	Formazione illegale su un free kick
IFP	Lancio illegale in avanti
IKB	Calciare illegalmente una palla
ILF	Formazione illegale
ILM	Motion illegale
ING	Intentional grounding
IPN	Numerazione inappropriata
IPR	Procedura illegale
ISH	Shift illegale
ISP	Snap illegale
ITP	Tocco illegale di un lancio in avanti
IUH	Uso illegale delle mani
IWK	Wedge illegale su un kickoff
KCI	Interferenza sulla possibilità di ricevere un calcio
KIK	Calcio illegale
KOB	Free kick fuori dal campo
OBK	Fuori campo durante un calcio
OFH-GR	Holding, attacco, grab and restrict
OFH-HR	Holding, attacco, hook and restrict
OFH-TD	Holding, attacco, portare a terra
OFK	Offside, durante un free kick
OPI-BK	Pass interference, attacco, bloccare
OPI-DT	Pass interference, attacco, andare addosso
OPI-PK	Pass interference, attacco, impedire con contatto
OPI-PO	Pass interference, attacco, spingere via
PF-BBW	Fallo personale, blocco sotto la cintura
PF-BOB	Fallo personale, bloccare fuori dal campo
PF-BSB	Fallo personale, blind side block

PF-BTH	Fallo personale, colpo alla testa
PF-CHB	Fallo personale, chop block
PF-CLP	Fallo personale, clipping
PF-FMM	Fallo personale, face mask
PF-HCT	Fallo personale, horse collar tackle
PF-HDR	Fallo personale, colpo su giocatore indifeso
PF-HTF	Fallo personale, mani sulla faccia
PF-HUR	Fallo personale, hurdling
PF-ICS	Fallo personale, contatto illegale sullo snapper
PF-LEA	Fallo personale, saltare e atterrare
PF-LHP	Fallo personale, colpo in ritardo, piling on
PF-LTO	Fallo personale, colpo in ritardo fuori dal campo
PF-OTH	Fallo personale, altro
PF-RFK	Fallo personale, violenza sul free kicker
PF-RTH	Fallo personale, violenza sull'holder
PF-RTK	Fallo personale, violenza sul kicker
PF-RTP	Fallo personale, violenza sul lanciatore
PF-SKE	Fallo personale, colpire, colpire con il ginocchio, con i gomiti
PF-TGB	Fallo personale, targeting (Regole 9-1-3 e 4)
PF-TGC	Fallo personale, targeting (crown of helmet)
PF-TGD	Fallo personale, targeting (giocatore indifeso)
PF-TRP	Fallo personale, tripping
PF-UNR	Fallo personale, violenza non necessaria
RNH	Running into the holder
RNK	Running into the kicker
SLI	Sideline interference, 5 yard
SLM	Sideline interference, 15 yard
SLW	Sideline interference, warning
SUB	Sostituzione illegale
UC-2PN	Comportamento antisportivo, due giocatori con lo stesso numero
UC-ABL	Comportamento antisportivo, linguaggio intimidatorio, osceno
UC-BCH	Comportamento antisportivo, panchina
UC-DBS	Comportamento antisportivo, mostrare la palla morta
UC-DEA	Comportamento antisportivo, atti ritardati/eccessivi
UC-FCO	Comportamento antisportivo, Colpire intenzionalmente un arbitro
UC-RHT	Comportamento antisportivo, giocatore che si toglie il casco
UC-SBR	Comportamento antisportivo, simulare un fallo di roughing
UC-STB	Comportamento antisportivo, spiking o gettare via la palla
UC-TAU	Comportamento antisportivo, prendere in giro o provocare una reazione
UC-UNS	Comportamento antisportivo, altri
UFA	Atti scorretti
UFT	Tattiche scorrette

## MOFO SUPPLEMENTO 01 del 15 aprile 2023

### Importanza

Anche se tutti coloro che sono addetti a tenere il tempo dovrebbero puntare alla perfezione, è particolarmente importante che i cronometri da stadio funzionino correttamente, poiché eventuali errori saranno visibili a potenziali migliaia di spettatori, siano essi allo stadio oppure stiano guardando la partita in TV oppure online. Ciò è particolarmente rilevante poiché spesso si tratta di partite importanti della stagione regolare o di partite di playoff che attirano molto pubblico. Tenendo ciò a mente, gli arbitri incaricati di gestire il cronometro da stadio devono assicurarsi di conoscere bene le Regole 3-2 e 3-3 e di concentrarsi completamente sul gioco.

Anche se non è specificato, questo supplemento si applica sia al game clock che al play clock.

### Controllo dell'attrezzatura

È fondamentale che gli operatori ai cronometri da stadio (SCO) abbiano familiarità con le apparecchiature che utilizzano. Pertanto, si consiglia di arrivare allo stadio con largo anticipo rispetto all'ora del kickoff. All'arrivo individua immediatamente dove si trovano i cronometri da stadio e i loro comandi. Inizia a familiarizzare con il loro funzionamento in modo che eventuali problemi possano essere discussi e risolti prima dell'inizio della partita.

Devi essere sicuro di come avviare, fermare, resettare e (se necessario) spegnere i cronometri da stadio. Controlla come viene commutato il play clock tra la modalità 25 secondi e quella 40 secondi. Se il cronometro di gioco può essere impostato su un tempo preciso, devi conoscere la sequenza di comandi necessari per farlo.

Devi posizionarti in una posizione che consenta una visione chiara di tutte le zone del campo e dei cronometri. Idealmente, sarai seduto in uno spazio interno caldo e asciutto con l'attrezzatura operativa su una superficie piana di fronte a te.

Se l'attrezzatura operativa è collegata al cronometro da stadio tramite Wi-Fi o accesso remoto, assicurati che la potenza del segnale sia sufficiente (tieni presente che all'arrivo del pubblico, la ampiezza della banda potrebbe diminuire). Gli imprevisti per questo evento devono essere discussi prima della partita.

Inoltre, assicurati che qualsiasi attrezzatura utilizzata per far funzionare il cronometro da stadio abbia una ricarica sufficiente all'intera durata della partita. Ciò è particolarmente importante se l'orologio viene gestito tramite smartphone, tablet o laptop: assicurati di avere accesso all'alimentazione elettrica di rete e/o alla batteria di backup con connessioni appropriate.

### Pre-game conference

Quando si è sicuri del funzionamento di tutti gli apparati, devi unirti agli altri arbitri per la pre-game conference. Discutete di ogni eventualità con la crew e in particolare con chi tiene il tempo in campo e con il Referee.

Parte della discussione prepartita deve includere il funzionamento del cronometro e cosa succede se si discosta troppo dal tempo tenuto sul campo a causa di un malfunzionamento o di errori significativi da parte di uno SCO.

La pre-game conference dovrebbe includere anche cosa fare nel caso in cui il cronometro da stadio debba essere spento. Da notare che la Regola 3-2-4-d richiede che, se il play clock a un'estremità del campo non funziona correttamente, anche quello all'altra estremità deve essere spento.

Se il cronometro da stadio è utilizzato da un non-arbitro, è necessario istruirlo completamente sui segnali relativi all'avvio e allo stop del cronometro. Ideale sarebbe che costui sia accompagnato/supervisionato da un arbitro qualificato

## Funzionamento dell'orologio

Come SCO, dovresti essere in contatto radio con gli arbitri in campo per tutta la durata della partita. Se possibile, tieni a disposizione una radio di riserva.

Se dovesse esserci più di uno SCO, idealmente dovrebbero essere insieme o (nel caso non fosse possibile) in contatto radio tra loro. Non è consigliabile che una sola persona gestisca sia il game clock che il play clock.

Durante la partita, dovresti rimanere completamente concentrato sul gioco. Ciò è particolarmente importante in una partita combattuta o negli ultimi minuti di un tempo.

Alla fine di ogni gioco per mantenere la concentrazione, potresti trovare utile verbalizzare lo stato del cronometro, ad esempio "Il tempo corre" o "Parte allo snap". Ciò è particolarmente importante se si verifica un'interruzione del gioco per l'applicazione di una penalità o un timeout per infortunio. Tutti i down sono importanti, ma particolarmente critici sono i quarti down (dove il cronometro si ferma sempre alla fine del gioco).

Mantieni la concentrazione e osserva gli arbitri in campo per i loro segnali per fermare e far partire il cronometro, in particolare il Referee.

## Affrontare i problemi

Segnala i problemi con il cronometro da stadio agli arbitri in campo il prima possibile, ma al momento opportuno - quando la palla è morta – non distrarli da un'azione critica o durante un annuncio del Referee.

Segui qualsiasi istruzione per azzerare o spegnere l'orologio impartita dal Referee o da chi tiene il tempo in campo.

Qualora fosse necessario spegnere l'orologio dello stadio, verrai istruito in tal senso dal Referee o da chi tiene il tempo in campo. Questo deve essere fatto immediatamente.

Se ti trovi vicino allo speaker (che è preferibile), chiedigli di annunciare agli spettatori che l'orologio sta per essere spento. Quando il cronometro di gara dello stadio è spento, il cronometrista sul campo può periodicamente trasmetterti via radio il tempo rimanente della partita. A tua volta, puoi informare lo speaker in modo che gli spettatori siano informati sullo svolgimento della partita.

Durante l'intervallo, unisciti agli arbitri in campo per assicurarti che siano soddisfatti della gestione dei cronometri e del loro funzionamento. Sii breve e non interrompere inutilmente la conference di metà partita.

A fine partita ricordati di ringraziare tutti i tuoi compagni di crew e quelli dello stadio che ti hanno aiutato nelle tue mansioni. Ricordati di recuperare qualsiasi attrezzatura che hai utilizzato (radio, cavi di alimentazione, ecc.) e di unirti agli arbitri sul campo per qualsiasi debriefing.

## Ringraziamenti

IAFOA desidera ringraziare Mark Schofield (Gran Bretagna) che ha redatto la prima bozza di questa guida.

## MOFO SUPPLEMENTO 02 del 21 ottobre 2023

### Introduzione

Si è discusso su come dovremmo gestire il movimento prima dello snap da parte degli uomini di linea della Squadra B.

Questo supplemento rivede la sezione del MOFO che copre i "segnali disorientanti" espandendola per coprire i movimenti legali e illegali degli uomini di linea difensiva.

**Il Testo è stato integrato nel paragrafo 3.4.5**

## VERSIONE 28 GENNAIO 2025 (V.2)

©2025 FIDAF – Federazione Italiana Di American Football