

Edición Inaugural

CCA

Football Officiating Manual 2015

# MECANISMOS 8 H



Relevante  
en 2015

- Revised Philosophies
- Opening with Rogers Redding
- Coverages Revised

# Manual en Español



# Manual de Mecanismos Planilla de 8 Hombres

For Bill:

This translation is dedicated to the two more significant tutors in my American Football officiating journey. For my Amigo Bill LeMonnier: Thanks to you, since 2008 México has had available the last releases on rules, mechanics and point of emphasis at almost the same time that in USA. This has made all us better.

Can't find enough words to thank you for your patience with me during this important process in my life. I'll be forever in debt with you.

¡Gracias!

Para Jorge Armando Rodríguez:

Por tu afán de perfeccionismo, que me enseñaste durante más de 7 años en las platicas que teníamos semana a semana, y que forjaran en mi una disciplina de hacer bien las cosas, gracias JARP por tu tiempo y dedicación otorgado al Fútbol Americano.

Gracias!

Francisco J. Reyes Ruiz

<b>Tabla de Contenidos</b>	<b>Pág.</b>
Introducción.	4
Preguntas y Respuestas.	5
Cambios del 2015	11
Mecanismos Cambios para el 2015.	12
Todos los Oficiales	13
Mecanismos Puntos de Énfasis.	13
Conducta antideportiva Faules	13
Cazando y Faules de contacto peligrosos.	15
Oficiales sus Responsabilidades y Ritmo de Juego.	16
Axiomas de los Oficiales.	18
Filosofías al Arbitrar	19
Carácter	25
Conducta y Ética	26
Monitoreo antes del juego calentamientos	27
Deberes antes del juego	29
Reunión con el que lleva el reloj	29
En el campo	30
Reunión con el equipo de la cadena de	30
El Volado	32
Patadas Libres	34
Patada de salida corta (onside)	37
En Jugadas de Scrimmage	40
Sustituciones y contando Jugadores	41
Procedimientos de sustitución	42
Jugadas de Carrera y sus Coberturas	44
Línea de Gol Posicionamiento y Zonas	46
Mecanismos Línea de Gol	47
Cobertura Pases adelantados	48
Lectura y Comprensión de las Llaves	51
Zona roja	52
Hombre en Movimiento Dentro de los Tackles en el centro	53
Hombre Movimiento Fuera del Tackle en centro	53
El hombre en Movimiento que se aleja del al centro	54
Doble Ala cerrada , Formación Balanceada	54
Triates , Vacío backfield	55
Cuatro receptores, No alineados	55
Cuatro receptores, alineados	56
Doble ala, Formación Balanceada	56
Movimiento en Triates	57
Patadas	58
Posesión en Patadas	59
Tiempo Fuera	63
Trabajar con los tomadores de tiempo	65
Mediciones	69
Intermedios entre las mitades	71
Fin del primer y tercer Cuarto	71
Faules y Aplicación	72
Aplicación de sanciones Puntos	72
Otros Conceptos	74
Faules	74
El uso del micrófono	77
Períodos adicionales	78
Repetición Instantánea	79

---

Desafío de Entrenadores	80
Directrices Básico para Oficial	81
Responsabilidades personales	81
Uniforme	82
Marca y la gorra	83
La Información que necesitas para iniciar	85
Máximo Avance y colocando la bola	86
Balones sueltos	88
Línea Lateral Juegos	88
Bola Muerta	90
Comunicaciones con otros Oficiales	91
Cambio llamadas	92
Cómo comunicarse con los entrenadores	93
Relojes de Juego y jugada	94
Mecanismos para los 10 segundos. Regla de Escurrimiento	96
Después de el juego	101
Seguimiento y presentación del informe de los Faules cometidos	101
Directrices sobre Faules de Conducta antideportiva	104
Marcando el punto	105
Cuando el Reloj de jugada se descompona. (Aunque sea sólo uno).	106
Apéndice A	107
Apéndice B	110
Apéndice C	111
Apéndice D	114
Apéndice E	115
Apéndice F	116
Apéndice G	117
Señales Oficiales de fútbol	118
Señales Auxiliares	122

## Introducción.

La integridad de los juegos de fútbol americano universitario está a cargo de todos sus Oficiales. Para la mayoría de los Oficiales de fútbol de la universidad como parte, el ser oficiales es una vocación y son representantes de lo que es bueno en los deportes amateurs. Los esfuerzos de los Oficiales de fútbol americano universitario son apreciados por la NCAA, y por sus miembros de cada una de sus Conferencias y de todos y cada uno de los participantes del juego.

La NCAA y los miembros de la conferencias de la NCCA han trabajado para desarrollar este sistema de la mecánica mediante la revisión de todos los mecanismos empleados, y revisado todos los sistemas existentes que ponen en peligro en muchas áreas a los jugadores y han desarrollado un “MECANISMO” que es simple, consistente y ofrece la mejor cobertura del campo para los Oficiales de fútbol americano universitario.

La creciente popularidad del fútbol y el interés del público en el deporte en los Estados Unidos se ha combinado con el aumento anual en el número de juegos intersectoriales para hacerlos uniformes tanto en el rendimiento y la interpretación de las Reglas de todos los Oficiales cómo una necesidad absoluta. **Este manual proporcionara una uniformidad.**

Las diferentes conferencias pueden tener políticas que no figuran en este manual. Los Oficiales de la Conferencia deberán revisar sus políticas y procedimientos en el arbitraje de fútbol en sus conferencias.

El conocimiento de los procedimientos descritos en este manual debe ser implementado con un conocimiento profundo de los materiales y las declaraciones de la NCAA. La inteligencia, la imaginación, la perspectiva y el sentido común deben combinarse con el estudio y la interpretación tanto del Reglamento y manual de Mecanismos.

Asociación de Comisionados de Colegiados  
Comité del Manual de Reglas

Walt Anderson  
Gerald Austin  
Byron Boston  
Karl Richins  
Steve Shaw (Chair)

**Patadas de Inicio.**  
**Q&A With Rogers Redding**  
**CFO National Coordinator of Football Officials.**



Q: El octavo Oficial. ha ganado aceptación y se verá en más juegos este año de 2015. ¿Cómo surgió eso?

R: Desde hace varios años las Reglas han dicho que podíamos tener hasta siete Oficiales. Hace dos años, en 2013, los 12 grandes solicitó un experimento para utilizar **ocho** Oficiales en su conferencia. El proceso con el comité de Reglas es que la conferencia se les permite tener una excepción experimental a una Regla. Hay una votación formal para permitir que eso suceda, y entonces el proceso es el año que viene para volver a la comisión con un informe de ese experimento. Si quieren solicitar que la Reglas pueden cambiar para hacer esa excepción permanente, entonces pueden hacer esa petición al comité.

Lo que sucedió en este caso fue que, desde 2010 no fue un año cambio de Reglas a excepción de las cuestiones de seguridad del jugador, la Reglas sobre el número de Oficiales no podía ser cambiado. Pero lo que el comité hizo fue extender el experimento por un año y permitir que otras conferencias que tienen el mismo experimento. Así que The Big 12 decidió utilizar el octavo Oficial en todos sus juegos, no sólo sus juegos de la conferencia. The Big 10 decidió experimentar con los Oficiales en todos sus partidos. La Conferencia de la Costa Atlántica en sus juegos de la conferencia, la American Athletic Conference en sus juegos de la conferencia.

La Conferencia del Sureste tenía una Planilla para todo el año de **ocho** Oficiales. El Pac-12 fue el único caso atípico entre los llamados potencia de la conferencias de los cinco grandes, que decidieron no intentar el octavo Oficial. Este año, que es un año de cambio de Reglas en el sentido normal, el comité votó para permitir el cambio, por lo que la Regla ahora se lee que hasta **ocho** Oficiales están permitidos. Así que esa es la parte proceso de Reglas. Pero sólo desde un punto de vista práctico y de mecanismo, a pesar de la mitología popular, esto no fue un intento para tratar de acelerar el juego y permitir un ritmo más fuerte, más rápido de juego. Era simplemente una manera de administrar mejor el juego. Lo que hemos descubierto con el tiempo, es que la medida permitió que el cambio abriera una pauta más, ahora más equipos están ejecutando jugadas sin hacer reunión (Huddle), y esto es más rápido "Tomará algunos años para (que el octavo Oficial) pueda infiltrar su camino en el campo a través de FCS y Divisiones II y III. Creo que es una de las cosas que va a ser un cambio que en 10 años probablemente vamos a olvidar que alguna vez fue diferente".

Defensivas más rápidas, más se extienden las coberturas, el **LJ=Juez de Línea** en términos de búsqueda de jugadores. Siempre han tenido a los receptores. Los receptores se dividen por fuera más rápido ahora con todas las jugadas de expansión. El **LJ=Juez de Línea** y el **Juez Oficial en la Línea** tenía cierta responsabilidad por los tackles de su lado. El octavo Oficial, ubicados en el backfield ofensivo como lo es, les da cierta responsabilidad por los linieros ofensivos de su lado. La otra pieza del mismo fue en la detección de la pelota. El ritmo de juego se había convertido mucho más rápido, de tal modo que se estaba haciendo más difícil para el **U = Ampayer** el de colocar la pelota y luego volver a su posición. El **CJ = Juez al Centro** no tiene que llegar a la pelota, justo a prevenir el centro hasta que el defensiva realiza sus sustituciones, digamos, o hasta que el balón esté listo para jugar con todos los Oficiales en sus puestos. El **CJ = Juez al Centro** está retrocediendo y no es tan probable que pueda colocarse en el camino de la acción, que es esencialmente va alejándose de la posición en lugar del **U=Ampayer**, que venía hacia la ofensiva. Los entrenadores de los 12 grandes estaban encantados con todo esto. Se sentía como el juego estaba siendo manejado mejor.

Habían pasado casi 30 años desde que nos fuimos de seis a siete Oficiales. Eso fue en los años 80, y el juego ha obviamente a cambiado mucho desde entonces. Así que esto fue un intento de gestionar simplemente el mejor juego desde el punto de vista del Oficial.

Q: No pasó mucho tiempo para que la idea de ganar la aprobación generalizada.

R: Me sorprendió lo rápido que paso esto. Pensé que podría tomar un par de años, y va a trabajar su camino a través de las divisiones. Pero la próxima temporada todos las 10 conferencias FBS se va a utilizar **ocho** Oficiales. El Pac-12 ha comenzado ya. Así que esta es una idea cuyo tiempo ha llegado y todos van a hacerlo. Es una cuestión económica, hasta cierto punto. Tienes que pagar ese octavo Oficial. Esa es la primera cosa que el comisario y los AD's siempre preguntaran acerca de esto. La pregunta para ellos es: "¿Queremos invertir nuestros recursos aquí o en otro lugar?"

Q: Tomó un par de años para que las Divisiones II y III adoptaran el séptimo Oficial. ¿Veremos el octavo Oficial en esas divisiones pronto?

R: Va a tomar un par de años para que se filtre su camino hacia abajo a través de FCS y Divisiones II y III. Es difícil predecir cuánto tiempo va a tomar. Creo que es una de las cosas que va a ser un cambio que en 10 años probablemente vamos a olvidar que alguna vez fue diferente. En el momento que nos fuimos de seis a siete hubo también de todo esto, "¡OH Dios mío, esto es caro," y así sucesivamente. Ahora todo el mundo trabaja siete y no piensa nada al respecto. Mi pronóstico es que es esencialmente similar a lo que va a suceder aquí.

Q: Se está construyendo un **CJ = Juez al Centro** , ¿Cuál sería el prototipo? ¿Qué clase de persona es lo que buscan?

A: No me refiero a que será superficial acerca de esto, pero se están buscando un Oficial. Tal como es ahora, en realidad no es un tipo de cuerpo particular para cualquier Oficial. Si usted ve los Ampayers en los últimos 10 años, han cambiado, antes el **U = Ampayer** tenía que ser el tipo más grande y fuerte, de figura corpulenta (intimidante), a veces no tenía una buena condición como los otros, y otro tipo de cosas. Usted ahora ve el ajuste atlético de algunos de estos Ampayers. Y la televisión ha ayudado a hacer esto, por cierto. Nadie quiere aparecer en la televisión mirándose mal, y fuera de condición. Ahora los Oficiales están tan atléticamente construidos y acondicionados como cualquier otro. Creo que parte del plan de algunas de las conferencias, y esto puede también a empezar tomar fuerza. Normalmente las conferencias no tienen a alguien en la posición de **R = Réferi** en el comienzo de su carrera, y casi todos los que estábamos de **R = Réferis**, nos transformaron de alguna otra posición u otras posiciones. Dada la ubicación del **CJ = Juez al Centro** en el back field Ofensivo, y teniendo en cuenta que algunas de las responsabilidades que él o ella tendrá, será similares a la del **R = Réferi**, esta será una forma de desarrollo de las personas para la posición de **R = Réferi**, porque muchas personas nunca tuvieron esta mirada antes. Nunca he mirado, en una jugada desde el back field Ofensivo ir tan lejos de ellos, ese tipo de cosas. En mi propia situación, que cuando fui un **R = Réferi** durante 10 años en la escuela secundaria antes de que fuera en el juego de la universidad. Mi primer juego lo trabaje de **BJ = Juez Zaguero** en tres partidos en una Planilla de cinco. Así que fue, una cosa nueva para mí. Para poner a alguien ahora de **CJ = Juez al Centro** y empezar a salir como **CJ = Juez al Centro**, o moverlo de otro lugar a trabajar como **CJ = Juez al Centro** por un par de años antes de que se pueda transformar en un **R = Réferi**, tiene esto ahora sentido. Siempre estamos buscando a gente que como Oficiales tengan un porte atlético en ellos, que se muevan bien, y sabemos que esto va a ser primordial en los Oficiales ahora en todas las posiciones.

Q: ¿Se ha acentuado el **CJ = Juez al Centro** en **U = Ampayer** ¿Y el **U = Ampayer** sigue siendo relevante?

A: El **U = Ampayer** es todavía muy relevante. Tener el **CJ = Juez al Centro** liberado, el **U = Ampayer** será más relevante. Hay dos cosas que van a suceder. El **CJ = Juez al Centro** va a asumir la responsabilidad primaria para la colocación de la pelota, y el **CJ = Juez al Centro** también va a caminar los

castigos. Estas dos cosas han sido siempre las responsabilidades del **U=Ampayer**. Lo segundo es realmente sólo una cosa de Administración, lo que realmente no tiene que ver mucho con nada, es sólo otra de las responsabilidades para el **CJ = Juez al Centro**. Pero va a permitir que el **U = Ampayer** el pensar que hacer entre las jugadas. Por ejemplo, el **U = Ampayer** es muy crítico en lo que llamamos el oficio de la media cancha, la comunicación con los linieros Ofensivos, la comunicación con los apoyadores y los linieros defensivos, manteniendo la temperatura baja desde adentro en las jugadas. Teniendo a el **CJ = Juez al Centro** fuera de la aplicación de los castigos, permitirá al **U = Ampayer** que negociará con los jugadores en medio de las jugadas. Los Ampayers tendrán la responsabilidad que siempre han tenido para los linieros interiores, sobre todo ahora para custodiar al guardia, y a los apoyadores, mantener el ambiente y la cortesía, por así decirlo, en el centro del campo. Los Jueces en la línea, desde luego, no va a reducir su importancia, y va a aparecer que sean aún más relevantes. La NFL, trasladó su **U = Ampayer** a lo que hoy es nuestra posición de **CJ = Juez al Centro**, y traen con ello a un **U = Ampayer** de nuevo a la posición tradicional en situaciones muy específicas. Así ven al **U = Ampayer** tan importante en los aspectos del juego. El **CJ = Juez al Centro** nos permite tener al **U = Ampayer** ahí todo el tiempo. Podemos tener lo mejor de ambos mundos, tenemos el **U = Ampayer** en el lugar tradicional todo el tiempo, pero también hemos conseguido el **CJ = Juez al Centro** el manejo de este trabajo. Esto va a hacer que el **U = Ampayer** no cualquier Oficial. "Creo que los Oficiales son más reacios a penalizar por algo como eso de lo que son para decir, 'OK chicos, esta es su advertencia'. Vamos a hacer una creación fuera de él. Tira la pañuelo, detener el juego, y al **R = Réferi** dará la señal ". Será menos relevante, pero va a hacer que el **R = Réferi** tenga un conjunto ligeramente diferente de responsabilidades.

Q: Tener el **CJ = Juez al Centro** del lado defensivo en goles de campo e intentos de anotación extra, le da al juego un par de ojos extra para ver a los linieros. ¿Hay una gran cantidad de actividades que usted podrá anticipa que se van a observar y que han estado sucediendo y no se habían detectado antes?

R: No lo sé, si nos hemos estado perdiendo un montón de cosas. Por un lado, el **CJ = Juez al Centro** es irrelevante que se ponga atrás, pero lo que queremos es manejar nuestros recursos de la mejor manera posible. Creo que hay algo de sentido, que si una jugada se altera (se rompe) y se convierte en una jugada de carrera, o de pase, vamos a tener una mejor cobertura en esa zona. Vamos a tener una mejor cobertura del bloqueo, en un salto, en ese tipo de cosas que ocurren en medio del campo. No sé que cosas vamos a cazar, pero puede haber cosas en la que estamos perdidos, y nosotros simplemente no sabemos que nos hemos estado perdiendo.

Q: El otro importante cambio en la mecánica que ocurrió el año pasado, con la intercambio de los Oficiales en las bandas en el descanso del medio tiempo. ¿Cuál es su evaluación a cerca de eso?

R: Todo el mundo parece estar muy feliz con eso, y vamos a seguir continuando. Esto permite a ambos grupos de Oficiales que tengan igualdad con las interacciones con los dos grupos de entrenadores, y para conseguir un sabor de lo que esta pasando en las dos líneas laterales, (como interactuar) durante el juego. No parece ser un inconveniente el cambio de posición de los Oficiales. La mecánica para el **LJ=Juez de Línea** y el **SJ = Juez Lateral** y para el **HL = Juez Oficial en la Línea** y **SJ = Juez Lateral** son tan similares que hay muy pocos ajustes, los jueces tuvieron que volver a recordar cómo comunicarse con la cadena, pero eso no ha resultado ser un gran problema. Creo que todo el mundo está muy contento con esa situación, así que va a seguir este año. Una vez más, esta es una de esas cosas que probablemente dentro de cinco años podrán olvidan que nunca se hizo de otra manera.

Q: Un cambio en las Reglas de este año implica una advertencia en línea lateral. Los Oficiales darán una indicación de que los Oficiales no estarán dispuestos a permitir en la línea de banda, que los entrenadores están cada vez más por fuera de su área permitida o se salgan fuera de control, o ambos?

R: Yo no estoy seguro de que es una o las dos, en realidad. Lo hicimos el año pasado no-oficial. No sé de una situación en la que en realidad se impuso un castigo de cinco yardas para empezar. Hicimos un punto de énfasis con los entrenadores a principios del año, que la banda necesitaba estar limpia (libre de asistentes, couches y jugadores). Hubo una gran cooperación de parte de ellos. Si has visto partidos por televisión, el primer mes de la temporada, en particular, el año pasado, que era pulcro desde el punto de vista la forma en que las líneas laterales parecían. A medida que la temporada avanzaba se puso un po-



co menos pulcro. El punto de énfasis. Creo que tuvo un buen resultado. Ellos quieren una situación en la que se verían al otro lateral, y luego no vieron a alguien entrar al campo cuando tenían al que llamó en su línea lateral.

Creo que eso ayudó mucho. Creo que poner el aviso banda de nuevo, en un sentido recopila lo que estábamos haciendo no Oficialmente el año pasado. "Creo que los Oficiales son más reacios a penalizar por algo, como eso de lo que son para decir, 'OK chicos, esta es una advertencia.' Vamos a hacer una Mecánica fuera de duda. Tira la pañuelo, detener la jugada, el **R = Réferi** dará la señal e indicación de advertencia".

Vamos a poner la señal de aviso en la banda de vuelta en el libro. Él te lo escribe en su tarjeta. Va a ser un poco de drama y un poco de teatro asociado a esto, sólo para llamar la atención sobre el hecho de que en esta ocasión ha tenido una advertencia. Entonces si vuelve a ocurrir, dejamos caer el pañuelo y vamos a la penalización de cinco yardas. Siempre me gustó la advertencia, y me pareció que estaba bien antes de ir con un castigo de inmediato, pero no funcionó. Los Oficiales pensamos lo que hemos observado en los primeros días era que la advertencia fue suficiente, y muy rara vez hemos llegado a las cinco yardas. No creo que alguna vez llegamos a marcar la de 15. No creo que alguna vez hicimos justo en la línea lateral la llamada de alerta. Eso es diferente, y hay un poco de confusión sobre esto entre los Oficiales, así como en los entrenadores. Siempre ha sido el caso de que si un Oficial al trabajar en una jugada, y se tropieza con alguien en la línea lateral, eso es una falta. Si golpeas a un Oficial sobre alguien en la banca o en la zona restringida, eso es un castigo, de 15 yardas, sin hacer preguntas. Eso es diferente de la situación que estamos hablando de que las personas están cada vez más en la zona restringida o en el campo y que no interfieran con la gente.

Q: Una jugada adicional puede ser revisado por la repetición instantánea, se implicó en el equipo que patea, el bloqueo en una patada corta.

R: Creo que la preocupación es si se trata de una jugada resbalada de revisar cualquier falta, o para introducir la revisión de una falta desde la cabina de repetición. Tenemos un número muy pequeño de casos en el libro en el que el Oficial de la repetición en la que puede revisar una falta. Una de ellas es, si el pasador está más allá de la zona neutral cuando lanza un pase hacia adelante y que no se detecta en el campo. Podemos introducir una revisión allí. El otra casi nunca ocurre, pero si sucede que el pateador correr más allá de la línea de scrimmage, y patea la pelota, y eso no se detecta. Podemos introducir la revisión de esa falta. La jugada que implica el bloqueo de la patada corta es a lo largo de esas mismas líneas en el sentido de que es posible que se pierda el bloqueo desde el principio por los jugadores del equipo que patea antes de ser elegibles para tocar el balón. Podemos perder eso porque hay tantas cosas que pasan muy rápidamente en una patada de salida, pero no es una cuestión de criterio en el sentido de que hay una línea en cuestión. O bien el balón salió 10 yardas, o no lo hizo. O fue tocado por alguien en el equipo que recibe, o no lo fue. Eso es muy diferente de juzgar, Fue esa una celebración, fue eso una interferencia de pase, fue eso un recorte, fue ese un bloqueo por debajo de la cintura, ese tipo de cosas. Si bien es una jugada resbalada para crear cualquier tipo de falta por el stand de la repetición, ésta es más en la línea de una línea definida si se cruzo o no se cruzo.

Q: ¿Hay una preocupación por parte de todos, que existan demasiados tipos de jugadas que estarán sujetas a revisión?

R: Me preocupa un poco sobre un "Horror" revisable. No podemos opinar de todo, y no podemos corregir cada cosa que sucede en el campo. Hay una escuela de pensamiento que dice, que la repetición debe arreglar todo, y hay la escuela opuesta, que afirma que la repetición sólo debe corregir aquellas cosas que son absolutamente incontrovertibles y críticas en un juego, como una anotación y los cambios de posesión, cachada o no cachada, siempre van a ser los tres grandes temas más importantes de la revisión, y críticas de un juego, hay otras cosas allí que podemos ver. Creo que mucha gente decía en los primeros días, simplemente dijeron: "Nosotros "sólo revisaremos las jugadas de anotación y los cambios de posesión" de que las cosas pueden ser un poco mejor. Creo que en el balance de la repetición ha

sido muy bueno para el juego. Pero creo que el hecho de que la tecnología nos ha permitido ver si el pie de un jugador cayó un nano-segundo antes de que él poseía el balón, sólo la tecnología ha sido capaz de ver, que hizo inevitable que íbamos a comenzar a revisar esas jugadas. Puede haber sido una esperanza ingenua suponer que la repetición podría haberse limitado a un muy, muy pequeño número de cosas. Pero yo no veo un galope desenfrenado hacia más y más jugadas y más y más casos sean revisables.

"Una de las maneras de juzgar un juego determinado o un fin de semana dado de juego es la cantidad de notoriedad que el Oficial llegar a tener. Mi sentimiento es, Si podemos seguir en la ciudad o poder estar fuera de la ciudad y nadie supo que estuvimos allí, eso indica que hemos tenido un gran fin de semana."

Q: La temporada es algo más que juegos de tazón, pero no nos juzguen cómo van en los juegos?

R: No tanto. Esa es una medida importante, pero eso es sólo una medida. Hay un montón de juegos de fútbol que no tiene nada que ver con los juegos de tazón, obviamente. Creo que los coordinadores se dirá, y ciertamente veo esto, porque más juegos son televisados, no hay duda de que el escrutinio del Oficial va ser mayor que nunca. Los avances en la tecnología, el dinero dando vueltas en las finales de fútbol americano universitario, que creo que es una cosa muy buena para el juego, por cierto. No necesariamente el dinero, pero los juegos de finales. Los Oficiales piensan que ha aumentado el escrutinio del Oficial, y no sólo a ese nivel. Creo que todo el mundo ve todo el camino a través de la División III está detectando que hay, están prestando más atención a la misma, un mayor escrutinio, que nunca vimos antes. Tuvimos una buena temporada de tazón. Conseguí la calificación más destacada de los supervisores que nunca he tenido. Después de cada juego de tazón, Los supervisores enviar ambos entrenadores una forma muy fácil de llenar. Muchos de ellos no enviar de regreso la forma. Pero los que quieren quejarse a veces la envían de vuelta. Tuvimos más anotación de planillas destacadas este año que nunca hemos tenido. Los juegos de tazón son una muy buena medida, porque como ustedes saben que están siendo mirados altamente. Están mejor repartidos ahora que hay suficientes, no sólo un par al mismo tiempo (1 de Enero) y eso era todo. No hay duda de que los Oficiales reciben más atención y las miradas y las audiencias más grandes que durante la temporada, por lo que es una buena medida, pero es sólo una.

Q: ¿Hay un área de desempeño del Oficial que usted quisiera ver en relieve? ¿Hay algo en que los Oficiales se están quedando realmente cortos?

R: Yo creo que tenemos que seguir siendo muy diligentes en la seguridad de los jugadores. Eso va a seguir siendo el número UNO, y mientras más información sale sobre las conmociones cerebrales y sobre las lesiones del jugador en general, que va a ser cada vez más en donde se incumben a los Oficiales para oficiar las Reglas. Creo que las Reglas en torno a la seguridad están en muy buena forma. Al observar la Reglas que cambia este año, Nunca en toda mi carrera he visto menos cambios de Reglas en torno a cómo el juego es en realidad que se juega. Si se piensa en ello, no hay un cambio en las Reglas de ahí que es realmente la forma en que jugamos este juego. El hecho de que nosotros no hicimos nada alrededor de la seguridad del jugador, no quiere decir que es ahora perfecto, pero sí quiere decir que desde el punto de vista de Reglas, el comité siente, como la seguridad del jugador está en muy buena forma. Creo que eso es un testimonio de cómo los Oficiales han oficiado la falta de cazando (Targeting), los golpes bajos a los mariscales de campo, todas las cosas que involucran la seguridad del jugador. Tenemos trabajo que hacer, no hay duda de que todavía podemos mejorar. Creo que podemos hacerlo mejor en la repetición con las faltas de foul personal de cazar. Creo que podemos hacer un mejor trabajo de Administración en nuestras líneas laterales.

Creo que el ritmo de juego va a seguir siendo un desafío para todos nosotros, pero creo que tenemos un muy buen agarre en ello desde el año pasado por la reafirmación de que se trata de que los Oficiales administren mejor el ritmo del juego, y no el equipo a la ofensiva, que fue la preocupación. Estoy seguro de que he dicho esto a mí mismo cuando fuimos a los 40 segundos del reloj de jugada, se convirtió efectivamente en el juego a la ofensiva, ya que el **U = Ampayer** ahora no tenía la responsabilidad Oficial para declarar de forma activa de la bola lista para jugar con el silbato y la señal. Esta lista para ju-

garse tan pronto como el Oficial, por lo general el **U=Ampayer**, se aparta de la bola. Me preocupaba que estábamos convirtiendo todo este asunto en responsabilidad de la ofensiva. Pero el año pasado hicimos un punto de énfasis que nosotros somos los que administramos el flujo del juego, y eso es no retrasar artificialmente el down o artificialmente acelerarlo, pero tenemos que estar a cargo de eso. Creo que va a trabajar muy bien. Esa es una forma de largo hálito de no decir nada es el saltar en mí que es la atención críticamente conseguir con respecto a las cosas que tenemos que mejorar.



Contact information:  
Rogers Redding  
CFO National Coordinator  
2710 Oakleaf Circle  
Bessemer, AL 35022  
[redding.cfo@hotmail.com](mailto:redding.cfo@hotmail.com)



**Cambios en los Mecanismos.**

**Mecanismos Puntos de Énfasis.**

**Carácter.**

**Conducta y Ética.**

**Principios Generales.**

**Esquema antes del partido.**

**Sección.- 1 Mecanismos Cambios para el 2015.**

<b>MANUAL DE CAMBIOS DEL 2015</b>	<b>Página (s)</b>
Filosofías nuevas o actualizadas.	<b>19, a 24</b>
El uso de los medios sociales prohibido.	<b>26, 82, 101</b>
Todos los Oficiales responsables de la legalidad de los balones de juego.	<b>29,</b>
Posición inicial en las patadas libres aclaración.	<b>34</b>
Posicionamiento, Zonas y Llaves.	<b>34</b>
Posición inicial en patadas cortas aclaración.	<b>37</b>
Responsabilidades pre-centro modificaron y aclaración.	<b>40</b>
Las tareas de recuento.	<b>42</b>
Nuevas señales, procedimientos de señalización.	<b>41, 118-124</b>
Cobertura en jugadas de carrera modificado.	<b>44</b>
Posicionamiento en línea de gol y la cobertura modificados.	<b>46</b>
Posicionamiento de regreso en línea de gol y la cobertura modificaron.	<b>47</b>
Posicionamiento en jugadas de Pase y la cobertura modificadas.	<b>48</b>
Posicionamiento, lectura y Comprensión de llaves.	<b>51</b>
Posicionamiento. Cuando se amontonan (Apilamiento de receptores).	<b>52</b>
Mecanismo en diferentes formaciones, Hombres llave.	<b>53-57</b>
Procedimientos de tiempo fuera modificadas.	<b>63</b>
Mecanismos del reloj de juego se expandieron y aclaración.	<b>65</b>
Mecanismos de medición Relojes de jugada de 40 y 25 segundos.	<b>60</b>
Mediciones.	<b>69</b>
BJ = Juez Zaguero lleva dos Marcas.	<b>83</b>
Los Mecanismos para la Regla de la reducción de los 10 Segundos.	<b>96</b>
Directrices sobre la conducta antideportiva.	<b>104</b>
Cuando el Reloj de jugada se descompone. (Aunque sea sólo uno).	<b>106</b>

## Para Todos los Oficiales.

### Los cambios en la mecánica.

#### Sección.- 2 Mecanismos, Puntos de Énfasis.

##### 2.1 Entrenadores, Línea de banda, Administración y Control.

Desde el año 2011, manteniendo el área de trabajo (seis pies de borde blanco) espacio libre de entrenadores y jugadores, mientras el balón está en juego ha sido un punto de énfasis. Aunque algunos equipos han logrado algunos avances, esta zona sigue siendo un punto de énfasis para el 2015. Los Oficiales serán instruidos para cumplir enérgicamente la Reglas, sobre todo durante la acción en bola viva.

Los entrenadores podrán dar un único paso a la línea lateral para llamar señales ofensivas y defensivas después de que toda, la acción ha cesado. Ese espacio de trabajo (seis pies borde blanco) está destinado a permitir a los Oficiales para realizar adecuadamente sus funciones; para proteger la seguridad de los Oficiales, jugadores y entrenadores; y para permitir a los equipos para demostrar el buen espíritu deportivo en el área de su equipo.

No hay lugar para las manifestaciones excesivas que están ocurriendo después de las grandes jugadas, de entrenadores y / o jugadores que llegan al campo de juego, y no hay razón para que alguien deba estar dentro en el campo, incluso durante una acción a balón parado a menos lo permita la Regla, para atender a un jugador lesionado. Acciones de entrenadores y personal técnico han aumentado hasta el punto de burlarse de los jugadores rivales, abuso verbal inaceptable hacia los Oficiales y no es coherente con el comportamiento de una banca decorosa que se espera en nuestro juego. Ese tipo de acciones son una violación bajo las Reglas 9-2-1-a-1 y 9-2-2-b-1 (pag. 92) (pag. 95) y conllevan una castigo de 15 yardas desde el punto siguiente.

El Comité de Reglas de Fútbol NCAA ha dado instrucciones a los Oficiales a ser más diligentes en sus observaciones de esas acciones y se les instruyó en las posibles violaciones en la línea de la banda de la Reglas cuando se produce en una zona que se pueden observar. Los Oficiales también han recibido instrucciones para hacer cumplir agresivamente la aplicación de la Regla 9-2-5 (pag. 95), frente a violaciones de la caja de coucheo. Se espera que los entrenadores establezcan un adecuado, ejemplo profesional para sus jugadores, aficionados y los muchos otros que ven el juego, y para intervenir cuando vean a miembros de su Equipo con un comportamiento de exhibición que no es aceptable bajo las directrices Deportividad del Código de Fútbol Americano.

##### 2.2 Conducta antideportiva Faules.

El Comité NCAA Football Rules, el Coordinador CFO Nacional de Oficiales de Fútbol y los coordinadores de la conferencia, quieren seguir haciendo hincapié en que los entrenadores, jugadores y Oficiales de la expectativa de un comportamiento apropiado por todos los que forman parte del juego del fútbol Americano.

Especial atención debe darse a la Regla 9-2-6 (pag. 96), que establece que el jugador y/o miembro del equipo identificado en uniforme, que comete dos Faules de conducta antideportiva en el mismo juego serán descalificados. Para resaltar este hecho, después del primer Faul de conducta antideportiva de un jugador, el **R = Réferi** debe incluir en su anuncio de que es el primer Faul de conducta antideportiva del jugador. Después de esto con sutileza se proporcionara la información y recordatorio para todos, de la consecuencia de que es lo que le pasa que al jugador de cometer la segunda conducta antideportiva.

Los Oficiales del juego deben seguir aplicando sistemáticamente la Reglas conducta antideportiva para el comportamiento que se extiende claramente más allá de lo que es aceptable. Mientras que los Oficiales se les orienta a no ser demasiado técnicos en la aplicación de esta Regla, hay ciertos actos que deben ser penalizados sin previo aviso.

***Burlándose.***

- "En su cara"; de pie o agacharse a un oponente.
- Los comentarios que sean racistas, étnico o degradante.
- Gestos hacia un oponente, entrenadores o banda rival.

***Gestos.***

- Señalar un corte de garganta.
- Demostrar la violencia, como disparar pistolas o ametralladora.
- Retirarse (quitarse) el casco para celebrar o para protestar.

Al ser demostrativo, después de hacer un jugada excepcional o de Anotación es aceptable siempre y cuando se trate de una explosión espontánea de la energía que no es prolongada, claramente autocomplaciente o se burla del juego. Cuando sea posible, dar al entrenador en jefe la oportunidad de corregir e instruir a sus jugadores en lo que es el comportamiento de celebración apropiada.

Una lista de Faules de conducta antideportiva están listados en las Reglas de la NCAA e Interpretaciones bajo la Reglas 9-2-1, de la (a) a la (j). Los Oficiales deben estar familiarizados con los siguientes Faules.

- (a). Señalar o apuntar con un dedo (s), mano (s), brazo (s) o con la bola a un oponente, o hacer la señal de cortar la garganta.
- (b). Mofándose, ridiculizar e insultar a un oponente verbalmente.
- (c). Incitar a un contrario, o espectadores de cualquier forma, como el simular el disparo de una arma o colocándose una mano en la oreja para pedir el reconocimiento.
- (d). Cualquier, retraso, acto excesivo, acto prolongado de tipo de coreográfico por parte de cualquier jugador (s), con la intención de llamar la atención a sí mismo (o al grupo).
- (e). Cuando el portador de la pelota sin presión, evidente modifica o altera el paso (zancada cuando él se aproxima a la línea de gol del adversario), o aventarse un clavado al entrar a la zona final del oponente.
- (f). Un jugador se quita el casco después de que la bola sea declarada bola muerta o antes de que él esté en el área de su Equipo. (**Excepciones:** En tiempos fuera cargados a un Equipo, radio o TV, o por lastimadura; ajuste de utilería, al terminar la jugada y entre cuartos y durante una medición de un posible primero y diez).
- (g). Golpeando el propio pecho con una o ambas manos, cruzando los brazos enfrente del pecho, mientras se esta de pie o encima de un jugador que se encuentra en el suelo.
- (h). Ir hacia la tribuna para interactuar con los espectadores, o hacer una reverencia después de una buena jugada.
- (i). Intencionalmente quitarse el casco mientras la bola se encuentra viva.
- (j). Faul de contacto en bola muerta que sean después de empujar, jalinear, impulsar, etc. Que estos ocurren claramente después de que la bola ha sido declarada bola muerta y que obviamente no pueden formar parte de una acción del juego de football. (A. R. 9-2-1-10)

- (k) Después de que el balón esté muerto, utilizando la fuerza de contacto para empujar o tirar de un oponente contra la pila. (Ver A. R. 9-2-1-11)

Aparte de burlas y las acciones que aparecen Apéndice F (Acciones automáticas de actos de conducta antideportiva), los Oficiales deben utilizar el mismo criterio para determinar si se debe llamar un Faul UNS (Faul de conducta antideportiva). Los Oficiales deben decirse a sí mismos: "Es un Faul ... es un Faul ... Es ahora de tirar el pañuelo." Si los Oficiales no pueden completar este proceso, no deben arrojar un pañuelo sino aconsejar al entrenador en jefe que debía hablar con su jugador (s), después de que el jugador (s) se le ha advertido, si lo vuelve hacer, ya no advertir.

También en las Reglas, un Faul personal puede ahora ser incluido en la categoría de UNS (Faul de conducta antideportiva) para una posible descalificación posterior si hay dos Faules de UNS. Sin embargo, para ser incluido, el Faul debe ser claramente después de la jugada ha terminado y no ser parte de la acción continua de la jugada. Eso significa que la acción puede ser después de la jugada y un Faul personal, pero la separación de tiempo no sería suficiente para cumplir con el requisito de UNS.

Usando el "efecto acordeón" después de una jugada, está sobre ayuda a mantener a los jugadores bajo control. Sin embargo se mueve demasiado rápido y demasiado cerca, sobre todo después de una anotación, reduce el "cono de visión" de un Oficial para controlar toda el área de bola muerta cuando no hay amenaza de un problema. La intervención adecuada y oportuna por los Oficiales en la acción por parte de uno o ambos equipos debe actuar como un elemento disuasorio para Faules de conducta antideportiva.

### **2.3 Cazando y Faules de contacto peligrosos.**

El Comité de Reglas del fútbol de la NCAA en 2014, ha hecho que las Reglas y los cambios de redacción para un Faul de Cazar (Targeting) a seguir promoviendo la seguridad de los jugadores y tratar de seguir para eliminar las acciones especificadas en el juego. Los cambios editoriales clave en Reglas 9-1-3 y 9-1-4 (pag. 87) modificar la definición del Faul de Cazar. Este nuevo lenguaje estipula que ningún jugador deberá apuntar y hacer contacto con fuerza a la zona de la cabeza o del cuello, o ponerse en contacto con un oponente con la corona de su casco (parte superior). El término "contacto forzado" sustituye la palabra "iniciar" para asegurarse de la intención de la Regla es clara. Además, si la repetición instantánea anuló al jugador de la inhabilitación por el Faul de Cazar, el castigo de 15 yardas por el Faul de Cazar se aplica. Si otro Faul personal está comprometido junto con la Faul de Cazando, se hará cumplir el Castigo de Faul personal. La aplicación de la Reglas requiere que el Oficial que llamo y la Planilla deben tener especial cuidado en el análisis y reporte de cualquier Faul en conjunto con un Faul de Cazar. La adición de una descalificación automática para un jugador culpable de un Faul de Cazando se ha traducido en un avance significativo en la modificación del comportamiento de los jugadores. Es imperativo que los Oficiales sigan cumpliendo enérgicamente marcando esos Faules de contacto peligrosos.

También tenga en cuenta, la definición de un jugador indefenso en la Reglas 2-27-14 (pag. 41) se ha ampliado. Cada Oficial debe comprender a fondo la lista y entender cómo afecta la aplicación de la Reglas 9-1-4, (pag. 87) Faules de Cazando. El tiempo de juego es bien más preciado para los jugadores, y un impacto potencial sobre el tiempo de juego es la forma más eficaz para modificar el comportamiento tanto del jugador y entrenador. Es imperativo que las acciones dirigidas a ser penalizados en todos los juegos. Los Oficiales deben ser diligentes en sancionar Faules de Cazar con el fin de promover la seguridad y el jugador seguirá impulsando el cambio de su comportamiento.

#### **Jugador indefenso:**

- a. El jugador en el acto de o justo después de lanzar un pase.
- b. El receptor tratando de atrapar un pase adelantado o en posición de recibir o cachar un pase atrásado, o un jugador que ha completado un cachada y no ha tenido tiempo para



- protegerse a sí mismo o no se ha convertido claramente en un portador de bola.
- c. El pateador en el acto o después de patear un balón o durante la acción de patear o durante el regreso.
  - d. El regresador de patadas que intenta cachar o recuperar una patada. O uno que ha completado, cachado, recuperado la bola y no ha tenido tiempo para protegerse así mismo, o no se ha convertido claramente en un portador de la bola.
  - e. El jugador que está en el suelo.
  - f. El jugador que obviamente se encuentra fuera de la jugada.
  - g. El jugador que recibe un bloqueo del lado ciego (se encuentra distraído).
  - h. El portador de bola que ha sido detenido por un oponente y cuyo avance se ha detenido.
  - i. Un QB en cualquier momento después de un cambio de posesión.

El Comité de Reglas de Fútbol NCAA introdujo directrices más estrictas en 2008, en lo que respecta a iniciar el contacto y Faul de Cazar a un oponente. Estas Reglas están contenidas en la Reglas 9-1-3 (Cazar e iniciar el contacto con la corona del casco) y la Reglas 9-1-4 (jugador Indefenso: Contacto en la zona de la cabeza o el cuello). A medida que más datos se acumula y se entiende por el impacto de esos Faules, es imperativo que las autoridades estén vigilantes para reconocer esos Faules y estén listos para sancionar a los infractores. Además, los Oficiales deben tener el valor y estar preparados para hacer esa llamada, independientemente del castigo y recordar que cuando hay duda, se trata de un Faul.

Es importante que cada Oficial entienda completamente las Reglas, a saber, que ningún jugador deberá apuntar y hacer contacto con la fuerza en contra de un oponente con la corona (parte superior) de su casco y que ningún jugador podrá atacar y iniciar el contacto con el área de la cabeza o del cuello de un oponente indefenso con el casco, el antebrazo, el codo o el hombro. Cada Oficial debe revisar la definición de un jugador indefenso y entender los ejemplos proporcionados en la Reglas 2-27-14.

Muchos Oficiales a veces simplemente a pie de un pensamiento que el contacto no era Faul "sólo una buena jugada de fútbol." Esa línea de pensamiento tiene que cambiar, y los Oficiales debe ver el contacto y determinar si se cumplió con los lineamientos de la Reglas 9-1-3 o 9-1-4.

Algunos de los indicadores clave para un Oficial para ayudar a reconocer un Faul de Cazando incluye, pero no se limitan a:

- La presencia de el lanzamiento de un jugador poniendo sus pies al aire, para hacer contacto con un oponente, o por un empuje de arriba hacia delante del cuerpo (amartillar), haciendo contacto en el área de la cabeza o cuello.
- Un jugador que lleva el antebrazo, puño, mano o el codo a la zona de la cabeza o cuello.
- Un jugador bajando la cabeza antes de iniciar el contacto en el área de la cabeza o cuello de un jugador indefenso. Un jugador que terminar con su cabeza arriba, de frente, puede indicar un menor riesgo de un Faul.

Como técnicas de coucheo y comportamiento de los jugadores sigue cambiando en esos Faules de contacto peligrosos, es importante que los Oficiales cumplan con su rol y deberán sancionar esos actos. Esto ayudará a preservar nuestro gran juego.

#### **2.4 Oficiales sus Responsabilidades y Ritmo de Juego.**

Desde la implementación del reloj de 40 segundos de juego, hemos visto un uso cada vez mayor en aumento del tiempo. Ese estilo de juego a menudo se utiliza para prevenir que la defensiva de coincidir con la situación actual del juego, por no ser capaz de sustituir a tiempo, lo que puede crear una ventaja para el ofensivo.

---

Las Reglas y la mecánica del Oficiar ejecutado correctamente, funciona bien para prevenir el ofensivo de obtener una ventaja involuntaria al permitir que la defensiva coinciden cuando los sustitutos de los ofensivos. La sección sobre sustituciones sin reunión se ha actualizado y está siendo enfatizado aquí para asegurarse de que todos los Oficiales comprendan a fondo el papel que los Oficiales del juego tienen en ese tipo de situaciones. La adhesión a estas directrices permitirá un tiempo razonable para que la defensiva pueda cambiar el personal, si así lo desea después de una sustitución ofensiva.

Igualmente importantes son los juegos en los que el ofensivo no sustituye.

En estas situaciones, los Oficiales han recibido instrucciones de que no deben aumentar significativamente el ritmo utilizado para detectar el balón y dejarlo listo para la siguiente jugada. Si lo hace, coloca el equipo a la defensiva en una clara desventaja, no previsto por la Regla. Estas directrices también se han actualizado. Es importante que se mantenga un ritmo consistente cuando se coloca la bola en el suelo dejándola lista para la siguiente jugada, igual en todas las jugadas. Eso permitirá a los entrenadores defensivos la capacidad de reconocer la cantidad de tiempo disponible antes de que la bola esté lista para jugarse y si van a tener la oportunidad de realizar ajustes en el personal.

La correcta aplicación de las directrices se asegurará de que la mecánica de los Oficiales del juego no afectará el equilibrio entre el ataque y la defensiva y que ninguno de los equipos ganarán una ventaja no prevista por la Regla, independientemente del estilo de juego.

**Sección 3 Axiomas de los Oficiales.**

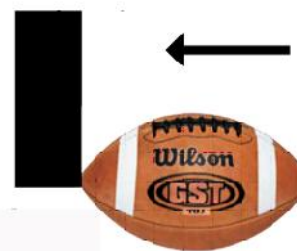
1. Queremos Faules de calidad. Ver todo lo que usted llama, pero no llamar a todo lo que vea. No hay Faules técnicos. Deje que ellos jueguen.
2. No intente coger su pañuelo a menos que la intención sea aventarlo. Obtenga un número y manténgase Oficiando. Cuando usted pone su pañuelo en el campo, su integridad está vinculada a lo mismo.
3. Ver siempre la bola antes de sonar el silbato. (practique la repetición instantánea para estar seguro.)
4. Sea un buen Oficial de bola muerta. Ver todos los jugadores hasta que están de vuelta con sus compañeros de equipo.
5. Sea deliberado al legislar sobre una pérdida de balón, y primero lance su marca.
6. Manténgase en movimiento con la bola, no hay reuniones de planilla, no caminar vagando en el campo.
7. Contar los jugadores en CADA down (no se confié).
8. Excelentes comunicaciones con los entrenadores, jugadores u otros Oficiales. Siempre Cortesía.
9. Si se olvida de algo, no mires atrás. Siempre debemos estar preparados para officiar el "siguiente" juego.
10. Concentración. Dar todo lo que tienes en cada jugada durante los 60 minutos, eso es todo (o períodos adicionales si es necesario).
11. Use Oficiar preventivo cuando sea necesario.
12. Muestre una pantalla de integridad, valentía y aplomo. Deje que las situaciones "apretadas" revelen su verdadero carácter.
13. Esté preparado mental y físicamente para trabajar el juego.
14. Y por encima de todo, mantenerse presionado.

## Sección 4 Filosofías de los Oficiales.

Los siguientes filosofías basadas en Reglas se han adoptado para los juegos de la NCAA.

### Colocando la bola. Como muestra la Fig.-1.

1. El balón puede ser colocado en una línea de la yarda para comenzar la siguiente serie después de un cambio de posesión. (Excepción: si el cambio de posesión se produce en un cuarto down en jugada de correr o pasar, la bola quedará a balón parado para detectar si comienza la próxima serie). Por ejemplo, si un regreso de patada termina con la bola entre las líneas 33 y 34 del Equipo B, se mueven la bola hacia adelante a la línea de la yarda 34 de B. El resto del tiempo, la bola se coloca donde se convirtió en bola muerta.



**Fig.- 1 Colocar la Bola de esta manera**

2. Si en una patada de despeje, el jugador es derribado dentro de la línea de su yarda cinco, la bola debe ser dejada donde se declaró bola muerta y no se traslada a la siguiente línea de la yarda.

### En la línea de golpeo. (Línea de scrimmage).

1. Cuando en la jugada hay duda, de si una acción es una falsa salida o un movimiento ilegal, es una salida en falso.
2. Los Oficiales trabajarán para mantener el liniero Ofensivo legal y llamarán sólo (en posición ilegal) cuando obviamente o cuando una advertencia al jugador y un posterior advertencia al entrenador se ignoran. No espere hasta el último cuarto para hacer cumplir la Regla.
3. Si el jugador Ofensivo está alineado con la cabeza clara detrás de la parte trasera del centro, un Faul se llamará sin hacer una advertencia.
4. No seas técnico sobre un jugador Ofensivo que es un receptor abierto o su ranura posterior para determinar si está por fuera de la línea de . Cuando se trate sólo de esto, no es un Faul.
5. Los receptores abiertos o los alas cerradas en el back se alinearon por fuera de un ala cerrada, se registrarán en la línea de y cubriendo al ala cerrada, si no hay un escalón visible entre sus alineaciones. Si hay duda, no está cubierto.
6. Cuando se trate en relación con la posición del jugador en el movimiento por la defensiva en la zona neutral, que hace que el ofensivo se mueva, un jugador se está moviendo hacia el jugador Ofensivo. Esto protege tanto a ese jugador y los dos jugadores Ofensivos adyacentes.
7. Cada vez que un jugador defensivo salta hacia la zona neutral y no hay duda de si él estaba en la zona neutral y los movimientos del jugador Ofensivo es apropiado, aborte la jugada y penalize a la defensiva.
8. Un jugador defensivo. Cada vez que dispara en la brecha, y hay una duda de si hubo o no un contacto, fallar que es por el lado de fuera de juego y aborte la jugada para evitar una carga libre en contra del mariscal de campo.
9. Formaciones durante la ejecución de una jugada de truco o una jugada inusual, tienen el mayor grado de comprobación y deben ser completamente legales.
10. Cuando se trate, de un movimiento rápido o abrupto por el centro o el mariscal de campo, es una salida en falso.

### Balones sueltos. Filosofías.

1. Cuando hay duda, el corredor soltó el balón y no hizo down.
2. Cuando hay duda con respecto a si el mariscal de campo lanzó un pase o perdió el balón, se dictamina una pérdida de balón.

**Interferencia de pase defensiva.**

Acciones que constituyen una interferencia de pase defensiva incluyen, pero no se limitan a, los siguientes seis categorías:

1. El contacto temprano por un defensivo que no está jugando la bola, es una interferencia de pase defensiva siempre que los demás requisitos para la interferencia de pase defensiva se han cumplido, sin importar qué tan profundo el pase se lanza al receptor.
2. Jugando a través de la parte posterior de un receptor (con contacto) en un intento de hacer una jugada en la bola.
3. Asir, agarrar y la restricción de los brazos de un receptor o el cuerpo de tal manera que restringe su oportunidad de atrapar un pase.
4. La extensión de un brazo a través del cuerpo (barra de brazo) de un receptor restringiendo con esto su capacidad de atrapar un pase, sin importar el hecho de si el defensivo está en busca de la bola.
5. Cortar, obstruir o montar al receptor fuera de la trayectoria de la bola, al hacer contacto con él sin jugar la bola.
6. Enganchando y la restricción de un receptor en un intento de llegar a la bola de tal manera que hace que el cuerpo del receptor se mueva antes de que llegue la bola.

**Interferencia ofensiva.**

Acciones que constituyen una interferencia de pase ofensiva incluyen pero no se limitan a las siguientes cuatro categorías:

1. Iniciar el contacto con un defensivo por empujar o aventar hacia fuera, de este modo se efectúa la creación de una separación, en un intento de atrapar un pase.
2. Chocar, hacer contacto a través de un defensivo que ha establecido una posición en el campo.
3. El bloqueo de campo abierto durante un pase que cruza legalmente la línea de scrimmage.
4. Recoger, jalar (pescar) a un defensivo que está tratando de cubrir a un receptor.

**No es Interferencia en Pase Ofensivo:**

1. Interferencia de pase ofensiva por un bloqueo en campo abierto, NO se llamará si el pasador lanza la bola a tierra legalmente, o fuera de los límites del campo, cerca o más allá de la línea lateral.
2. Interferencia de pase ofensiva NO se llamará en un pase pantalla cuando la bola es lanzada detrás de la línea de , pero posteriormente va más allá de la línea ampliada de (hasta tres yardas) y linieros están bloqueando en campo abierto, a menos que tal bloqueo impide que un jugador defensivo de agarrar la bola.
3. NO es interferencia de pase ofensiva en una jugada de selección si el jugador defensivo está bloqueando al jugador Ofensivo cuando se produce el pich y el jugador Ofensivo no hace una acción separada, o si se produce el contacto dentro de una yarda de la línea de .

**Otras situaciones en pase:**

1. Cuando hay duda en una acción de rudeza en contra del pasador, es rudeza al pasador, si la intención del defensivo es castigar (maltratar).
2. El mariscal de campo puede lanzar la bola en cualquier parte si no está bajo una presión, excepto clavar la bola hacia tierra. El reloj no es un factor.

Excepciones:

La Regla 7-3-2-e (pag. 75), permite que el mariscal de campo el tirar la bola al suelo intencionalmente, para detener el reloj de juego.

3. Un pase no cachable debe ser descaradamente inalcanzable con el fin de pasar por alto un Faul por interferencia de pase.

4. Si el mariscal de campo está fuera de la caja de los Tackles y está lanzando el balón para evitar una pérdida de yardaje, cuando hay duda, de si la bola está más allá de la zona neutral o no está, si está más allá de la línea de scrimmage. (No seas muy técnico).
5. Si el pasador le hacen contacto después de que él comienza su movimiento de pase, se puede descartar que el pase es lanzado intencional, debido a este contacto.
6. Si al pasador lo contactan con claridad antes de que él empiece el movimiento de pase, habrá un Faul de pase intencional a tierra, si no hay un receptor elegible en las proximidades de donde lanzo la bola, o si el pase no llega a la línea de scrimmage después de que el mariscal de campo ha salido fuera de la caja de Tackles.
7. Si una intercepción está cerca de la línea de gol (en el interior de la línea de la yarda uno (1)) y sí hay una duda de si la posesión, se obtuvo en el campo de juego o en la zona de anotación, hacer de la decisión de la jugada, un touchback.
8. Si el pasador está lanzando legalmente el balón y este aterriza cerca o más allá de la línea de banda, no penalizar al ofensivo por tener jugadores no elegibles para pase en campo abierto.

### **Bloqueo.**

1. Si un jugador que es bloqueado, o retenido, o agarrado ilegalmente. Y hace la tackleada, no se debe llamar el Faul a menos que la acción sea un Faul personal o hay un elemento de tiempo entre la Faul y la tackleada,
2. Llevar hacia abajo (agarrando y jalando) en el punto de ataque, o aquellos que suceden en campo abierto, o dentro de la caja de Tackles y que afectan al resultado de la jugada, crear un enfoque especial (todo mundo lo ve) y deben ser llamado en esas situaciones.
3. Si hay un potencial agarrando a la ofensiva pero la acción se produce claramente lejos del punto de ataque y no tiene, ni podría tener un efecto sobre la jugada, el agarrando a la ofensiva no debe ser llamado.
4. Si hay un potencial agarrando a la defensiva, pero la acción se produce claramente lejos del punto de ataque y no tiene (o podría no tener) efecto sobre la jugada, el agarrando a la defensiva no debe ser llamado.

Ejemplo: Un back defensivo en el lado opuesto del campo que sostiene (agarrando) a un receptor abierto en una jugada de carrera diseñada para el otro lado.

5. Para los bloqueos en la parte de atrás (espalda), si una mano es sobre el número y la otra parte está en el lado y la fuerza inicial es sobre el número, es un bloqueo por la espalda. La fuerza del bloqueo podría ser leve y aún así es un Faul, el contacto impulsa al jugador más allá del corredor o le impide hacer la jugada. Si la fuerza es claramente en el lado, no es un Faul. Si el bloqueador está en un "modo de persecución" toda la acción debe ser por el lado.
6. Bloqueos que comienzan en el lado y posteriormente terminan en la parte de atrás no son Faules, siempre y cuando el contacto se mantiene durante todo el bloqueo.
7. Los bloqueos en la parte trasera que ocurren en o alrededor de un corredor al mismo tiempo está siendo Tackleado, no serán llamado, a menos que sean un faul personal.
8. Un agarrando de la camiseta al receptor, que lo restringe y le saca fuera de paso, debe ser marcado como un agarrando defensivo, si se cumplen otros criterios, y también podría ser una interferencia de pase defensiva.
9. El agarrando (Holding) se puede llamar incluso si el mariscal de campo es posteriormente tackleado.
10. Los bloqueos en la parte trasera que son Faules personales por naturaleza, deben ser llamado independientemente de su tiempo en relación de cuando el corredor está siendo tackleado.
11. Rara vez se marca un agarrando en caso de tener un bloqueo doble de equipo, (esto sucede a un jugador que sale para cubrir el regreso en una patada que se llaman Gunner) a menos que haya un derribo o si el defensor rompe el doble equipo y es llevado hacia abajo.
12. Cuando hay duda si un bloqueo ilegal se produce en la zona de anotación o en el campo de juego, se produce en el campo de juego.
13. En cuanto a si hay un bloqueo por debajo de la cintura, cuando hay duda, la bola no ha salido de la zona de bloqueo debajo de la cintura.

**Jugadas de Patadas:**

- 1.- La Línea de restricción del equipo pateador en patadas de salida, patadas de bote pronto y patadas cortas, se debe considerar como un plano. Cualquier jugador (que no sea el pateador o sostenedor) romper el plano antes de que se pateo el balón, debe ser llamado fuera de juego. Este mismo plano se aplica en patadas de salida, pero los Oficiales no deben ser demasiado técnicos en lo que respecta a los jugadores que rompen el plano.
- 2.- Bloqueo ilegal por la parte posterior (espalda) se puede llamar en las atrapadas libres, pero no es un bloqueo ilegal si se produce lejos de la jugada, cuando se hace una atrapada libre, o la jugada da cómo resultado un touchback y si el contacto es leve.  
(Nota: Los faules personales siempre se debe llamar en cualquier momento y parte del campo.)
- 3.- Bloqueos en la parte de atrás que son faules personales, deben ser llamados sin importar el momento en relación con una recepción de la patada libre.
- 4.- Siempre será rudeza al pateador cuando hay contacto con la pierna, que el pateador tiene plantada (la regla no marca intensidad ni forma), ya sea o no que la pierna esté en el suelo. Estará en función de si el pateador simplemente se le "atravesada" en la pierna que patea un defensivo y lo contacta (roza). Todo tipo de contacto se basa en la gravedad y la posibilidad de una lesión al pateador.
- 5.- En las patadas que van dentro en la zona de anotación, durante el regreso de la zona, la bola no ha salido de la zona de anotación.
- 6.- Cuando hay duda, en un foul por el equipo receptor en una patada de scrimmage, este se produjo después de que se pateo el balón.

**Jugada cerca en la línea lateral:**

1. El mecanismo de una sustitución en una jugada termina, cuando el jugador del equipo A, va fuera de los límites en su propia área de equipo.
2. Si el contacto legal se produce antes de que el corredor tiene un pie fuera de los límites del campo, se consideran un golpe legal, a menos que el corredor, evidentemente, haya renunciado a la jugada muy cerca de la línea lateral (disminuye su velocidad notoriamente) y el contacto con fuerza está hecho con la intención de castigar.
3. Si el silbato ha sonado y el corredor sigue avanzando para fuera de la línea lateral y ha disminuido su paso, el contacto por el oponente contra el corredor es un foul. Los Oficiales deben estar alerta y estar seguros de cualquier acción no es parte de la jugada inicial antes de llamar una falta.
4. Cuando hay duda de si el corredor salió fuera de límites del campo, los Oficiales deben administrar que el corredor NO salió fuera de los límites del campo.

**Jugadas de Anotación:**

- 1.- Cuando hay duda, NO es un Touchdown.
- 2.- Cuando hay duda, NO es un Safety.
- 3.- Si un corredor no en el aire, cruza la Línea de Gol por el interior del pilón y la bola en control cruza la Línea de gol extendida y en posesión es un touchdown.

**Faules personales:**

- 1.- Si se considera la acción como una "pelea", el jugador debe ser descalificado.
- 2.- Cuando hay duda, si un acto es una foul personal flagrante o esta peleando, el jugador NO está peleando.
- 3.- Los jugadores que cometen faules personales flagrantes siempre deben ser descalificados.
- 4.- Cuando hay duda, en cuanto a golpes lejos de la bola cerca del final de la jugada, se consideran un foul en bola muerta, en vez de un foul en bola viva.

**Conducta antideportiva.**

1. Cuando hay duda de si es un foul de conducta antideportiva es en bola viva o es un Foul a bola muerta, es un Foul en bola muerta.
- 2.- No ser excesivamente técnico en la aplicación de la Regla 9-2-1. Ver abajo, Actos antideportivos, pag.-92.
- 3.- Tomar muy en cuenta todas las reacciones breves, espontáneas, emocionales, al final de una jugada.
- 4.- Más allá de los breves estallidos espontáneos de energía pura, los Oficiales deben sacar su pañuelo en aquellos actos que son claramente prolongados, donde hay una auto-felicitaciones, y en los que considere que son una burla al juego.
- 5.- Una lista de los actos específicamente prohibidos están en la Regla 9-2-1-(a) hasta la (k). Dicha lista se pretende que sea ilustrativa y no absoluta. Todos están de acuerdo que: cuando hay duda de actos con una clara intención de burlarse o degradar al contrario, deben ser castigados.
- 6.- Escupir a un adversario requiere la descalificación inmediata. (Tiene que ser visto, no platicado o intuido).

**Específicamente los actos y conductas prohibidas incluyen:**

- (a). Señalar o apuntar con un dedo (s), mano (s), brazo (s) o con la bola a un oponente, o hacer la señal de cortar la garganta.
- (b). Mofándose, ridiculizar e insultar a un oponente verbalmente.
- (c). Incitar a un contrario, o espectadores de cualquier forma, como el simular el disparo de una arma o colocándose una mano en la oreja para pedir el reconocimiento.
- (d). Cualquier, retraso, acto excesivo, acto prolongado de tipo de coreográfico por parte de cualquier jugador (s), con la intención de llamar la atención a sí mismo (o al grupo).
- (e). Cuando el portador de la pelota sin presión, evidente modifica o altera el paso (zancada cuando él se aproxima a la línea de gol del adversario), o aventarse un clavado al entrar a la zona final del oponente.
- (f). Un jugador se quita el casco después de que la bola sea declarada bola muerta o antes de que él esté en el área de su Equipo. (**Excepciones:** En tiempos fuera cargados a un Equipo, radio o TV, o por lastimadura; ajuste de utilería, al terminar la jugada y entre cuartos y durante una medición de un posible primero y diez).
- (g). Golpeando el propio pecho con una o ambas manos, cruzando los brazos enfrente del pecho, mientras se esta de pie o encima de un jugador que se encuentra en el suelo.
- (h). Ir hacia la tribuna para interactuar con los espectadores, o hacer una reverencia después de una buena jugada.
- (i). Intencionalmente quitarse el casco mientras la bola se encuentra viva.
- (j). Foul de contacto en bola muerta que sean después de empujar, jalonear, impulsar, etc. Que estos ocurren claramente después de que la bola ha sido declarada bola muerta y que obviamente no pueden formar parte de una acción del juego de football. (A. R. 9-2-1-10)
- (k) Después de que el balón esté muerto, utilizando la fuerza de contacto para empujar o tirar de un oponente contra la pila. (A. R. 9-2-1-11)

**Con el Reloj de Juego.**

1. Cuando hay duda, un tiempo fuera debe ser cargado al Equipo, si precede a un Foul que impide el centro.
- 2.- Axioma de 5/5: Con el fin de ajustar los errores del reloj de juego, tiene que haber más de cinco segundos en la diferencial, siempre que falten más de cinco minutos antes del final de cada medio.
- 3.- Cualquier pérdida de tiempo debido a que el reloj se inicie erróneamente, cuando un foul en bola muerta es llamado, el reloj deberá ser ajustado.



- 4.- Como Regla general, los Oficiales deben tener en cuenta que se invocan la Regla 3-4-3 (tácticas desleales en el reloj de juego) cuando en el reloj de juego se muestra menos de cinco minutos para finalizar el medio.

**Diversos.**

El tobillo o la muñeca, se consideran parte del pie o de la mano, respectivamente, y cuando tocan el suelo no hacen que un corredor haga down.

---

**Sección 5 Carácter.**

Se espera que los Oficiales para exponer y defender los estándares de integridad de la profesión de Oficial. La imagen de un Oficial exige honestidad y altos estándares éticos. Los Oficiales deben tomar todas las decisiones sobre la base de los sucesos que ve y los hechos presentados, independientemente de la historia pasada de un Oficial, con un particular jugador, o con un determinado equipo. Ningún Oficial debe jamás amenazar a un jugador, entrenador o el equipo con futuras represalias.

- 1.- Darse cuenta de la importancia de su posición y en todo momento mantener la dignidad que esto exige.
- 2.- Tener la ambición, sino también la paciencia, ya que el exceso de ansiedad ha arruinado a muchos Oficiales jóvenes.
- 3.- Nunca sea celoso de otro Oficial, recibir un buen descanso es bueno. Tu turno puede ser el próximo.
- 4.- No utilice nunca su puesto de alto nivel para avergonzar a otro Oficial.
- 5.- Sea receptivo. Abre tu mente a nuevos conceptos e ideas. (Nunca lo sabrás todo)
- 6.- Sea honesto con usted mismo. Expectativas irreales colocan una carga adicional para un trabajo de por sí intenso.
- 7.- Conviértase en un líder. Si usted adopta una filosofía que va a ayudar a otros a alcanzar sus metas, así podrá llegar fácilmente a la suya.
- 8.- Sea apasionado. Si eres un apasionado de la integridad, la honestidad y el profesionalismo, usted ha mejorado su calidad de vida mediante el arbitraje.
- 9.- Sea valiente. Hacer siempre lo que es correcto en relación con lo que es popular, seguro que requiere de una gran fuerza de voluntad y convicción.

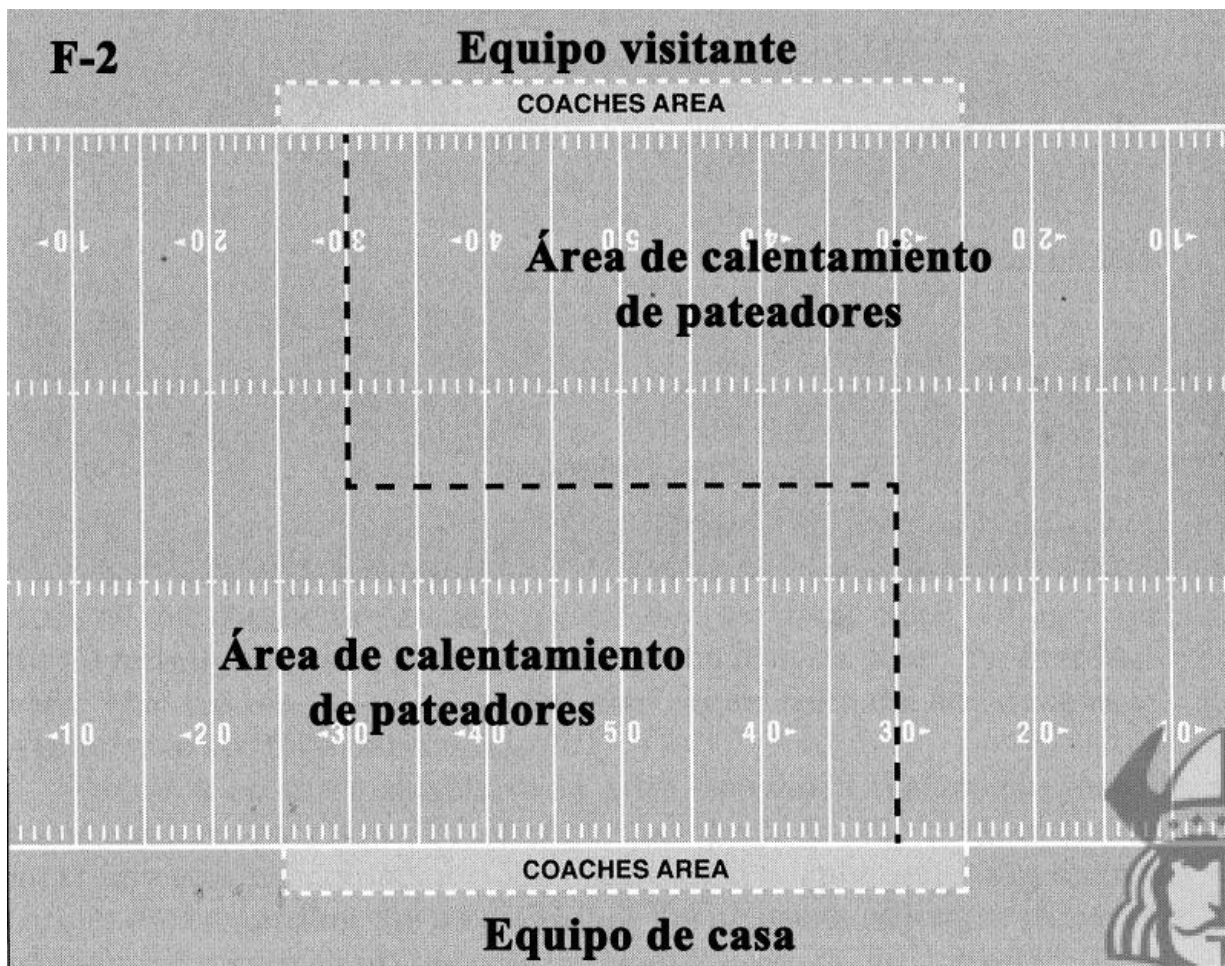
**Sección 6 Conducta y Ética.**

1. El uso de las redes sociales para transmitir información o discutir cualquier aspecto de los juegos. A entrenadores, equipos o jugadores, está estrictamente prohibido.
2. Los Oficiales deberán llevar una gran responsabilidad para engendrar la confianza del público en los deportes.
3. Los Oficiales deben estar libres de la obligación de cualquier interés que no sea el juicio imparcial y justo de las competiciones deportivas,
4. Los Oficiales deberán conservar y mantener los principios básicos del Oficial que incluyen la historia, la integridad, neutralidad, respeto, sensibilidad, profesionalidad, discreción y tacto.
5. Los Oficiales deberán dominar tanto las Reglas del juego y los Mecanismos necesarios para hacer cumplir las Reglas, y ejercerán la autoridad de manera imparcial, firme y de forma controlada.
6. Los Oficiales deberán defender el honor y la dignidad de la profesión en todas las interacciones con los estudiantes-atletas, entrenadores, administradores, colegas y el público.
7. Los Oficiales deberán mostrar y ejecutar habilidades de comunicación superiores, tanto verbales como no verbales.
8. Los Oficiales deberán prepararse tanto física como mentalmente, y deberán comportarse en una manera consistente con los altos estándares que exige la profesión.
9. Los Oficiales no podrán ser parte en acciones destinadas a limitar o restringir injustamente el acceso a otros Oficiales, influir en sus asignaciones o miembro de la asociación, esto incluye la selección para puestos de liderazgo en base a factores, raza, credo, color, edad, sexo, discapacidad física, económica, país u origen nacional.
10. Los Oficiales deberán ser puntuales y profesionales en el cumplimiento de todas las obligaciones contractuales.
11. Los Oficiales deberán trabajar con los demás y mantenerse de una manera constructiva y cooperativa.
12. Los Oficiales no podrán participar en cualquier forma de juego ilegal, apuestas en concurso de deportes, nunca podrá apostar en cualquier evento deportivo en el que tienen o bien una participación directa o indirecta, y nunca pueden apostar en eventos relacionados con el deporte universitario.
13. Los Oficiales no podrán hacer declaraciones falsas o engañosas respecto a su cualidades, calificación, credenciales, experiencia, entrenamiento o competencia.
14. Los Oficiales deben aceptar la responsabilidad de todas las acciones tomadas.

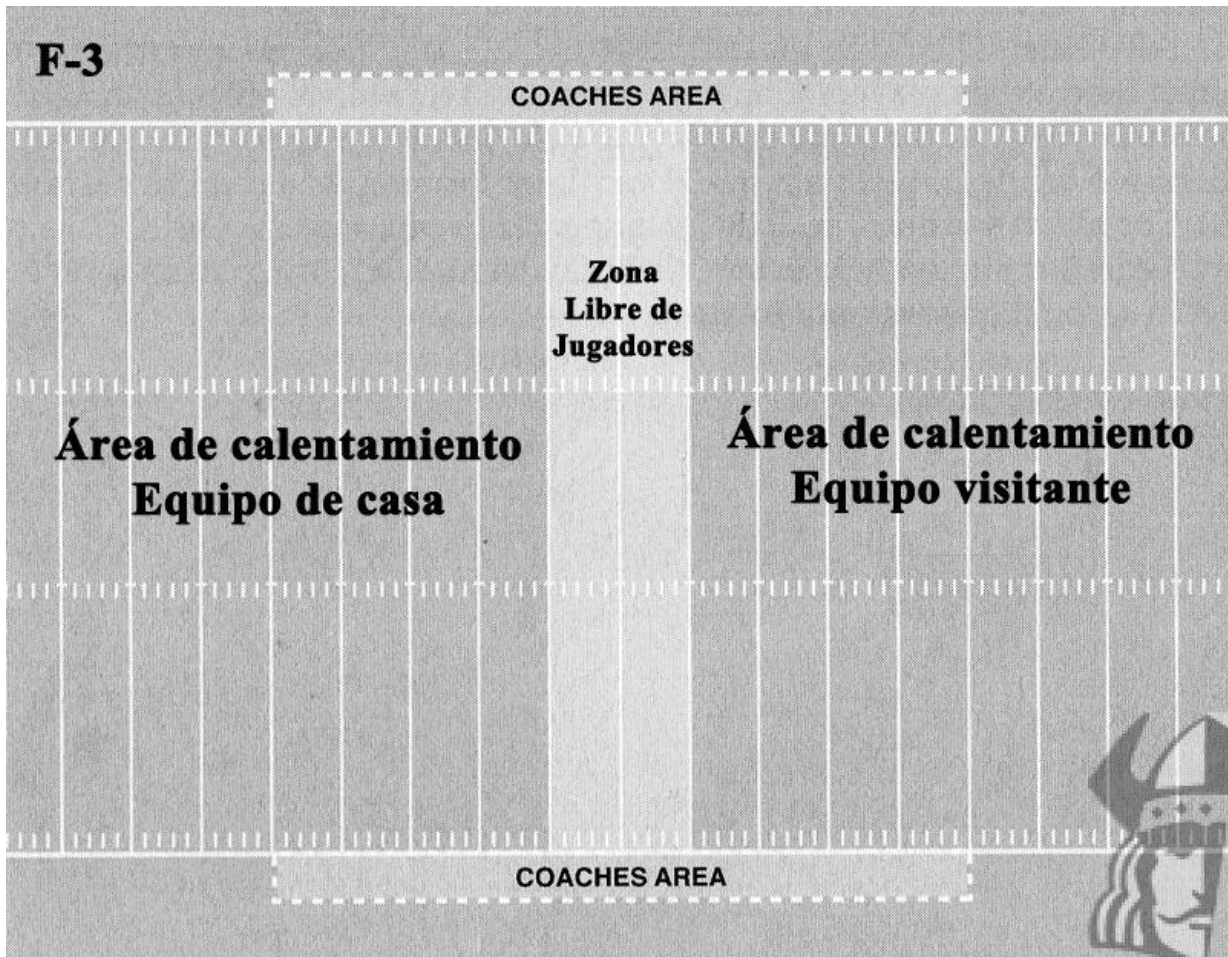
**Sección 7 Control antes del juego en el calentamiento.**

En un esfuerzo para evitar enfrentamientos entre los equipos durante en el período de calentamiento antes del partido, se han implementado nuevos procedimientos.

Todos los Oficiales deben estar vestidos y listos a más tardar 60 minutos antes de la hora del juego. Cuando los jugadores de ambos equipos están en el campo, todos los Oficiales deben estar en el campo. En ese momento el campo de juego debe estar dividido en una configuración en forma de L, conformado con las líneas de yarda 30 que forman la L, (ver F-2). Los primeros ejercicios de calentamiento por lo general incluyen los pateadores tanto de despeje como de salida. La configuración debe ayudar a asegurar que los jugadores de ambos equipos no se pongan en el camino uno del otro, ni se estorbaran entre ellos.



A 40 minutos antes del silbatazo inicial, o antes, si el complemento de los jugadores de cualquier equipo sale al campo, los equipos se van a calentar entre opuestos, entre las líneas de la yarda 45 y las zonas extremas. (Ver F-3). Los Oficiales deberán posicionarse de modo que puedan hacer cumplir una zona de amortiguación de 10 yardas; no deberán permitir a los jugadores que penetren en la zona de amortiguamiento de 10 yardas entre las líneas de yarda 45.



## Sección 8 Deberes antes del juego.

El **BJ = Juez Zaguero** debería recibir, probar, certificar y marcar los nuevos o casi nuevos balones presentados para su aprobación por cada equipo al menos una hora antes de la hora de inicio del juego. Cada equipo podrá presentar un máximo de seis bolas a menos que las condiciones meteorológicas justifiquen el uso de más de seis. Todos los Oficiales son responsables de, la administración y la aplicación de la legalidad de los balones de fútbol a lo largo del juego.

La visita del **R = Réferi** y el **U = Ampayer** a cada vestidor se realiza 90 minutos antes del silbatazo inicial. El **U = Ampayer** inspecciona el equipo especial y las vendas, cinta adhesiva, etc., y ellos deben registrar el número de jugadores que porte equipo ilegal. Esos jugadores volverán a ser examinados cuando entren durante el juego al campo de juego.

Por políticas de conferencia, sólo para juegos de la misma conferencia, la reunión pueden llevarse a cabo por Oficiales distintos al **R = Réferi** y al **U=Ampayer**. Si el **R = Réferi** no estuviera presente para esa reunión, se reunirá con los entrenadores en jefe en el terreno de juego, antes del inicio del partido.

El **R = Réferi** confirma la hora Oficial para iniciar la ceremonia del volado, a cada entrenador o representante designado. A cada entrenador se le recordara los requisitos de la Reglas, con referencia a los equipos. El **R = Réferi** debe asegurar la debida certificación y revisar cualquier situaciones de juego inusual, incluyendo cualquier jugada que requiere la notificación previa, con el entrenador en jefe. Se debe pedir a los entrenadores defensivos, atentos sobre las señales defensivas que se utilizarán durante el juego. El entrenador en jefe podría designar a un asistente u otro personal que se encuentre en su lado para saber a quien se debe comunicar los Fautles, y los informes que deben administrarse durante el juego.

Al regresar a los vestidores, el **R = Réferi**, debe compartir el debate que mantuvo con los entrenadores con su Planilla.

### Reunión con el que lleva el reloj.

El operador del reloj debe informar a los Oficiales si estará en el palco de la prensa o en la Línea de banda. Los Oficiales le recuerdan el que llevara el reloj, para iniciar el reloj en el campo, 60 minutos antes del juego y que el reloj de juego se ejecutará durante de descanso del medio tiempo (preguntar que tiempo de duración del descanso será cronometrado), que comenzara cuando se termina el primer medio (generalmente 20 minutos). El **R = Réferi** dará comienzo con la señal de reloj caminando en la zona de anotación como un recordatorio para iniciar el reloj de medio tiempo.

El operador del reloj debe tener un cronómetro adicional disponible en caso de un mal funcionamiento del reloj oficial de juego. En caso de tener algún problema con el reloj, el operador del reloj debe comunicarse inmediatamente con los Oficiales por el teléfono de campo, dándoles los datos correctos con respecto a la hora Oficial. El Oficial o suplente designado luego tomara el tiempo de juego correcto en su cronómetro.

En caso de que el reloj en el campo deja de funcionar, el **R = Réferi**, indicará al publico que el reloj de campo no será Oficial hasta que se repare la avería. Si el **R = Réferi** está equipado con un micrófono, puede anunciar el tiempo que queda después de que cada bola sea declarada bola muerta y el reloj de juego este parado. Si no es así, los Oficiales alertarán al palco del locutor lo relativo al tiempo restante.

Importante, recuerde al que lleva el reloj, que si el reloj de juego se detiene con dos segundos o menos en cualquier período y el reloj de juego empezará a la señal del **R = Réferi**, ejecute el reloj a ceros si la bola se centra legalmente, (ver Regla 3-2-5). (Pag.-48)

**En el campo.**

Los ocho Oficiales estarán en el campo 60 minutos antes de la hora programada de juego y permanecer el tiempo que ambos equipos están en el campo. Si uno o ambos equipos abandonan, la planilla dejará también el terreno de juego, y deberá volver no menos de cinco minutos antes de la hora de juego. El **U = Ampayer** debe detectar y revisar el equipo de los jugadores (anotados en la revisión). El **LJ=Juez de Línea** y el **HL = Juez Oficial en la Línea** comprobarán el equipo de la Planilla de la cadena. La cadena debe medirse contra las marcas del campo, para asegurar que la cadena es de 10 yardas de largo. Si aún no está conectado el indicador de 5 yardas, un trozo de cinta debe ser enrollado alrededor de los enlaces en el centro exacto de la cadena para ayudar a determinar si una penalización de cinco yardas va o no va a resultar en un primer intento. La cadena debe ser inspeccionada por torceduras, nudos, puntos débiles y cintas adheridas. El cuadro de down debe estar en buenas condiciones.

El **R = Réferi** y el **BJ = Juez Zaguero** inspeccionarán todo el campo. Como se señala en la Regla 1-2-8-(a), a la (d):

- Todos las marcas y obstrucciones dentro del perímetro de juego deberán colocarse o ser colocados de manera tal que se evite cualquier posible peligro para los jugadores. Esto incluye cualquier cosa peligrosa para cualquier persona en las líneas límite.
- Después de la inspección previa al partido del perímetro de juego, por los Oficiales, el **R = Réferi** ordenará eliminar las obstrucciones peligrosas o marcas ubicados dentro de las líneas de límite.
- El **R = Réferi** debe informar al personal responsable del terreno de juego de Administración de los marcas u obstrucciones que constituyen un peligro dentro del perímetro de juego, por fuera de las líneas límite. La determinación final de la acción correctiva será responsabilidad del personal responsable del campo de juego.
- Después de que los Oficiales, tienen completa la inspección previa al partido del perímetro de juego, es la responsabilidad del personal responsable del campo de juego, para asegurarse de que el perímetro de juego siga siendo seguro durante todo el juego.

El **SJ = Juez Lateral** y el Juez Oficial en la Línea. Se aseguran de que los balones de juego están disponibles e instruyen a los recoge balones en sus funciones.

El **CJ = Juez al Centro** comunicará a los mariscales de campo y los centradores para explicar el proceso y los procedimientos de sustitución y en la forma en que se colocara la bola y se pondrá lista para el juego.

A 5 minutos antes de la hora del juego, el **SJ = Juez Lateral** y **CJ = Juez Campo**, escoltan a los capitanes de los equipos de sus respectivas líneas laterales desde el vestuario a sus respectivas líneas laterales. El **HL=Juez Oficial en la Línea** y el **LJ = LJ=Juez de Línea**, revisan que sus respectivos equipos se encuentran en el campo tres minutos antes del inicio del juego. En una señal del **R = Réferi**, el **FJ = Juez de Campo** y **SJ = Juez Lateral** escoltan a los respectivos capitanes al centro del campo, y regresan a las marcas de las nueve yardas y permanecen allí, para asegurarse de que ningún personal del equipo se acercan al campo, a las marcas de nueve yardas. El **BJ = Juez Zaguero** , **LJ = LJ=Juez de Línea**, el **CJ = Juez al Centro** y el **LJ = Juez Lateral**, permanecen cerca en sus líneas laterales.

**Reunión con el equipo de cadena.**

Las cadenas Oficiales y el cuadro de down permanecen en el lado del campo frente a la tribuna de prensa en todo el juego. Del mismo modo, las cadenas y la caja indicadora de downs auxiliares permanecen en el lado de la caja de prensa.

El **HL=Juez Oficial en la Línea** y el **LJ = LJ=Juez de Línea**, se reunirán con el "equipo de la cadena antes del partido. El titular de la caja de down y la Planilla de la cadena deben ser instruidos para colocar las marcas, varillas y el clip donde se indica por el **LJ = LJ=Juez de Línea** y el **HL=Juez Oficial en la Línea** . Cuando comienza una nueva serie, las cadenas deben colocarse junto a la línea de banda.

El titular de la caja coloca la marca en la línea lateral donde se le indica por el **LJ=Juez de Línea**. Las cadenas se mueven a continuación, en la línea lateral y el clip se pone en la cadena en el lado de la línea de la yarda más cercano a la barra de cadena trasera. Cuando se establecen las cadenas, el titular de la caja de down se retira seis pies y establece el lugar donde se van a restablecer después de que el clip se ha unido la cadena. El uso de un segundo clip es obligatorio. El hombre clip debe marcar la nueva línea de la yarda con un segundo clip, dejando el clip original en el lugar hasta después de que termine la jugada de primer down.

Las cadenas no deben ser movidas o el número del down deberá cambiar hasta que el **LJ=Juez de Línea** o el **FJ = Juez de Campo** instruye al personal apropiado para hacerlo. Una vez instruido a moverse, la Planilla de la cadena debe moverse rápidamente. El Personal de la cadena no deben hacer declaraciones a los jugadores ni expresar opiniones acerca de cualquier fallo.

En los patadas libres, el equipo de la cadena debe retirarse y todo el equipo fuera de la línea límite. Las cadenas deben ser establecidas fuera de la línea límite y sólo la caja del down va ser utilizado cuando el Equipo A tiene un primero y diez en el interior de la línea de la yarda 10 del Equipo B, o cuando el Equipo A intenta un punto extra. El titular de la caja debe ser instruido, que si el Equipo A intenta un gol de campo fuera de línea de la yarda 20 del Equipo B, la caja indicadora de down debe permanecer en su lugar después de la patada. Si se falla la patada, la bola podrá ser colocada desde el punto anterior.

#### Nomenclatura de los Oficiales.

Letra	En Campo	Descripción y posición.
<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R = Réferi.</b> En el lado derecho del back field ofensivo.
<b>U</b>	<b>U</b>	<b>U = Ampayer.</b> Entre el guardia derecho y izquierdo del defensivo.
<b>H</b>	<b>HL</b>	<b>HL = Juez Oficial en la Línea</b> (2do. medio con las cadenas).
<b>L</b>	<b>LJ</b>	<b>LJ=Juez de Línea</b> (1er. medio con las cadenas).
<b>B</b>	<b>BJ</b>	<b>BJ = Juez Zaguero</b> , (En la parte muy atrás del defensivo y al centro del campo).
<b>F</b>	<b>FJ</b>	<b>FJ = Juez de Campo</b> , (Atrás del lado de las cadenas. En el 1er. medio).
<b>S</b>	<b>SJ</b>	<b>SJ = Juez Lateral</b> , (Atrás del lado opuesto a las cadenas. En el 1 er. medio).
<b>C</b>	<b>CJ</b>	<b>CJ = Juez al Centro</b> , del lado izquierdo del back field ofensivo.

**Nota #1;** Juez al centro, para evitar confusión al pensarse "que si es Juez Central debe de ser el principal"

**Nota #2;** Al mencionarlos a lo largo de todo el libro, se usa solo dos letras.

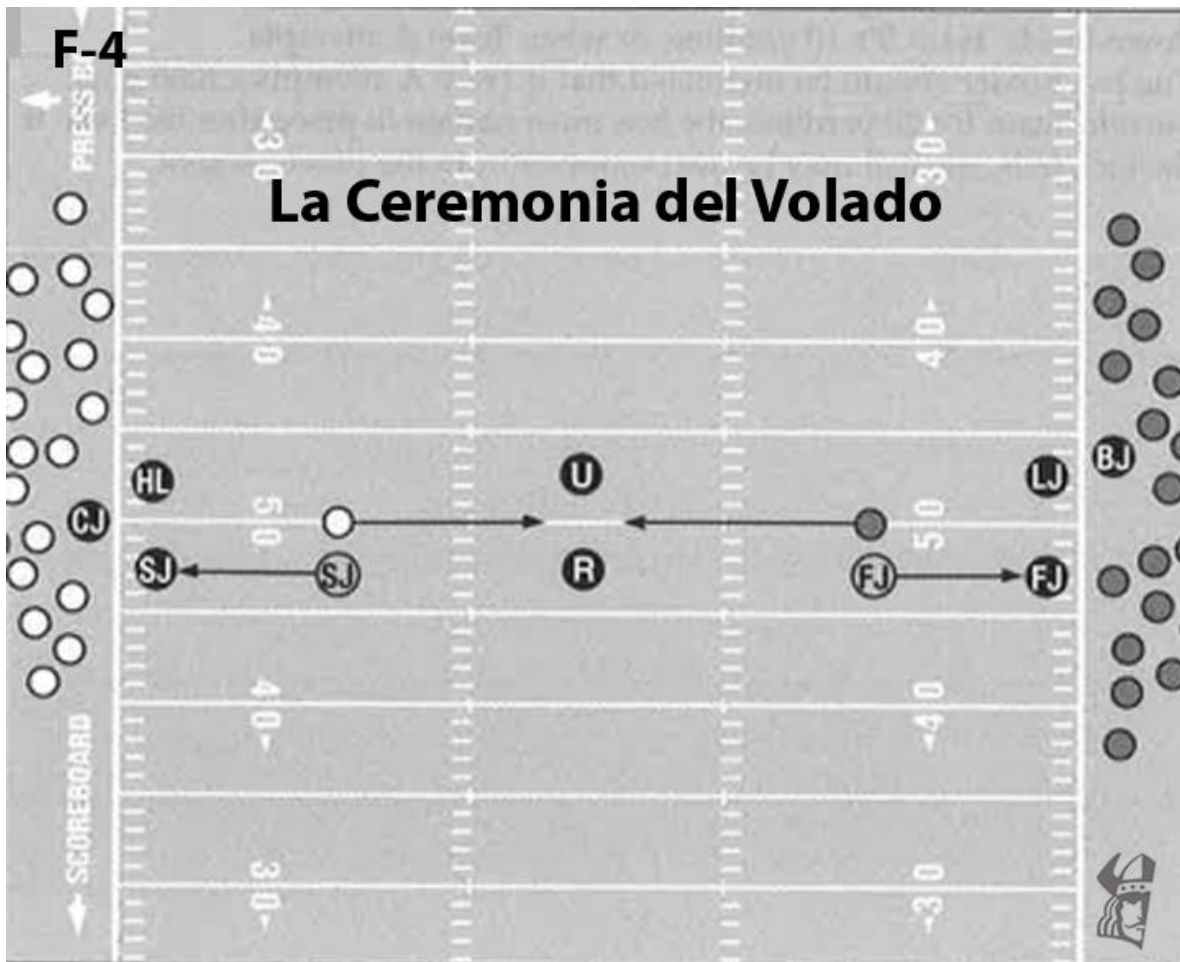
**Nota #3;** Al verlos en los diagramas, se usan los símbolos redondos.

**Nota #4;** Al verlos en el campo de juego, se usa un símbolo con letra rectangular.



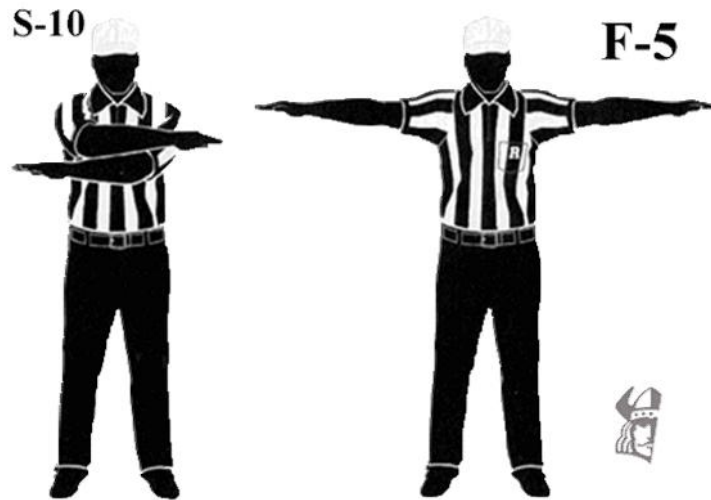
### El lanzamiento de la moneda.

Tres minutos antes de la hora programada de juego, el **R = Réferi** y el **U = Ampayer** debe estar en el centro del campo. A una señal del **R = Réferi**, el **SJ = Juez Lateral** y el **FJ = Juez de Campo** acompañan a sus respectivos capitanes al centro del campo, y luego volver a la vecindad de la línea lateral. El **HL = Juez Oficial en la Línea**, **CJ = Juez al Centro**, el **LJ=Juez de Línea** y **BJ = Juez Zaguero** se mantienen en la línea lateral. Ningún personal del equipo deben estar dentro de las marcas de nueve yardas durante el volado. El **HL = Juez Oficial en la Línea** debe tener una bola de cada equipo en su poder. Una vez terminada la ceremonia, la bola correcta se la da al **CJ = Juez al Centro** para la patada inicial. (Ver F-4)



Los capitanes deben enfrentarse entre sí, de espaldas a sus respectivas líneas laterales. Opcionalmente, los capitanes pueden girar hacia líneas de gol opuestas mientras que el **R = Réferi** se enfrenta a la tribuna de prensa. El **R = Réferi** enciende el micrófono una vez que comience el volado. El capitán visitante llama el volado, diciendo al **R = Réferi** su elección antes de que el **R = Réferi** lance la moneda. El **R = Réferi** debe audiblemente repetir la elección del capitán antes de girar la moneda.

Si el ganador del volado opta por aplazar su decisión hasta la segunda mitad, el **R = Réferi** se voltea hacia el palco de prensa clara de los capitanes, e indica el ganador del volado, colocando su mano sobre el hombro del capitán apropiado, y dando la señal de elección diferida como se ve en la Fig. 5.



El **R = Réferi** obtiene entonces la elección del otro capitán. El **R = Réferi** da instrucciones al capitán del equipo que recibirá la patada inicial para enfrenar línea de gol rival. El otro capitán se enfrenta a la línea de gol de su oponente. El **R = Réferi** pita y con una señal indica el equipo que va a recibir. Si un capitán decide patear, el **R = Réferi** indica la elección al hacer un movimiento de patada. Si el capitán elige un extremo del campo, el **R = Réferi** señala con ambos brazos extendidos hacia la línea de gol apropiada. El **R = Réferi** confirma los resultados del volado con un anuncio utilizando el micrófono.

Una vez que se ha determinado que equipo iniciará, el **HL=Juez Oficial en la Línea**, debe tomar el balón de juego apropiado para el centro del campo y entregarlo al **CJ = Juez al Centro**. Los Oficiales hacen un registro escrito de los resultados del volado y se mueven a sus posiciones de patada de salida de forma simultánea.

**En Patadas libres.**

NOTA: El **LJ = Juez de Línea** y el **FJ = Juez de Campo** se situarán frente a la tribuna de prensa en la primera mitad y el **LJ = Juez de Línea** será el responsable de las cadenas. El **HL = Juez Oficial en la Línea** y **SJ = Juez Lateral** estarán frente al palco de prensa en la segunda mitad y el **HL = Juez Oficial en la Línea**, será entonces el responsable de las cadenas.

Mecanismos y llaves no cambian, independientemente de qué lado del campo los Oficiales están trabajando, que no sea el responsable de llevar las cadenas.

Si se registra un castigo en la línea de esa banda, deberá permanecer con el **HL = Juez Oficial en la Línea** a través de todo el juego.

**Tenga en cuenta que todas las figuras en este manual, muestran el posicionamiento en la segunda mitad de un juego.**

**Posicionamiento, Zonas y Llaves.**

El **R = Réferi**: Su posición de salida, se coloca en medio del campo detrás del receptor más profundo. Cuando los jugadores y Oficiales están listos, después de que realiza un enlace visual con todos los Oficiales en la banda, se asegura, de que están listos y en posición y una vez que el **CJ = Juez al Centro** está en posición, después de entregar la bola al pateador, sonara su silbato y dará la señal de bola lista para jugarse. Está alerta a un touchback o a si la bola, sale más allá la línea de fondo. Es responsable de la línea de fondo. Es responsable del inicio del reloj de juego y en segundo lugar, la responsabilidad de conocer si el Equipo A, tiene al menos cuatro jugadores a ambos lados del pateador.

**U=Ampayer**: Su posición de salida es a las afueras de la línea de banda frente a la caja de prensa en línea de restricción del Equipo A. Asegúrese que los jugadores del equipo pateador se mantienen dentro de las marcas de las nueve yardas hasta que la señal de bola lista para el juego es hecha por el **R = Réferi**. Es responsable de la limpieza de su línea lateral a la línea final de A del Equipo A. Las llaves del **U = Ampayer** son los jugadores **cuatro y cinco** del Equipo A de su línea lateral. Se asegurara de que jugadores del Equipo A (de su lado) se encuentren a no más de cinco yardas de su línea de restricción (trasera).

**CJ = Juez al centro**: Entrega la bola al pateador y se queda con él en el centro del campo. Su posición en frente y a un lado del pateador hasta que el **R = Réferi** marca la bola lista para jugarse y suelta al pateador. Se mueve de dos a tres yardas al lado ancho de la bola y tan profundo como el pateador se encuentre. La responsabilidad principal, es la verificación de cuatro jugadores a cada lado del pateador.

**HL=Juez Oficial en la Línea**: Posición de salida es a las afueras de la línea de banda frente a la caja de prensa en línea de gol del equipo B. Le corresponde la línea de gol y la responsabilidad del pilón (de su lado).

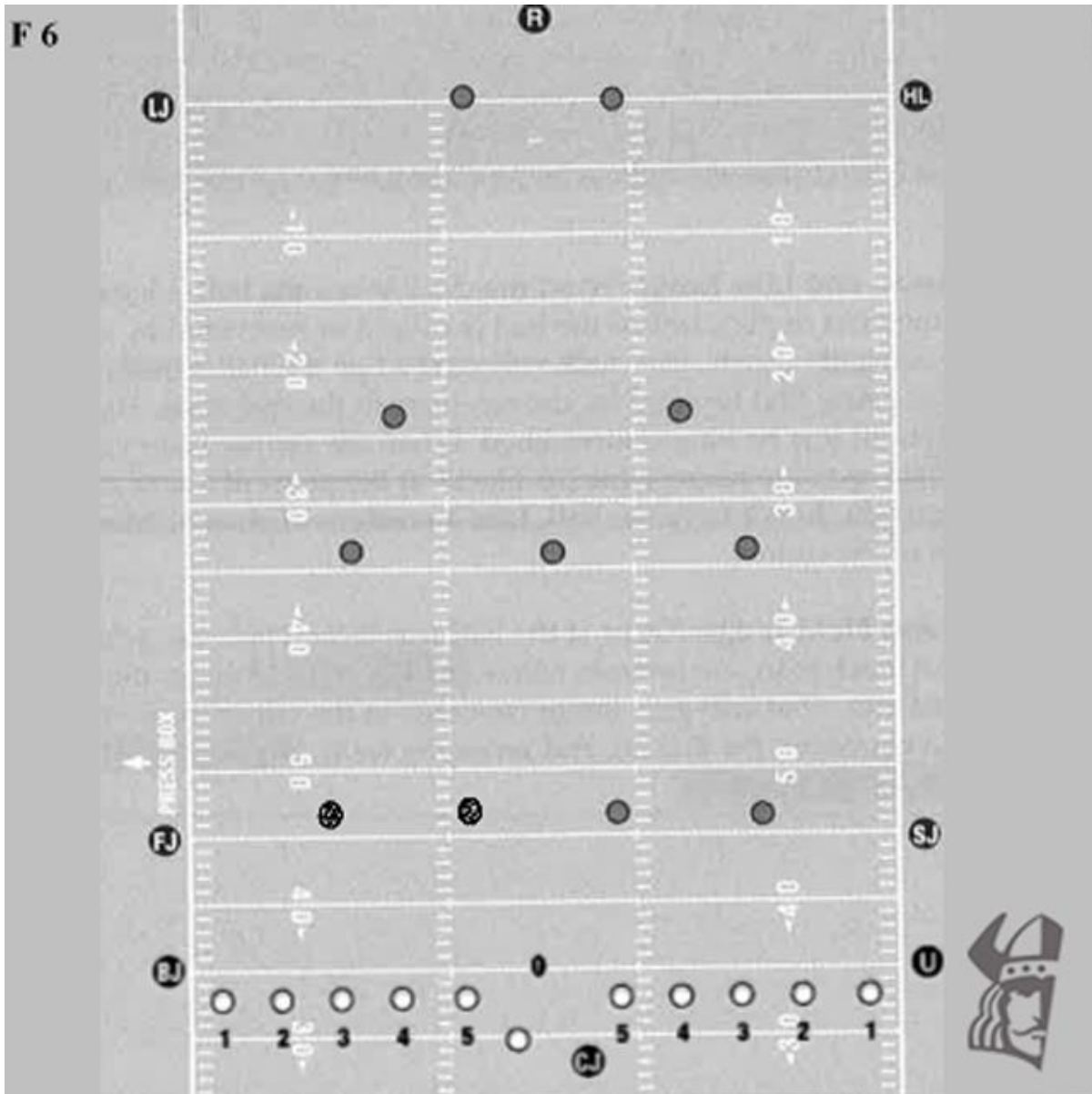
**SJ = Juez Lateral**: Ayudar en la limpieza de su línea lateral. Posición inicial es la línea de banda frente a la caja de prensa en línea de restricción del Equipo B. Sus llaves son los jugadores **uno, dos y tres** de su lado del campo.

**LJ=Juez de Línea**: Posición de salida es a las afueras de la línea lateral en el lado del caja de prensa en línea de gol del equipo B. Tiene la línea de gol y la responsabilidad del pilón (de su lado).

**FJ = Juez de Campo**: Ayudar en la limpieza de su línea lateral. Su posición de salida es a las afueras de la línea lateral en el lado de la caja de prensa en línea de restricción del Equipo B. Su responsabilidad son los jugadores **uno, dos y tres** del Equipo A, de su lado del campo.

**BJ = Juez Zaguero** . Tiene la responsabilidad de la limpieza de su línea lateral a línea de fondo del Equipo A. Posición de salida es a las afueras de la línea lateral en el lado de la caja de prensa en la línea de restricción del equipo A. Se Asegura de que los jugadores del equipo que patear se mantienen dentro de las marcas de nueve yardas, hasta la señal de bola lista del **R = Réferi**. Su responsabilidad son los jugadores **cuatro y cinco** del Equipo A. de su lado del campo. Se Asegura de que los jugadores del Equipo A, están dentro de las cinco yardas de su línea de restricción (trasera).

Nota: Los Jugadores del Equipo A no se contabiliza con las llaves como normalmente se hace, si no se ve amenazada. Hasta que llegan al **HL=Juez Oficial en la Línea** o a la zona del **LJ=Juez de Línea**. Ver F-6.



**Cobertura de Patadas libres.**

**Todos:** Una vez que la bola es pateada, la observación de los jugadores es su principal responsabilidad. No se enfoque en el vuelo de la bola.

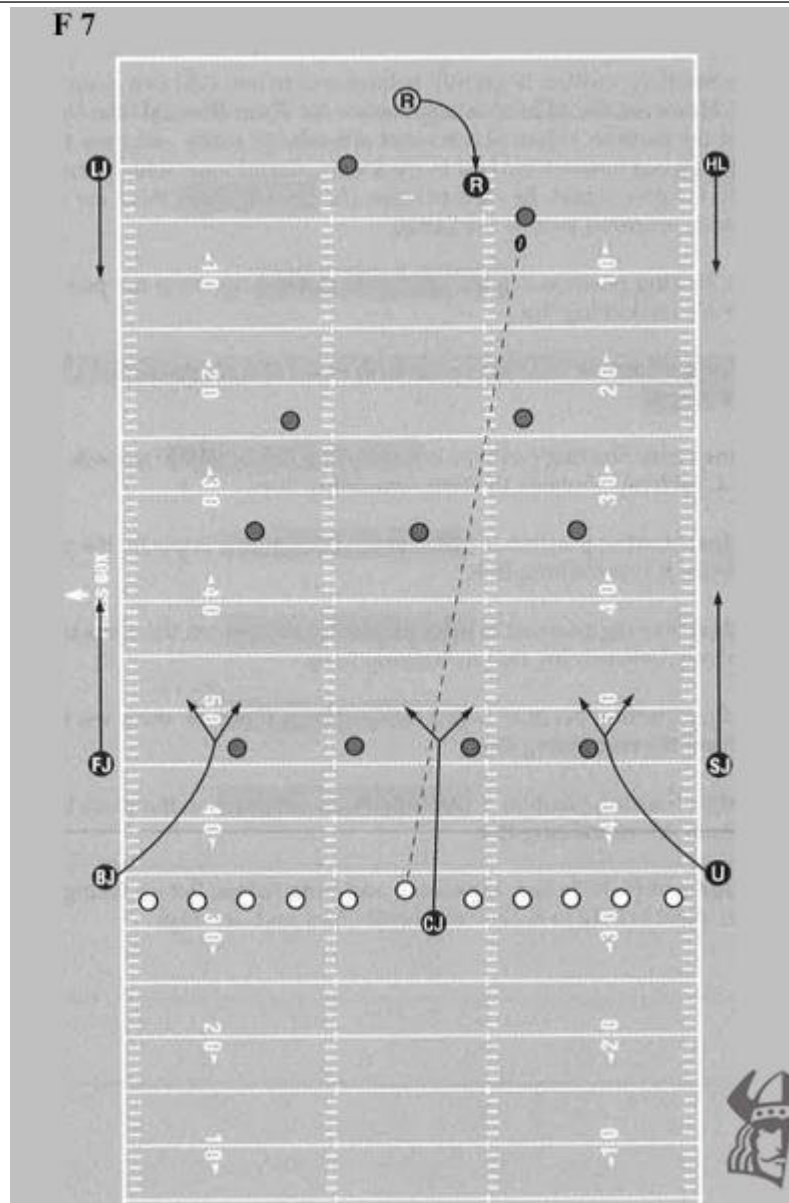
**R = Réferi:** Moverse lateralmente para estar en condiciones de ver acción en el punto de ataque. Usted es el principal responsable de las formaciones de cuña ilegales y bloqueos ilegales. Siga la jugada y observar la acción frente al corredor. Esté alerta a una entrega de balón de mano a mano y una reversible.

**U = Ampayer y BJ = Juez Zaguero:** Dependiendo de la dirección de la patada, se mueven rápidamente dentro del campo hacia la patada como se muestra en la F-7, de 10 a 15 yardas, Si la patada es hacia el lado opuesto, se mueve hacia el Hash Mark y observar la acción hacia el centro del campo y fuera de acción de donde va la bola. A medida que el equipo receptor se vuelve a bloquear, se establece (mantiene) en su posición.

**CJ = Juez al centro:** Sigue al Pateador para su protección de cinco yardas (Regla 6-1-9, pag. 65), a sabiendas de la situación y el vuelo inicial de la bola y ver a los primeros bloqueos, en patadas cortas. Juzgar la dirección de la patada, avanzar hacia el Hash Mark apropiado si la bola es pateada a una zona lateral. Después de la patada, se moverá conforme de 10 a 15 yardas, ligeramente por detrás del **BJ = Juez Zaguero** y del **U = Ampayer**. Servirá como una copia de seguridad para las señales de recepción libre en patadas mofadas. Responsabilidad línea de gol en los regresos largos.

**HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ = Juez de Línea:** Harán la señal de reloj de juego caminando, cuando el balón es tocado legalmente en el campo de juego, a menos que la bola sea atrapada o recuperada por un jugador que legalmente hace down. El reloj se iniciará cuando la bola cruza totalmente la línea de gol después de haber sido tocada por primera vez por los receptores en la zona de anotación. Permanecer en la línea de gol hasta que ya no está amenazada. Cuando el corredor se encuentra en su lado del campo, usted es responsable por bloqueos en el punto de ataque y cerca del corredor. Cuando usted no tiene la bola en su área, tomar una posición para observar los bloqueos en la parte trasera del corredor.

**SJ = Juez Lateral** y el **FJ = Juez de Campo,** saber si el balón que estaba, en la patada toco en el suelo o si ha tomado más de un rebote. Mueva rápidamente de 10 a 15 yardas hacia la línea gol del Equipo B. Eso le dará una mejor cobertura en la zona crítica donde se produce el contacto entre el equipo que patea y el que recibe. Usted tiene la responsabilidad de la línea de gol en los regresos largos. Ver F-7.



### Posicionamiento y cobertura de Zonas en patada corta.

**R = Réferi:** Posición inicial es ligeramente detrás ya un lado de un receptor profundo. Sin embargo, el **R = Réferi**, es responsable de la línea gol del Equipo B, la zona de anotación y la línea final. Cuando los jugadores y los Oficiales están listos y una vez que el **CJ = Juez al Centro**, le entrega el balón al pateador, suenan su silbato y dan la señal de bola lista para jugarse. Está alerta para ayudar al **CJ = Juez al Centro**, si hay por lo menos cuatro jugadores en cada lado del pateador.

**U=Ampayer:** Posición de salida es a las afueras de la línea lateral opuesta a la caja de prensa en la línea de restricción del equipo A.

**CJ = Juez al Centro:** Posición inicial, es sólo a un lado del pateador y justo detrás del aparente pateador (si todos los jugadores están dentro de su línea de restricción).

**HL=Juez Oficial en la Línea:** Posición de salida es a las afueras de la línea lateral opuesta a la tribuna de prensa, a medio camino entre las dos líneas de restricción.

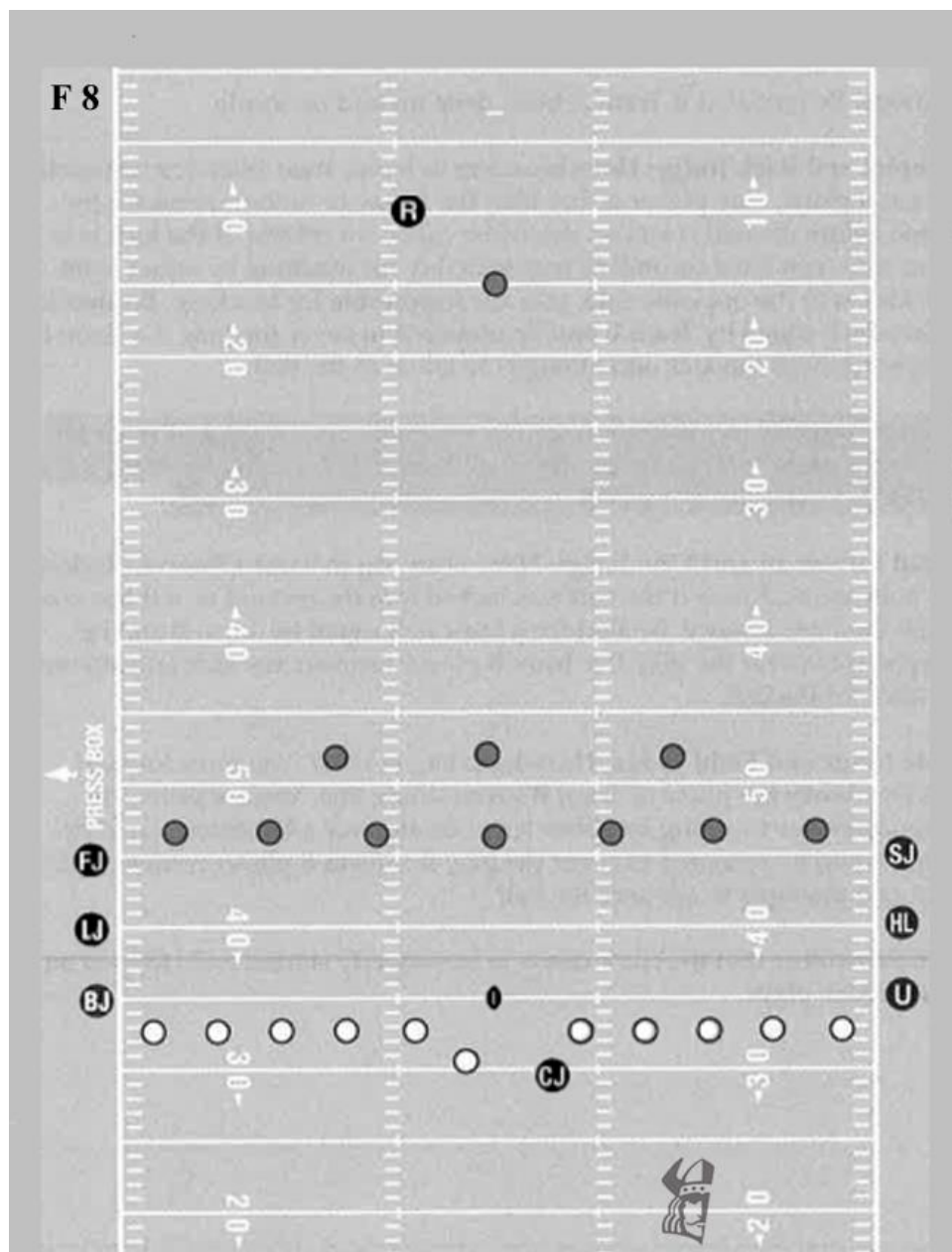
**SJ = Juez Lateral:** Posición de salida es a las afueras de la línea de banda frente a la caja de prensa en línea de restricción del Equipo B.

**LJ = Juez de Línea:** Posición de salida es a las afueras de la línea lateral en el lado del palco de prensa, a medio camino entre las dos líneas de restricción.

El **FJ = Juez de Campo:** A partir; posición es justo fuera de la línea lateral en el lado de la caja de prensa en línea de restricción del Equipo B.

**BJ = Juez Zaguero :** Posición de salida es a las afueras de la línea lateral en el lado de la caja de prensa en línea de restricción del Equipo A.

**LJ=Juez de Línea y el FJ = Juez de Campo, HL = Juez Oficial en la Línea y el SJ = Juez Lateral:** Antes de tomar posiciones, se reúnen brevemente para revisar las responsabilidades y cobertura. Ver F-8.



**Cobertura en patadas cortas.**

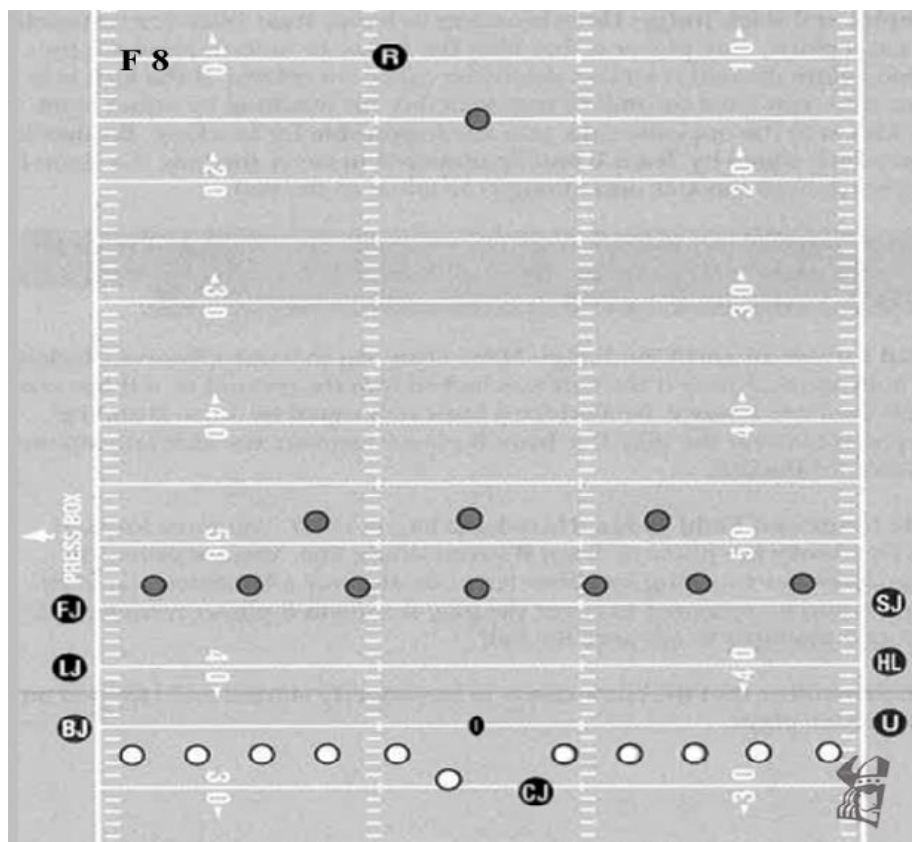
**R = Réferi:** Esté preparado si el Equipo A patea profundo en lugar de hacer una patada corta.

**U = Ampayer** y **BJ = Juez Zaguero:** Tienen su marca en la mano. Tratar la línea de restricción del Equipo A como un plano. Cualquier jugador que no sea el pateador o sostenedor, si un jugador romper el plano antes de que el balón es pateado deberá ser llamado fuera de juego. Si la patada es a tu lado, usted tiene la responsabilidad secundaria para el toque de la bola por cualquier equipo. Si la patada es hacia el lado contrario, usted es responsable por el bloqueo. Esté alerta a una señal de recepción libre por el Equipo B y estar preparados para cubrir la jugada si un jugador del Equipo B recupera la patada e intenta avanzar la bola.

**CJ = Juez al Centro:** Conocer, el estado inicial de la bola. Siga al Pateador para su protección de cinco yardas. Asista en la observación de bloqueos y legislar sobre los toques de la bola, este alerta por la recuperación o el avance de la bola.

**HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea:** Tienen su marca en la mano. Observar el bloqueo por ambos equipos. Saber si la bola fue pateada en el suelo o si ha tomado más de un rebote. Esté alerta a una señal de recepción libre por el Equipo B y estar preparados para cubrir la jugada si un jugador del Equipo B recupera la patada e intenta avanzar la bola.

**SJ = Juez Lateral** y el **FJ = Juez de Campo:** Tienen la marca en la mano. Usted debe saber si la bola rompió el plano de la línea de restricción del Equipo B. Usted es el principal responsable del toque de la bola por cualquier equipo. Esté alerta a una señal de recepción libre por el Equipo B y estar preparados para cubrir la jugada, si un jugador del Equipo B recupera la patada e intenta avanzar la bola. Ver F-8.



Todos: Recuerden que el reloj necesita ser correctamente iniciado y detenido en jugadas de patada corta.



## En Jugadas de Scrimmage.

### Antes del Centro.

Nota: Después de cualquier cambio de posesión, la bola de juego del equipo a la ofensiva siempre viene del lado de la caja de prensa.

**R = Réferi:** Contar los jugadores Ofensivos antes de romper el huddle (reunión) (o en ausencia de un huddle (reunión), atento en el reloj de juego), confirma el recuento con el **U = Ampayer**. Comprueba la formación ofensiva y determina la caja de los Tackles. Compruebe los jugadores que se encuentran atrás y al mariscal de campo por cualquier movimiento ilegal y salidas en falso. Está alerta para el movimiento evidente de linieros restringidos que no es detectado por otros Oficiales. Trabaje siempre en el lado derecho del mariscal de campo, por lo menos tan ancho como el ala cerrada y de 12 a 15 yardas de profundidad. Póngase en una posición profunda y amplia donde pueda ver cómodamente el balón y la espalda del Back, colocados dentro de la caja de los Tackles y al Tackle del lado derecho.

**U = Ampayer:** Contar los jugadores Ofensivos antes de romper el huddle (reunión) (o en ausencia de un huddle (reunión), alerta en el reloj de juego), al confirma el recuento con el **R = Réferi**. Leer la alineación ofensiva y conocer los cinco inelegibles. Está alerta para el movimiento evidente de linieros restringidos que no es detectado por otros Oficiales. Legislar y estar atento sobre el movimiento ilegal por el centro y los dos guardias antes del centro, y estar seguro de que el equipo defensivo no utiliza palabras o señales para desconcertar a los rivales. Como una copia de seguridad, tenga en cuenta la posición donde se coloca la bola, para asistir si la bola regresa al punto anterior. La posición de partida es del lado opuesto al ala cerrada, generalmente de ocho a 10 yardas de la bola. Evite siempre una posición que interfiera con los apoyadores y ajustar su distancia detrás de la línea defensiva de acuerdo a la anchura de la formación del equipo A. Compruebe legalidad de los números de los linieros Ofensivos interiores en el centro.

**CJ = Juez al Centro:** Después de la colocación de la bola, el **CJ = Juez al Centro**, se mueve a una posición detrás sino al lado del centro para evitar que sea centrada la bola. Esta posición permite que el **CJ = Juez al Centro**, para limpiar los pies de los linieros, ya que el sistema consigue evitar tener que pasar por encima o / a través de la brecha entre el centro y el guardia. Esto también proporciona una posición por delante o al lado del mariscal de campo para que pueda ver claramente que se impidió el centro. Mientras que el **CJ = Juez al Centro**, tiene la responsabilidad principal de la colocación de la bola, esto no impide que otros Oficiales puedan colocarla si de esa forma se acelera el proceso. Cuando eso ocurre, el **BJ = Juez Zaguero**, continúa con el balón hasta que sea liberado por el **R = Réferi**. El **CJ = Juez al Centro**, debe mantener esa posición, siempre y cuando el **R = Réferi** muestra la señal 012. En caso contrario, el **CJ = Juez al Centro** regresa rápidamente su posición frente al **R = Réferi** y el mariscal de campo. Eso permite que el **CJ = Juez al Centro**, a regresar de su lado del campo de cara al **R = Réferi** y Quarterback, esto permitirá que tome al Tackle de su lado, que es su principal llavea después del centro en atento al bloqueo en pase. El **CJ = Juez al Centro** debe estar preparado para comunicarse directamente con el centro y el mariscal de campo, sobre todo si hay un cambio tarde y el **R = Réferi** extiende sus brazos (ver F-12), lo que indica que el centro no debería ocurrir. El **CJ = Juez al Centro** ayuda al **R = Réferi** sobre el estado del reloj de juego según sea necesario.

**HL = Juez Oficial en la Línea y el LJ = Juez de Línea:** Leer la formación ofensiva y conocen sus responsabilidades de receptores elegibles. Está alerta para el movimiento evidente de linieros restringidos, sobre todo con los Tackles de su lado y estar preparado para ayudar con otros linieros que no son detectados por otros Oficiales. Está atento a las formaciones ilegales, incluyendo la invasión antes del centro y de las salidas en falso por los Tackles y jugadores fuera del frente de su lado. Indique la línea ofensiva colocando su pie extendido, a continuación, tomar posición final para indicar con el otro pie la zona

neutral (la abertura de sus pies es similar al largo de la bola). Si un hombre va en movimiento, observarlo si él está de su lado, la dirección hacia la bola no importa, debe asegurar que el movimiento es legal. Eso no exime al Oficial opuesto, a realizar una llamada evidente. La posición básica de partida es a las afueras de la línea lateral y en la línea de. La anchura varía en función de la situación del juego (en jugadas de corto yardaje, el **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ = Juez de Línea** pueden elegir en tomar los extremos, sin embargo, en ningún momento se debe a las alas permitir que los jugadores se alineen detrás de ellos. El **LJ = Juez de Línea** de ayuda al **R = Réferi** sobre el estado del reloj del partido, según sea necesario.

El **FJ = Juez de Campo** y el **SJ = Juez Lateral**: Contaran la defensiva. Lea sus llaves y conocer sus responsabilidades en los receptores elegibles. Sea consciente de violaciones en la zona restringida del equipo y este muy pendiente de las sustituciones. El **SJ = Juez Lateral** es el principal responsable "por el reloj de juego". En el caso de que el reloj está en funcionamiento cuando debe detenerse, y andar y repetir la señal adecuada hasta que el reloj se ha corregido. Si se observa un error apreciable en el reloj de juego, o si la ineficiencia es habitual, el **SJ = Juez Lateral** deberá llamar a un tiempo fuera y asesorar al **R = Réferi**. La posición básica de partida es de aproximadamente a 20 yardas de la línea de scrimmage y al margen de la línea lateral.

**BJ = Juez Zaguero** : Monitorea todo el manejo que implica el reloj de los 25/40-segundos. Cuenta el equipo defensivo. Lea sus llaves y conocer sus responsabilidades en los receptores elegibles. Sea consciente de violaciones de las sustituciones en el área del equipo y esta pendiente de las sustituciones. La posición básica de partida es de 25 yardas de la línea de scrimmage, favoreciendo el lado fuerte del campo el lado con más receptores elegibles fuera de los tackles. La posición puede tener que ser ajustada si un jugador va en movimiento.

### Sustituciones y contando jugadores.

La tarea de conteo de los jugadores se debe hacer en cada jugada (nunca se confié). No hay excusa para permitir que un equipo tome una ventaja, ni en una sola jugada. En ciertas situaciones, las Reglas dictan el tiempo que un equipo tiene para corregir un problema con demasiados jugadores en el campo o en el huddle (reunión). Hay otras situaciones en las que el tema no se convierte en un Faul, hasta que el balón, se centro o fue pateado.

Los Oficiales con tareas de recuento deben contar y confirmar su conteo con otros Oficiales que comparten la responsabilidad. Las Señales Auxiliares = SA: pulgar para arriba por un recuento de 11, ver la Señal Auxiliar 02, F-9, indica que tiene a los hombres que él tiene responsabilidad de contar, OK, girando el dedo índice arriba de la cabeza, ver Señal Auxiliar 09, F-10, ¿Creo? que hay más de 11 jugadores, necesito ayuda en la cuenta. Con las palmas abiertas por debajo del nivel de la cintura, ver señal Señal Auxiliar 013, F-11, tengo menos de 11 jugadores. Se espera que todos los Oficiales para vigilar la legalidad en las sustituciones.



### Las tareas de recuento.

En patada libre: El **U=Ampayer**, **BJ = Juez Zaguero**, **FJ = Juez de Campo**, **CJ = Juez al Centro** y **SJ = Juez Lateral**, cuentan los jugadores del equipo A; el **R = Réferi**, Oficial en la línea y el **LJ=Juez de Línea** contarán los jugadores del equipo B.

En todas las demás las jugadas: El **R = Réferi** y **U = Ampayer** tienen la responsabilidad primordial de contar al Equipo A; el **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ = Juez de Línea** son secundarios para el recuento del Equipo A. El **FJ = Juez de Campo** el **SJ = Juez Lateral** y **BJ = Juez Zaguero** contarán al Equipo B, El Juez Central, es el único que no tiene responsabilidad de contar.

### Procedimientos de sustitución.

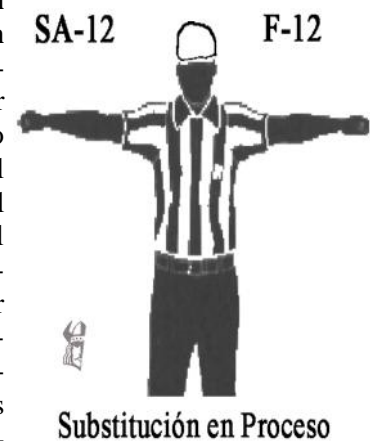
Para ayudar a simplificar la aplicación de las Reglas relativas a la sustitución, consideran que los elementos para el Equipo A involucran ya sea con huddle (reunión) o sin reunión. Si el Equipo A está en su huddle (reunión) y envía un cambio, el Equipo B debe estar alerta y estar preparados para reaccionar con prontitud al cambio.

En el caso de que el Equipo A rompa el huddle (reunión) de forma rápida y corra a la línea, el equipo B no se le concede tiempo adicional para hacer el cambio y el **CJ = Juez al Centro** asumirá su posición después de ser liberado por el **R = Réferi**.

Cuando el equipo A utiliza una ofensiva sin reunión, el **CJ = Juez al Centro** será primordial en la colocación de la bola. Para mantener la cadencia, los Oficiales no deberán aumentar significativamente el ritmo de colocación del balón, para los equipos que buscan centrar la bola lo más pronto posible. El **CJ = Juez al Centro**, además de no correr, ni tampoco moverse lentamente, tendrá que moverse durante todo el partido a un ritmo constante, que no ponga a ninguno de los equipos en desventaja. Después de colocar la bola apropiadamente en el suelo, el **CJ = Juez al Centro** mira hacia el **R = Réferi** para determinar si debe permanecer cerca de la bola para evitar el centro o si se libera a su posición normal.

El **R = Réferi** se encargará del proceso de sustitución sin reunión y el **CJ = Juez al Centro** debe asumir toda la responsabilidad para prevenir que la bola sea centrada, esto lo determinara el **R = Réferi**, cuando asume su posición normal, tan pronto como le sea posible, con el fin de administrar el proceso que se describe a continuación.

El **CJ = Juez al Centro** no está obligado a contar el número de jugadores en la ofensiva o defensiva, como su responsabilidad principal es evitar un centro rápido, antes de que la defensiva se le permita completar su sustitución como se indica en la Reglas 3-5-2-e, (Pág.-55). Ver Señal Auxiliar 012, F-12 y luego de asumir su posición lo antes posible, una vez que lo autoriza el **R = Réferi**, la señal es dejar caer sus manos al cuerpo. Si el Equipo A está en una formación sin reunión y envía sus sustitutos, o si el equipo A ya ha roto el huddle (reunión) y entonces un sustituto entra al campo, la Reglas 3-5-2-e entra en vigor. El equipo A tiene prohibido correr rápidamente a la línea de scrimmage con la intención obvia de crear una situación de desventaja defensiva. Si el balón está listo para la jugada, los Oficiales no permitirá que el balón sea centrado hasta que el Equipo B, haya colocado sus sustitutos en posición y los jugadores sustituidos han abandonado el terreno de juego. Equipo B debe reaccionar rápidamente para integrar sus sustitutos .



Si el Equipo A no hace sustituciones o se encuentra en modo de jugadas sin reunión, el Equipo B debe estar preparado para reaccionar con prontitud a los cambios y no se le otorgará ninguna facilidad para reaccionar a ellos.

### Los siguientes mecanismos se utilizarán:

- El **R = Réferi** es el principal responsable de utilizar la Señal Auxiliar 012 (ver F-12) cuando el Equipo A hace una sustitución y al Equipo B se le permite una oportunidad de reaccionar al cambio.
- Oficiales en el lado de la banda del Equipo A, también deben tener esto en cuenta, y deberán indicar con la Señal Auxiliar 012 cuando hay sustitutos del Equipo A. Oficiales en el lado opuesto, así como el **BJ = Juez Zaguero**, también pueden asistir en el reconocimiento, haciendo la señal al **R = Réferi**.
- El **CJ = Juez al Centro**, comprobará con el **R = Réferi** antes de salir de la bola, después de haberla colocado. Deberá notar que si el **R = Réferi** esta con las manos extendidas, o la señal de parar (stop) (Señal Auxiliar 014, F-13) en cualquier punto, deberá permanecer en las proximidades de la bola o regresa a la vecindad de la bola hasta que el **R = Réferi** borra con una clara y positiva señal (dejando caer sus manos). Cuando espera la señal, el **CJ = Juez al Centro** debe de definir la mejor ruta de salida, para no obstruir a los jugadores cuando se centre la bola. El **R = Réferi** sólo debe utilizar la Señal Auxiliar 012 de sustitución si el equipo A está en realidad realizando una sustitución.
- Una vez que el **R = Réferi** inicia la señal, la Reglas de sustitución mediante la extensión de sus brazos, se monitorea la sustitución ofensiva hasta que es obvio que el jugador sustituido comienzan o está dejando el campo. Él observa a la defensiva para que se le permita un tiempo razonable para que coincida, o posicione a sus jugadores y se le permita a los jugadores reemplazados abandonar el terreno de juego.
- Si los sustitutos del Equipo A entran tan tarde, que el reloj de jugada expira, mientras el equipo B, reaccionaba con prontitud a los cambios, y no estaba en su posición antes de que el reloj de juego expiraba, el equipo ofensivo es el responsable y será penalizado con un retraso de juego.
- El **CJ = Juez al Centro** debe estar alerta a la señal del **R = Réferi** para sustituciones tardías. Si el **CJ = Juez al Centro** es indiferente o no reacciona a la señal el **R = Réferi**, él deberá moverse rápidamente para evitar el centro. El **CJ = Juez al Centro** entonces deberá asumir la posición en las cercanías de la bola, para que el **R = Réferi** pueda regresar a su posición, antes del centro.
- Si los Oficiales tienen un retraso en llegar a la bola para evitar un centro, los Oficiales detendrá la jugada (silbando) y advertirán al Equipo A que se debe permitir que el equipo B tenga la oportunidad de reaccionar a la sustituciones. Otro (s) intento (s) por equipo A para crear una situación de desventaja defensiva de esa manera, resultará en un castigo de 15 yardas por conducta antideportiva.
- Todo Oficial debe estar preparado para intervenir y abortar la jugada, que intente violar la Reglas de sustitución.



### Otras disposiciones en las sustituciones.

- Si el equipo A rompe el huddle (reunión) con 12 o más jugadores, inmediatamente es un Faul; si el Equipo A no puede sacar o reacciona al o a los jugador reemplazado del huddle (reunión), en más de tres segundos después de que el sustituto entra en el huddle (reunión), inmediatamente es un Faul. Por lo tanto, el **R = Réferi** y el **U = Ampayer** deben contar los jugadores del Equipo A, mientras que ellos todavía están en el huddle (reunión). Demasiado a menudo, a los equipos se les permite romper el huddle (reunión) con más de 11 jugadores y un Faul no se reconoce hasta que el centro es inminente.
- Si el jugador reemplazado deja claramente primero el huddle (reunión), y luego rompe el huddle (reunión) y no se apresuraba a la línea de scrimmage, antes de que el sustituto salga del campo, el

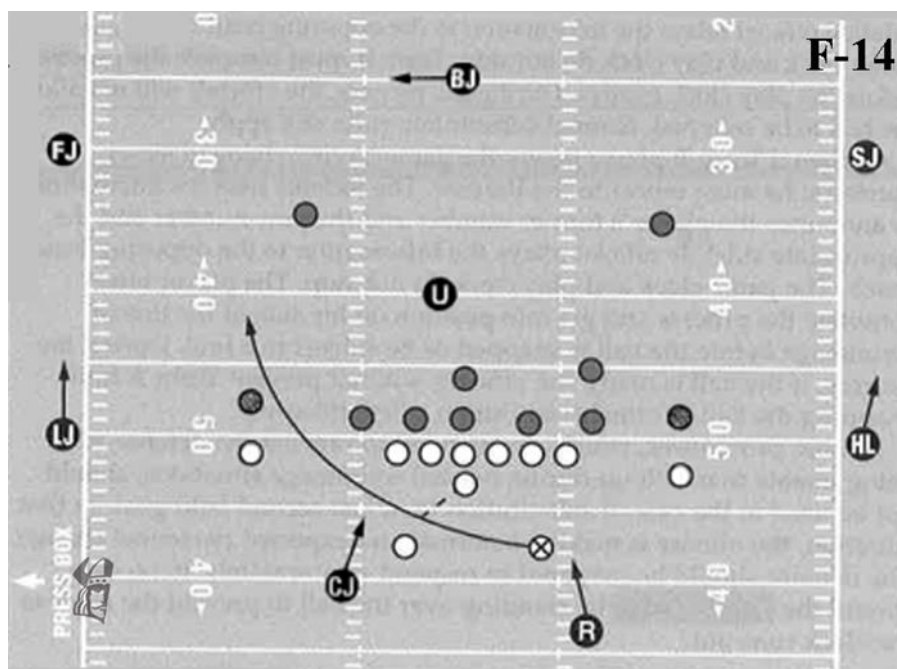
Equipo A ha cumplido con sus requisitos y el Equipo B debe estar preparado para jugar de una manera normal.

- Cuando un jugador del Equipo A entra al juego, habiendo cambiado números de camiseta, debe informar al **R = Réferi**. Y el **R = Réferi** deberá usar el micrófono para anunciar el ex número del jugador y el nuevo número y el Oficial banda apropiado, retransmite la información al entrenador contrario. El reloj de jugada y el reloj de juego no se detienen. El equipo A debe completar el proceso antes de que expire el reloj de jugada. Durante el proceso, los Oficiales no permitirán que el balón se centre. Todavía se aplican las Reglas normales de sustituciones.
- Cuando un jugador del equipo B entra al juego con un número de jersey cambiado, debe informar al **R = Réferi**. El **R = Réferi** usa el micrófono para anunciar ex número del jugador y el nuevo número y el Oficial banda apropiado retransmite la información al entrenador contrario. El reloj de jugada y el reloj de juego no se detienen. El jugador debe completar el proceso y obtener su posición en su lado de la línea de scrimmage antes de que se centre la bola, o podrá ser objeto de un Faul. Durante el proceso, si la bola está lista, los Oficiales no le impiden al Equipo A partir a tomar la bola. Todavía se aplican las Reglas normales de sustituciones.
- Estos procedimientos, que tienen por objeto evitar que la defensiva de no poder coincidir en situaciones normales en la línea de scrimmage, no se deben utilizar en el caso de sustitución de un último segundo en jugadas de gol de campo. En esa situación, el ofensivo está haciendo un cambio de personal normal y esperado. La defensiva debe estar preparada para responder adecuadamente. En ningún caso el **CJ = Juez al Centro** deberá estar de pie sobre la bola para evitar el centro cuando el reloj se agota.

#### Jugadas de Carrera y sus Coberturas.

**El R = Réferi:** Después del centro, observar la acción detrás de la línea y el corredor a la zona neutral, así como la acción alrededor de la bola y al mariscal de campo, el manejo de la bola mano a mano y en los pases atrasados. Una vez que lee la jugada, corre en su lado, se centran en los bloqueos en el punto de ataque. En una carrera hasta el otro lado, se centran en los bloqueos atrasados en su zona. Se queda con cualquier corredor amenazado, detrás de la línea de scrimmage de su lado. Se prepara para entrar en la zona lateral para cubrir las jugadas necesarias. Si el mariscal de campo sale por su línea lateral, coordinar la cobertura de banda, ya sea con el **LJ=Juez de Línea** o **HL=Juez Oficial en la Línea**, se asegura de mantener el punto de bola muerta en el lugar y ver a los jugadores que regresan al terreno de juego. En jugadas de opción de su lado, debe estar preparado para cubrir la acción alrededor del mariscal de campo. Si el mariscal de campo lanza la bola, quedarse con el mariscal de campo hasta que ya no es acosado. Después de cualquier cambio de posesión estar alerta por toda acción en contra del mariscal de campo que es un jugador indefenso. Específicamente estar alerta en Fautes de cazando en todo momento y por bloqueos ilegales cuando el mariscal de campo está claramente fuera de la jugada.

**U=Ampayer:** Después del centro y en las jugadas entre los tackles, se concentra en el punto de ataque por delante y al rededor del corredor. Está especialmente alerta para ver los bloqueos ofensivos y defensivos de agarrando y chop block. En jugadas por fuera de los tackles, estar preparados para cubrir la acción alrededor del mariscal de campo, ayudar al **R = Réferi** o al **CJ = Juez al Centro** en bloqueos retrasados en su zona y la transición en cualquier bloqueo, desarrollando en el segundo nivel. Además de revisar los agarrando y los bloqueos de chop block ofensivos y defensivos, estar alerta por Fautes de clipping detrás de la jugada. Si el balón está muerto entre las marcas de control, coloque la bola de acuerdo con el máximo avance designado por el Oficial de la banda correspondiente. Si la bola está muerta en una zona lateral o fuera de límites del campo, ayudar a meter de nuevo el balón y dárselo al **CJ = Juez al Centro** para su colocación. (Ver F-14 en la pagina. siguiente)



**CJ = Juez al Centro:** Después del centro, observar la acción detrás de la línea de scrimmage y el corredor en la zona neutral, así como la acción cerca de la bola y el mariscal de campo, en la entrega de la bola de mano a mano en los pases hacia atrás. Una vez que usted lee una carrera que va dirigido de su lado, hacia usted, se centran en los bloqueos en el punto de ataque. En una carrera hacia el otro lado, se centran en todos los bloqueos atrasados en su zona. Quedarse con cualquier corredor amenazado detrás, la línea de su lado. Está preparado para entrar en la zona lateral para cubrir la jugada según sea necesario. Si el mariscal de campo sale en su banda, coordinar la cobertura en la banda con el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea** para asegurar el punto de bola muerta y observar a los jugadores que regresan al campo. En jugadas de opción de su lado, debe estar preparado para cubrir la acción alrededor del mariscal de campo. Si el mariscal de campo lanza la bola, quedarse con el mariscal de campo hasta que ya no es acosado. Después de cualquier cambio de posesión, estar alerta para la acción en el mariscal de campo que es un jugador indefenso. Específicamente estar alerta por un Faul de cazando en todo momento y por bloqueos ilegales cuando el mariscal de campo está claramente fuera de la jugada.

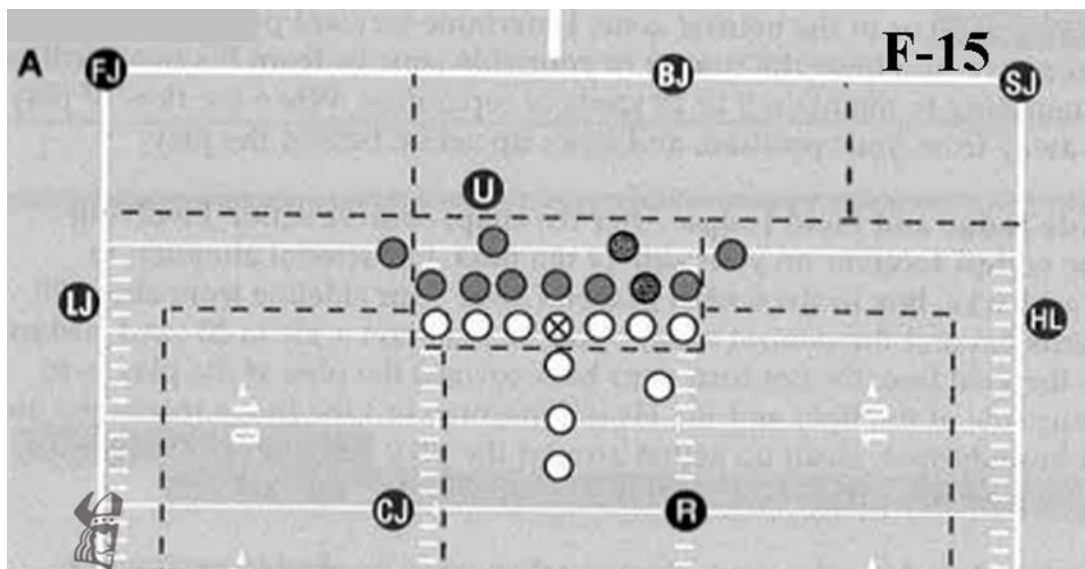
**HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea:** Después del centro, Observar la acción inicial del jugador Ofensivo que es su llave, sobre todo si está presionando, Observa el bloqueo delante del corredor, detrás de la línea de scrimmage, en las jugadas de su lado o en la zona neutral. Determinar el máximo avance cuando sea necesario. Usted tiene el corredor en su zona lateral a la línea de la yarda dos del Equipo B, en un intento de mantener de 5 a 10 yardas de separación. Cuando el flujo de la jugada es lejos de su posición, limpiar la acción detrás de la jugada.

**FJ = Juez de Campo** y **SJ = Juez Lateral:** Después del centro, observe a medida que implique al receptor más abierto en su lado del campo. Preste especial atención a un bloqueo por la espalda o crack back. Colóquese con en el jugador más abierto. Cubra la banda aproximadamente a 20 yardas más allá de la zona neutral, tratando de mantener un colchón de 15 a 20 yardas a la línea de gol. Nunca de la espalda hacia la jugada. Si la jugada es de su lado del campo y el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea** marca, el fuera del límite del campo, limpiar acción en torno a la jugada y fuera de los límites. Usted tiene la responsabilidad de la línea de gol y los puntos dentro de la línea de la yarda dos.

**BJ = Juez Zaguero:** Después del centro, observe la acción de los receptores elegibles que son su llave. Mueva lateralmente y hacia atrás para observar las acciones de los jugadores por delante del corredor cuando la bola se mueve hacia una banda, listo para ayudar al **U = Ampayer** con el segundo nivel de bloqueo. Esté preparado para asumir el control en bloqueadas de recorte y jugadas de carrera rotas. Ir al balón cuando se convierta en bola muerta en su área inmediata. Cuando la jugada no está en su área, mantenga su posición para observar la acción después de que el balón se declara bola muerta. Asumir la cobertura de cualquier corredor que se desprende y pasa a campo abierto. Cuando el corredor sale del campo, cubra el área alrededor del corredor. En las carreras largas, esté preparado para legislar en jugadas en la línea de gol.

### Línea de gol Posicionamiento y Zonas.

Como se muestra en F-15\_A, se representa el posicionamiento y zonas de cobertura, cuando el Equipo A está en o dentro de la línea de la yarda cinco del Equipo B. En los pases a las esquinas traseras de la zona de anotación, el **SJ = Juez Lateral** o **FJ = Juez de Campo** y cubriendo al Oficial del ala pueden trabajar en conjunto para resolver sobre la cachada.



El **R = Réferi** debe estar alerta por el mariscal de campo de "entrar en el centro." El mariscal de campo no puede estar moviéndose hacia la línea de como él toma el centro; todos los jugadores del Equipo A deben estar quietos antes de que el balón pueda ser centrado legalmente. Mirar también por los jugadores del Equipo A que pueden ayudar al corredor.

Cuando la jugada ha terminado, todos los Oficiales deben avanzar hacia la pila para evitar golpes (bajo el agua) y para garantizar que los jugadores se desenredan de manera rápida. (Atentos por aventones hacia la pila de jugadores).

**R = Réferi:** Inicia en su posición y cobertura del mismo modo que en cualquier jugada golpeo. Indicará anotación sólo si es necesario, con un retraso en su decisión sobre el campo, después de una conferencia con los Oficiales. Si la bola se centra en, sobre o dentro de la línea de la yarda siete del equipo B, es el responsable de saber si un pase es hacia atrás o hacia adelante.

**U=Ampayer:** Su Posición inicial no necesita estar tan profundo como en las jugadas de scrimmage, pero tendrá cuidado de no bloquear (con su cuerpo) la línea de gol, a los Oficiales de las bandas. Cuando la bola se centre en o dentro de la línea de la yarda siete del Equipo B y ningún Oficial alternativo está

disponible, es el principal responsable de la línea de scrimmage en la determinación de si el pasador estaba más allá de la línea de golpeo y si el pase está más allá de la línea de scrimmage.

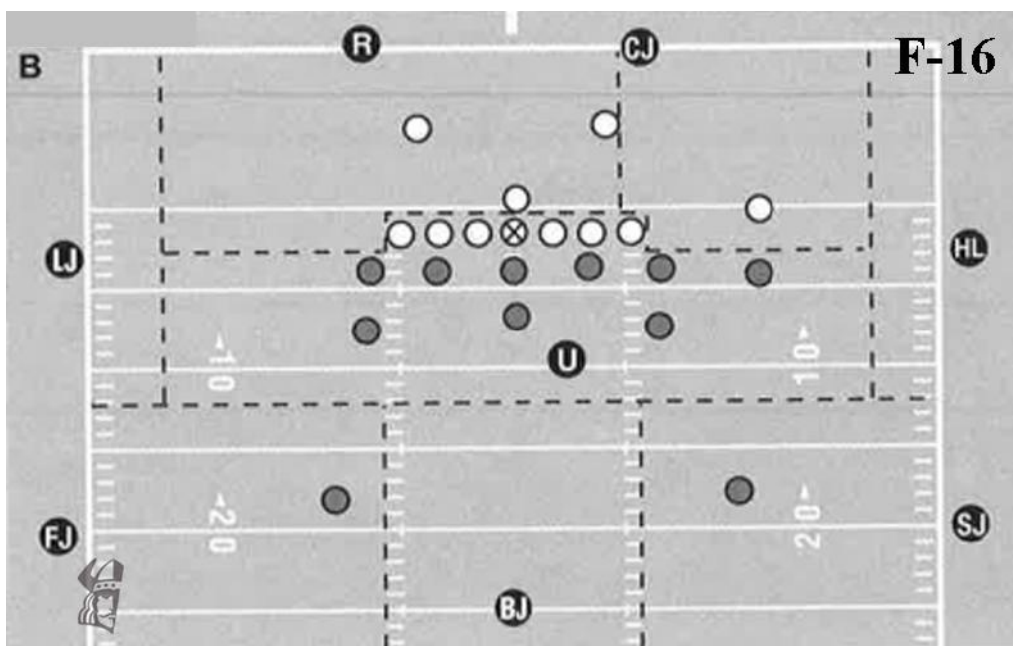
**CJ = Juez al Centro:** Su posición de salida y la cobertura es la misma que para cualquier jugada de scrimmage, excepto si el balón se centro en o dentro de la línea de la yarda siete del Equipo B y no hay ningún Oficial alterno disponible, es responsable de saber si un pase es atrasado o adelantado.

**HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea:** Posición de salida es la misma que para cualquier jugada de golpeo. Es el responsable de la línea de gol cuando el balón se centro en o dentro de la línea de la yarda siete del Equipo B. Con el fin de legislar sobre una anotación, deberá estar en la línea de gol. Estar siempre alerta a un pase.

**SJ = Juez Lateral** y el Juez de campo: Cuando la bola se centre fuera de la línea de la yarda 25 del Equipo B, la posición inicial es la misma que para cualquier jugada de golpeo. Cuando la bola se centre por o dentro de la línea de la yarda 25 del Equipo B a la línea de la yarda siete del Equipo B, su posición de inicio está en la línea de gol, en el pilón y es el responsable de la línea de gol. Nunca debe tomar una posición inicial entre la línea de la yarda cinco y la línea de gol. Con el fin de legislar sobre una anotación, debe estar en la línea gol extendida. Cuando la bola se centre desde la línea de la yarda siete del Equipo B, su posición de inicio está en la línea de fondo donde se cruza con la línea de banda, en un pase fuera de la línea lateral en un ángulo de 45 grados desde la línea de fondo y la esquina del pilón.

**BJ = Juez Zaguero:** Cuando la bola se centre fuera de la línea de la yardas 25 del Equipo B, la posición inicial es la misma que para cualquier jugada de golpeo. Cuando la bola se centre en o dentro de la línea de la yarda 25 del Equipo B a la línea de gol, la posición de inicio está en la línea final. Usted puede obtener ayuda de los Oficiales profundos en pases a las esquinas de la zona de anotación. Cuando la bola se centre desde la línea de la yarda siete del Equipo B, obtendrá ayuda en la línea de fondo de las Oficiales de profundidad. Si es necesario en una jugada cercana, mirar a través y coordinarse con el Oficial de cara al receptor.

### Mecanismos inverso en la Línea de Gol.



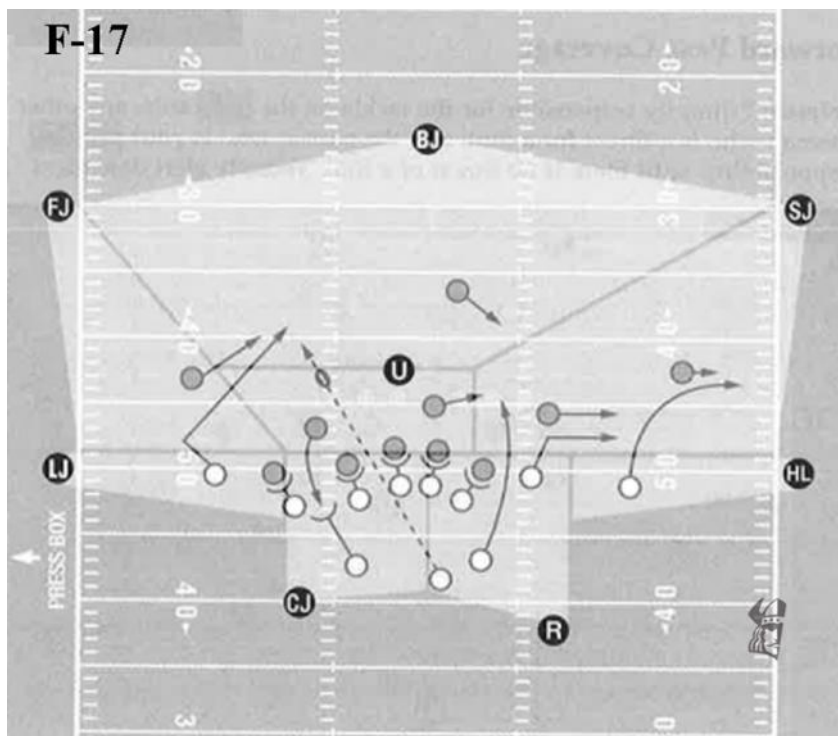
Como se muestra en F-16\_B.



Cuando el equipo A centrara la bola sobre o dentro de su propia línea de la yarda tres, el **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** deben utilizar el mecanismo de la línea de gol inversa. Se moverán inmediatamente a la línea de gol en el momento del centro. Si del centro se efectúa entre la línea de la yarda tres y la yarda 10, el **LJ=Juez de Línea** tiene la línea de scrimmage y el **HL = Juez Oficial en la Línea** leerá la jugada y reacciona a la línea de gol si así fuera necesario. Recordar que el corredor del equipo A debe avanzar el balón por completo por fuera de la línea de gol para evitar un Safety. Esté alerta a los balones sueltos y saber cual fue el equipo que proporcionó el impulso para que la bola esté en la zona de anotación.

### Áreas de cobertura de Pase Adelantado.

**R = Réferi:** Principalmente responsable del Tackle sobre el lado derecho, y cualquier otro liniero que sea una amenaza de cometer un Faul al pasador, que es su principal responsabilidad hasta que no haya amenaza de un Faul. Verbalmente alertará a los defensivos cuando el pasador, ha lanzado la bola (quietos aquí ya acabo todo). Ayuda al **LJ=Juez de Línea** sobre la legalidad de un pase hacia adelante lanzado más allá o detrás de la zona neutral, o para afuera de los límites del campo. Estar preparado para legislar sobre un pase intencional a tierra; conocer el estado del pasador, en relación a la caja de los Tackles y decidir si esta bajo apremio. Podrá recibir ayuda del Oficial que cubre a los receptores elegibles que están en la zona y del Oficial en el ala, designando el estatus de la bola, si el pase cruzar o no cruza la línea de scrimmage. Cuando el mariscal se hace hacia atrás (retrocede) buscar un ángulo de visión de unos 45 grados para mantener un colchón adecuado. Después de cualquier cambio de posesión, estar alerta para la acción sobre el mariscal de campo, que es un jugador indefenso. En concreto, estar alerta para legislar Faules de cazando en todo momento y por bloqueos ilegales cuando está claramente fuera de la jugada. Como se muestra en F-17.



**U=Ampayer:** Cuando lee un pase hacia adelantado, ajuste su posición rápidamente para mantener una visión clara del centro y los dos guardias y para poder evitar los receptores de pase que vienen en sentido contrario. Ayudar al **LJ=Juez de Línea** en saber si es o no un pase hacia adelante cruza la zona neutral. Esté preparado para pivotar sobre todos los pases y ayudar en la decisión de saber si los pases son atrapados o incompletos. Continúe observando su área de responsabilidad hasta que se lanza el pase y ser

conscientes de los receptores inelegibles campo abierto. Cuando la bola se centre en o dentro de la línea de la yarda siete del Equipo B y no hay ningún Oficial alternativo, es el principal responsable de legislar si un pase ha cruzado la línea o si el pasador estaba más allá de la línea de scrimmage.

**CJ=Juez al Centro:** Principalmente responsable del Tackle sobre el lado izquierdo; cualquier otro liniero o back en su área, que es una amenaza por un Faul al pasador, que es su responsabilidad secundaria hasta que no haya amenaza de un Faul, especialmente cuando el contacto con el mariscal de campo es inminente, esté preparado para ayudar al **R = Réferi** en un pase intencional a tierra. Responsable de la línea de gol del Equipo A, después de un cambio de posesión. Está alerta por Faul de cazando y bloqueos ilegales en todo momento. Cuando el mariscal se hace hacia atrás (retrocede) buscar un ángulo de visión de unos 45 grados para mantener un colchón adecuado. Es responsable por el mariscal de campo cuando se apresura por fuera de los números y va a la zona de la banca a la línea lateral.

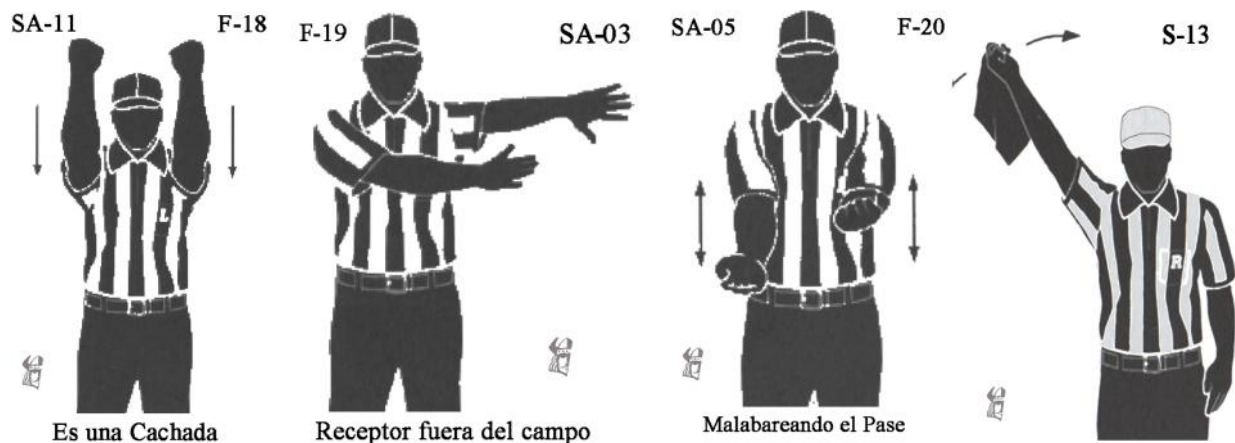
**HL=Oficial en la Línea:** La responsabilidad básica de acción preliminar en la línea, es la misma que durante una jugada de carrera. Cuando se lee un pase hacia adelante, su principal responsabilidad es su receptor llave, así que prepararse para moverse a campo abierto a lo largo de la línea de banda a un ritmo que le permite mantener el control y mantener el foco en sus llaves. Esto podría ser rápidamente, más lentamente o nada en absoluto, dependiendo de cómo se desarrolla la jugada y el ritmo y las rutas de los receptores. Tenga en cuenta que todavía se puede mantener la cobertura de su llave, incluso si la lectura de la jugada que iba a colocar más cerca de la línea de scrimmage. El movimiento debe ser deliberado y con propósito y evitar cualquier distancia preestablecida que usted siente que siempre debe lograr. Rara vez se deriva su postura a más de cinco yardas campo abierto antes de que el pase sea lanzado; sin embargo, podría extenderse en ciertas situaciones, tales como el pase en el extremo de un medio a la zona de anotación, o cuando es un cuarto down y largo, cuando todos los receptores van una distancia mayor. Nota: El desvío sólo debe tener lugar si su llave le lleva campo abierto. Por ejemplo, si su llave permanece en modo bloqueo, no debe moverse a campo abierto. Si la llave se mueve a campo abierto, y no avanzar más allá de la línea de scrimmage. Una vez que el pase es lanzado, especialmente si es lanzado en su área de responsabilidad, lo que reduce el movimiento mientras el balón está en el aire va a mejorar su capacidad de ver el jugada con mayor precisión. Si su receptor no está amenazado, ayudar en el frente de su lado o de otros receptores en la franja de 0 a 10 yardas si se ven amenazados; Usted es responsable de cubrir las recepciones de pase en el área entre la línea de scrimmage y los Oficiales de profundidad. Proporcionar información al **R = Réferi** de los receptores elegibles en la zona del pase. Si el pase se lanza fuera de su área, observar la acción de los jugadores, excepto del receptor de pase después de haber observado el pase ser atrapado, interceptado o incompleto. Proporcionar información al **R = Réferi** de los receptores elegibles en el área del pase y si el pase llegó a la línea de scrimmage.

**LJ=Juez de Línea:** La responsabilidad básica de acción preliminar en la línea es la misma que durante una jugada de carrera. Cuando se lee un pase hacia adelante, su principal responsabilidad es su receptor u otros receptores en el cinturón de 0 a 10 yardas si se ven amenazados. Si su receptor va a campo abierto o está amenazado, tiene prioridad sobre el Tackle. Si el pase se lanza fuera de su área, observar la acción de los jugadores, excepto el receptor pase después de haber observado el pase de ser atrapado, interceptado o incompleto. Usted es el principal responsable de legislar sobre si un pase es hacia adelante o atrás detrás de la línea de scrimmage y deberá devolver la señal (atrasado o adelantado) en los pases hacia atrás. Esté preparado para legislar si el pase fue arrojado por detrás o más allá de la línea de scrimmage. Proporcionar información al **R = Réferi** en los receptores elegibles en el área del pase y si el pase llegó o no, a la línea de scrimmage.

**SJ = Juez Lateral** y el **FJ=Juez de Campo.** Observan el contacto de su receptor elegible y el back defensivo. Cubre la banda desde su posición original a la línea de fondo. Mantener el posicionamiento profundo, Cubrir la jugada y ver la acción de los defensivos en el receptor, cuando el balón es lanzado en su área. Tenga especial alerta cuando un receptor regresa de nuevo hacia la bola.

**BJ = Juez Zaguero** : La responsabilidad básica de la acción preliminar en la línea es la misma que durante una jugada de carrera. Usted es responsable de la acción sobre el receptor designado (llave) desde el momento en que la bola es centrada hasta que tal vez sea necesario el de liberar su responsabilidad específica sobre el jugador de cubrir la acción en su zona. El hombre en movimiento será puesto en la numeración normal de el hombre abierto, segundo hombre, en, etc., esto se determina al centro.

Todos: Esté alerta por los receptores elegibles fuera de los límites del campo y de un pase ilegal (especialmente después de una pase completo); observar el toque o la cachada por un jugador inelegible; ver sobre todo por un agarrando y todo tipo de contacto más allá de la zona neutral antes y después del pase sea lanzado. Al legislar sobre una recepción en la línea de banda, dar la señal de incompleto o la señal de tiempo fuera (si el pase es completo). En una recepción apretada en la línea lateral, la señal suplementaria de atrapada realizada, Señal Auxiliar 011, F-18, se puede utilizar. La señal de barrido Señal Auxiliar 03, F-19, podrán utilizarse si un jugador en el aire recibe un pase cerca de la línea lateral y primero regresa a tierra fuera de los límites del campo, o la Señal Auxiliar 05, F-20 (malabareando sin control) si un receptor no logra mantener el control de la bola antes de salir de los límites del campo. Tras un pase incompleto, formar un relevo para devolver la bola al Oficial más cercano al punto anterior. Cuando hay un cambio de posesión, cambiar de inmediato para revertir la mecánica para cubrir el regreso y la línea de gol. Asegúrese de que el resultado de la jugada se comunica correctamente al **R = Réferi**. Cuando se produce un contacto con un pase cruzado que es descaradamente inalcanzable y el Oficial que cubre deja caer su pañuelo marcando una infracción, el Oficial que no cubre la jugada, dará la información al Oficial que marco la sanción que el pase era inalcanzable. Si el Oficial que marco está de acuerdo y no tiene otro Faul, dará la información al **R = Réferi**. El **R = Réferi** anuncia que no hay Faul y da la razón, y, opcionalmente, da la indiferencia de la señal con el pañuelo, ver Señal 13.



### Notas de cobertura.

Como una jugada de pase se desarrolla, los Oficiales pueden ser obligados a cambiar su enfoque de sus llaves iniciales y vaya a "cobertura de la zona," la observación de jugadores en su área.

Cuando se lanza un pase, todos los Oficiales que cubren en el área, deben centrarse en el lugar de la cachada. Esto es especialmente importante para el **U=Ampayer**, que debe inmediatamente voltear en la dirección del pase si el jugada así lo requiere.

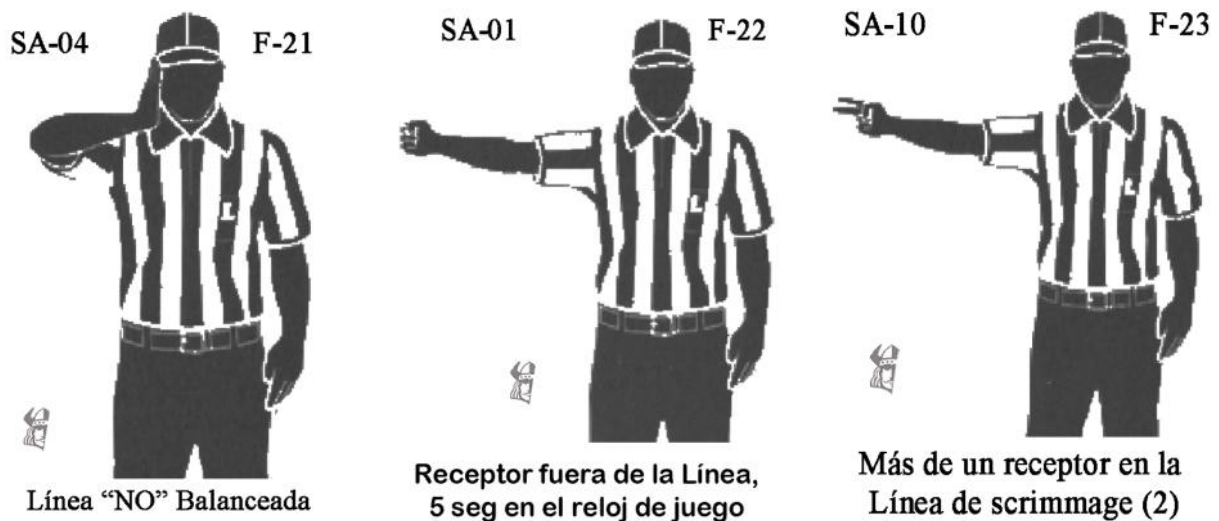
A juzgar si se hizo o no se hizo una cachada y la legalidad del contacto con el receptor son de suma importancia. Si el pase es cachado, los Oficiales continuaran viendo a los jugadores en su zona. Si hay una pregunta sobre si la cachada, los Oficiales que se encuentran a distancia del pase pueden ser capaces de ayudar a legislar en el jugada.

### Lectura y Comprensión de llaves.

Tres señales Auxiliares pueden ayudar a identificar diferentes formaciones antes del inicio de una jugada (serán llaves para todos). Cuando el Oficial está utilizando la Señal Auxiliar SA-04 Fig. 21, para indicar que hay una línea que no está balanceada de su lado. El lado, desequilibrado de la línea por lo general no tiene más de dos receptores elegibles.

Una Señal Auxiliar con el puño extendido SA-01, ver Fig. 22, ayuda a identificar a un ala, que es el receptor más cercano al Oficial, y que indicará que el esta en la línea de scrimmage. Use dos dedos para indicar, si dos receptores están fuera de la línea de scrimmage, Señal Auxiliar SA-010, Fig. 23 y tres dedos se mostrarán para indicar a tres receptores, etc. (No hay Figura).

Dado que las llaves son determinadas a menudo por si un jugador del Equipo A está en, o fuera de la línea de scrimmage, la señal se debe dar desde el momento en el equipo A toma sus posiciones o establecen su lugar final antes del centro. Cambios posteriores pueden requerir que el Oficial cambie su señal o la borre. La señal se debe mantener hasta que la bola se centra.



### Otros elementos importantes acerca de llaves:

- Los Tackles en la formación, se determinara por el número de receptores elegibles en un lado de la formación.
- Un hombre en movimiento puede cambiar la formación de los Tackles, y la posición del hombre en movimiento se determina en el instante del centro.

### Conjuntos de tres receptores (triates).

Un sistema de numeración se utiliza para ayudar a identificar las llaves iniciales. El receptor más cerca a la línea de banda es el receptor número 1, el siguiente más cercano (al receptor No. 1) es el receptor número 2, etc. En el momento del centro, si hay un receptor número 3 por fuera de la caja de los Tackles normales, es el jugador llave del **BJ = Juez Zaguero**, el **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea**, tiene al receptor número 2 y el **SJ = Juez Lateral** o **FJ = Juez de Campo** tiene al receptor número 1.

- Si en el momento del centroel receptor 3 sale de donde se encuentra el balón, hacia el **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea**, el **HL=Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** deberán cambiar al receptor 3 e inmediatamente el **BJ = Juez Zaguero** va al receptor 2. (No importando a donde vallan).

- Si en el momento del centro, el receptor 3 se queda en la línea en modo bloqueo, el **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** se cambia al receptor 3 y el **BJ = Juez Zaguero** va al receptor 2.
- Si en el momento del centro, el receptor 3 va más allá de la línea de scrimmage, el **BJ = Juez Zaguero** permanecerá con el receptor 3 y el **LJ=Juez de Línea** o **LJ=Juez de Línea** permanecerán con el receptor 2.
- Si en el momento del centro, el receptor 3 viene directamente hacia el campo, el **BJ = Juez Zaguero** permanecerá con el receptor 3 y el **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** se quedará con el receptor 2.
- Si en el momento del centro, el receptor 3 se aleja del **HL = Juez Oficial en la Línea** o del **LJ=Juez de Línea**, el **BJ = Juez Zaguero** permanecerá con el receptor 3 y el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea** se quedarán con el receptor 2. (¿Fácil verdad?).

#### Cuando se amontonan (Apilamiento de receptores).

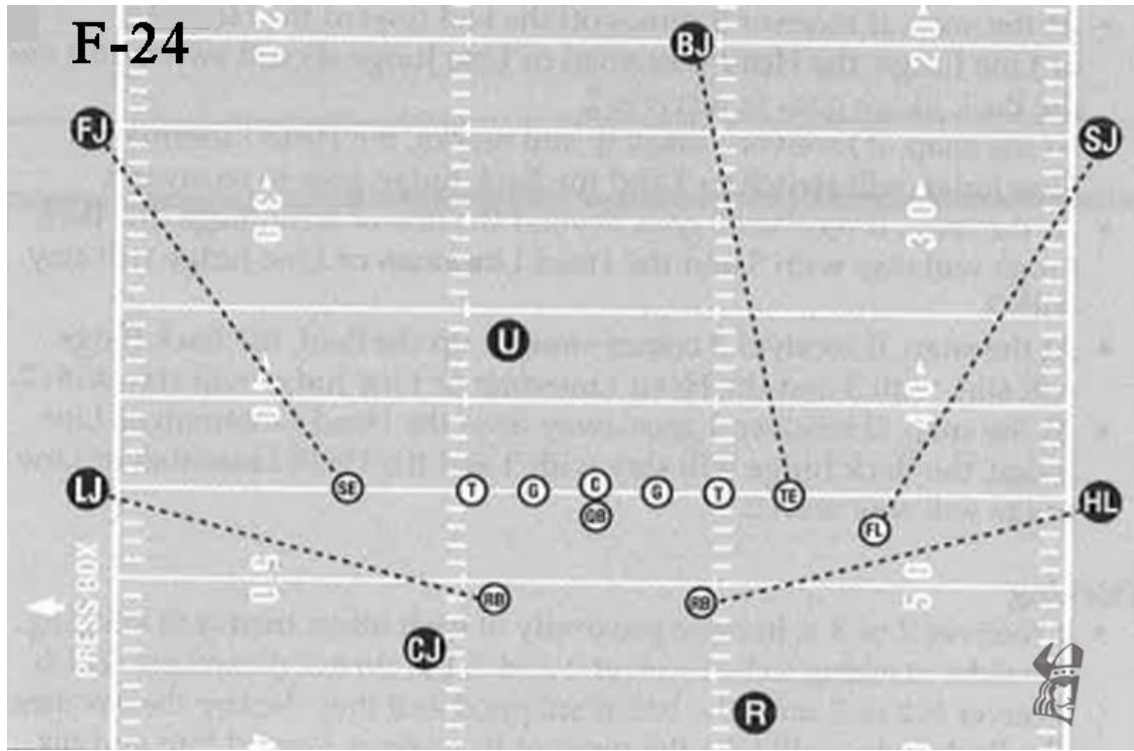
- Si el receptor 2 o 3 están muy cerca el uno del otro, se tratan como un apilamiento de receptores. Considere la posibilidad de apilarse, ser tanto el receptor 2 y 3, pero no puede determinar quien es el receptor 2 o quien es el 3, hasta que la bola es centrada y se declaran sus rutas, en estos casos el **BJ = Juez Zaguero** tomará el receptor que viene hacia él y a su área.
- En una formación de triates que se ha apilado, el **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** se quedará con el receptor 2 o si el receptor 3, viene hacia el **HL = Juez Oficial en la Línea** o hacia el **LJ=Juez de Línea**, o se queda en la línea y bloquea o va hacia detrás de la línea de scrimmage, el **BJ = Juez Zaguero** tomará al receptor que sale. Si el receptor 2 o el receptor 3 van directamente hasta el campo, el **BJ = Juez Zaguero** recogerá ese receptor y el **HL=Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** tomará el otro receptor apilados, independientemente de a dónde vayan.
- En una formación (apilamiento) de 4 receptores, el **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** toman inicialmente a los receptores 1 y 2, y el **BJ = Juez Zaguero** tiene al receptor 3 y 4. En el momento del centro, si 4 viene hacia el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea**, o se queda en modo bloqueo o va detrás de la línea de scrimmage del **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** cambiará al receptor 4, y el **BJ = Juez Zaguero** tomará al receptor 2 y al receptor 3. Si el receptor 2 interna directamente hacia arriba del campo o se va del **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** toma al receptor 1, y el **BJ = Juez Zaguero** se queda con el receptor 2 y el **HL = Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** toman a los receptores 3 y 4. (Esto se logra con mucha practica).

#### Zona roja.

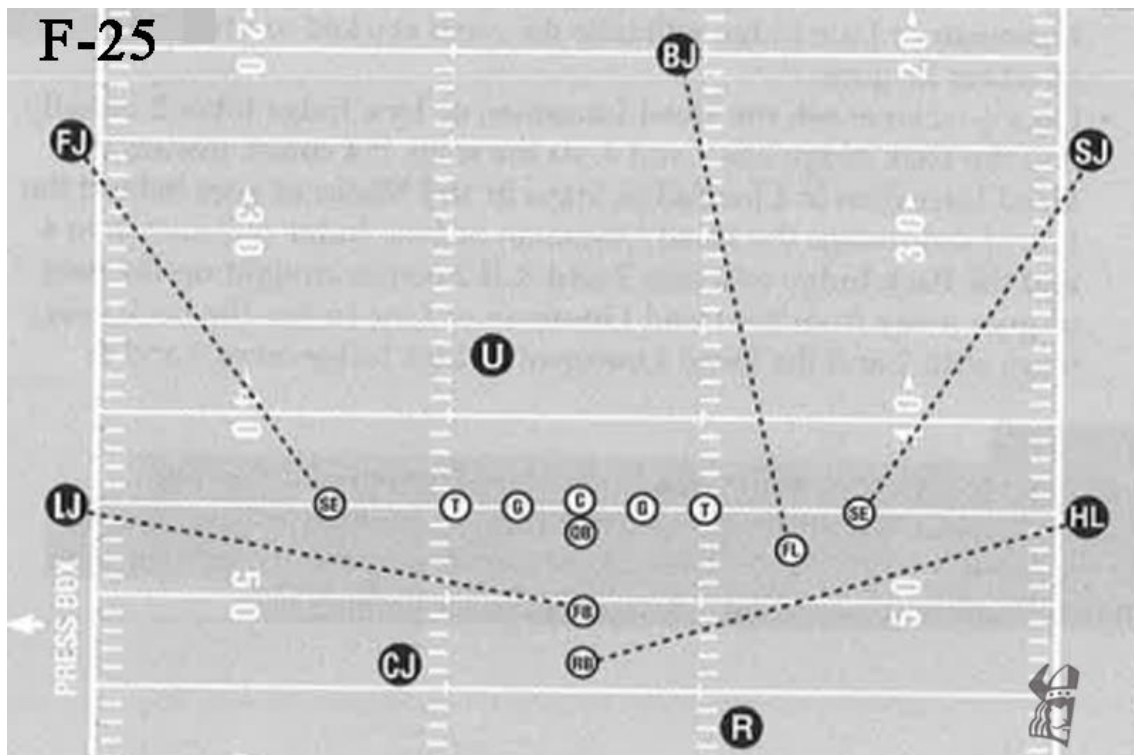
Dentro de la yarda 20 del equipo de B a su zona de anotación, se le denomina zona roja, en situaciones de tercera o cuarto down y corto yardaje, hay que estar especialmente alerta para sus llaves, cuando se ejecutan jugadas de presión o cobertura de hombre a hombre. Debido a que el campo es corto, Equipo B será más probable que juegue en presión o en cobertura de hombre. Eso significa que habrá menos posibilidades de cambio en las llaves para los Oficiales.

**Mecanismo en diferentes formaciones, Hombres llave.**

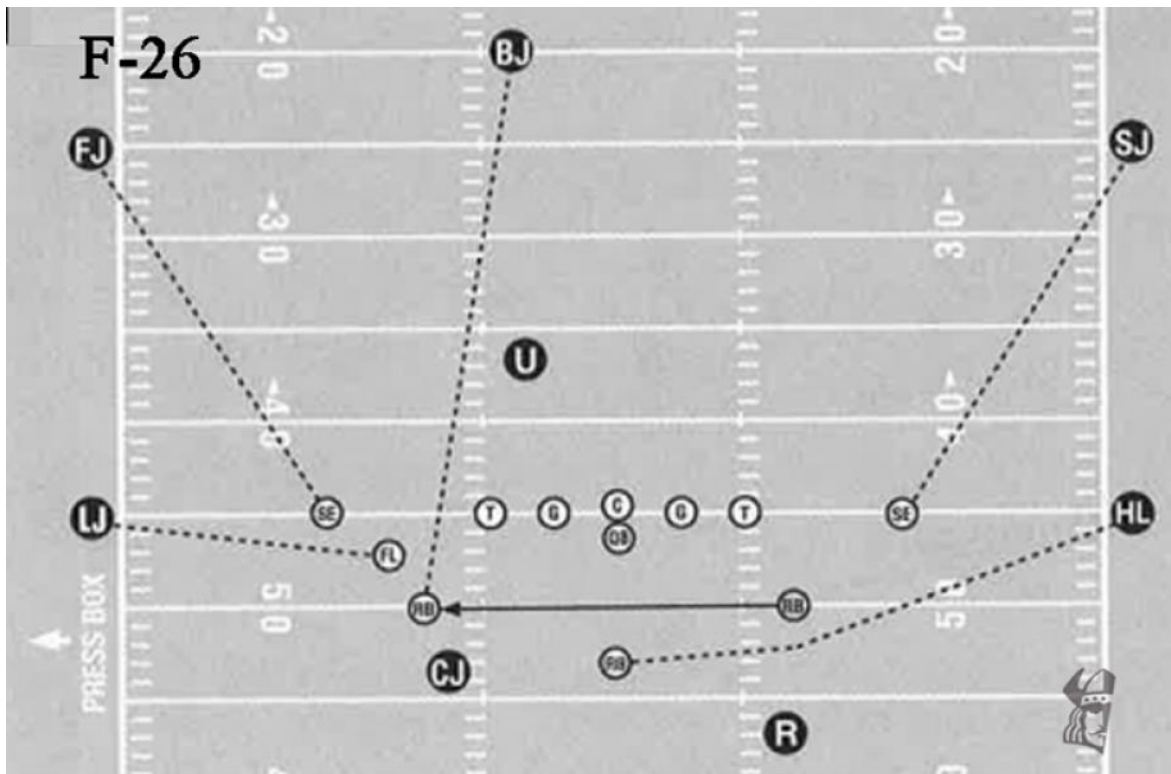
**Formación, cargada del lado del HL = Juez Oficial en la Línea. Ver F-24.**



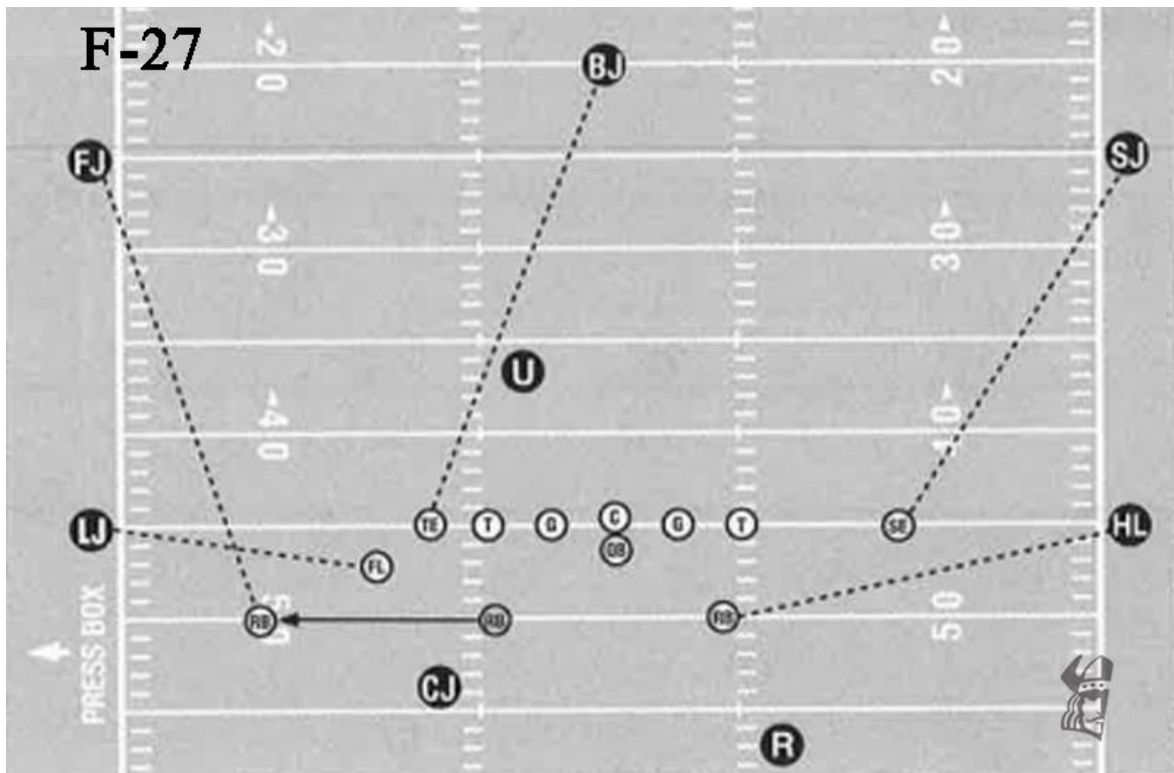
**Hombre en Movimiento dentro de los Tackles al momento del centro. Ver F-25.**



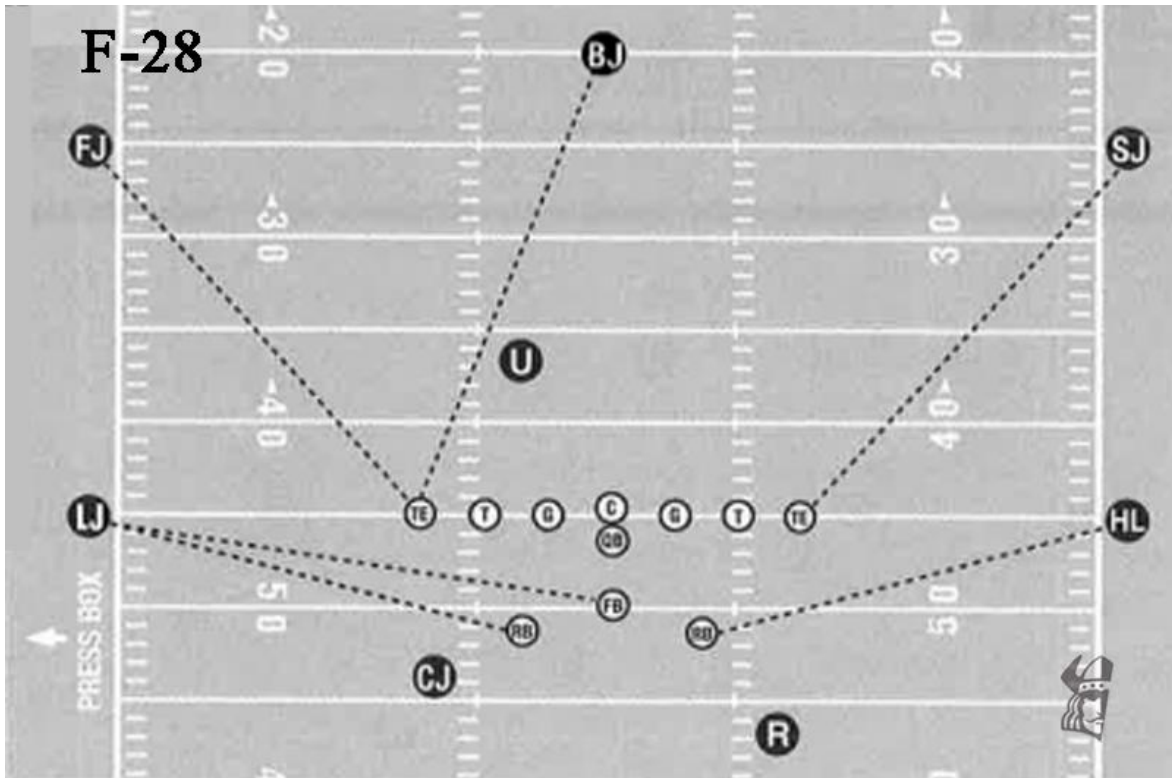
**Hombre en Movimiento por fuera de la caja de los Tackles al momento del centro. Ver F-26.**



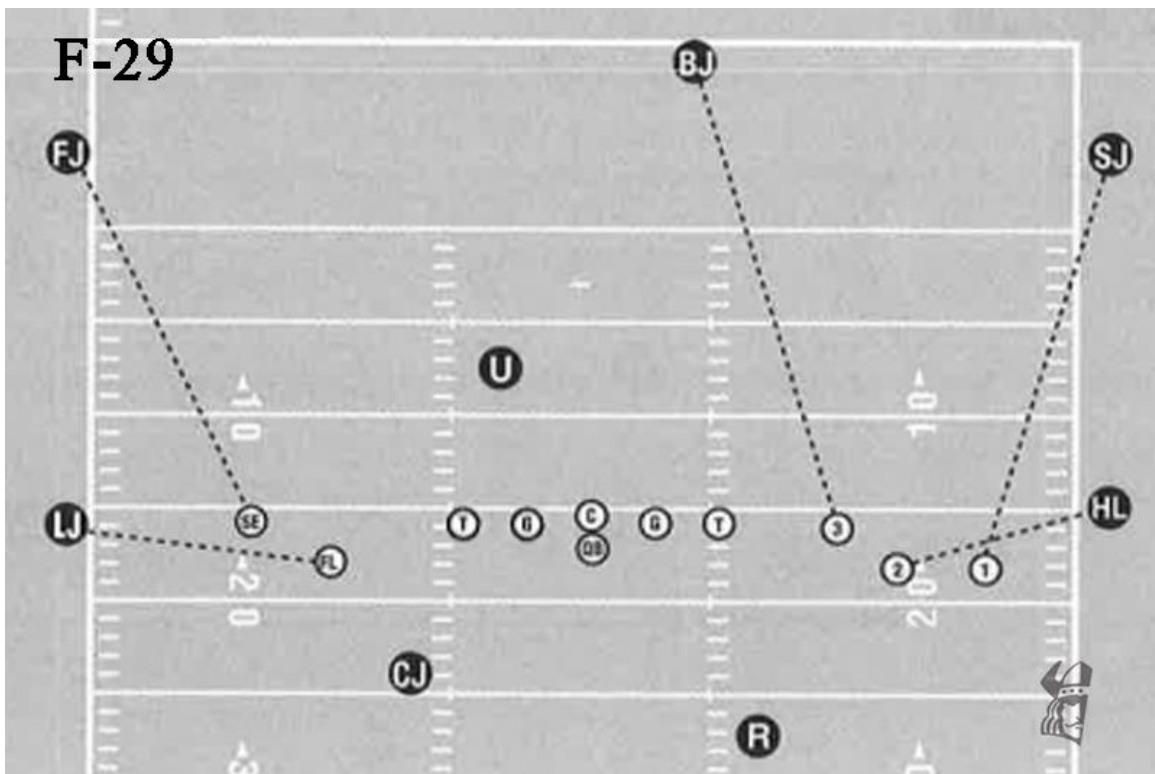
**Hombre en Movimiento más allá de los Hash Mark al momento del centro. Ver F-27.**



**Formación Balanceada, doble ala abierta.** Ver F-28.

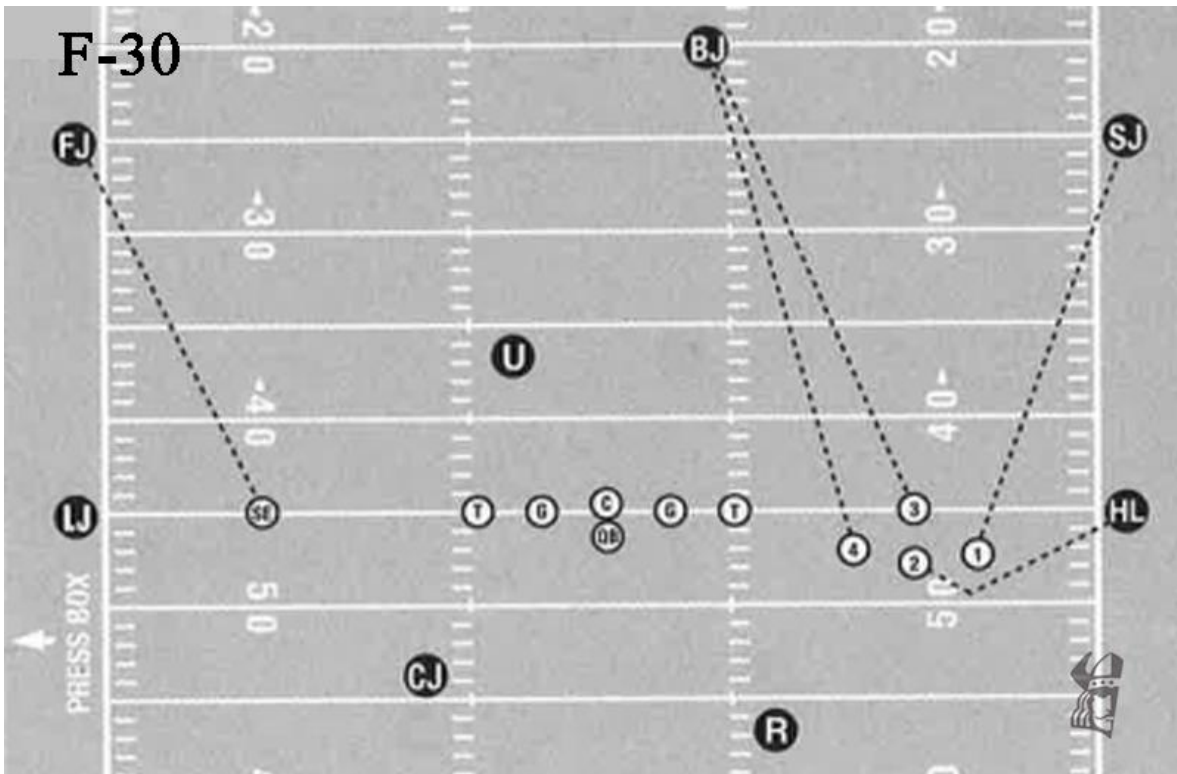


**Formación Triates, Backfield vació.** Ver F-29.

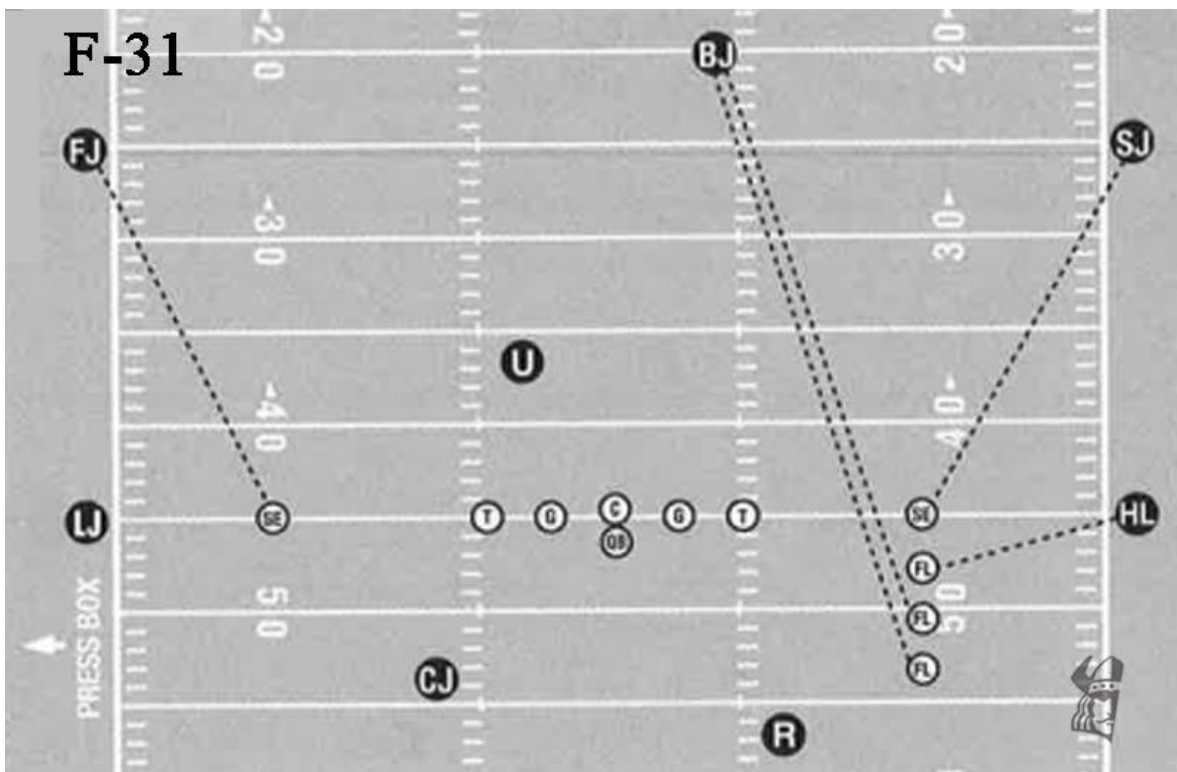




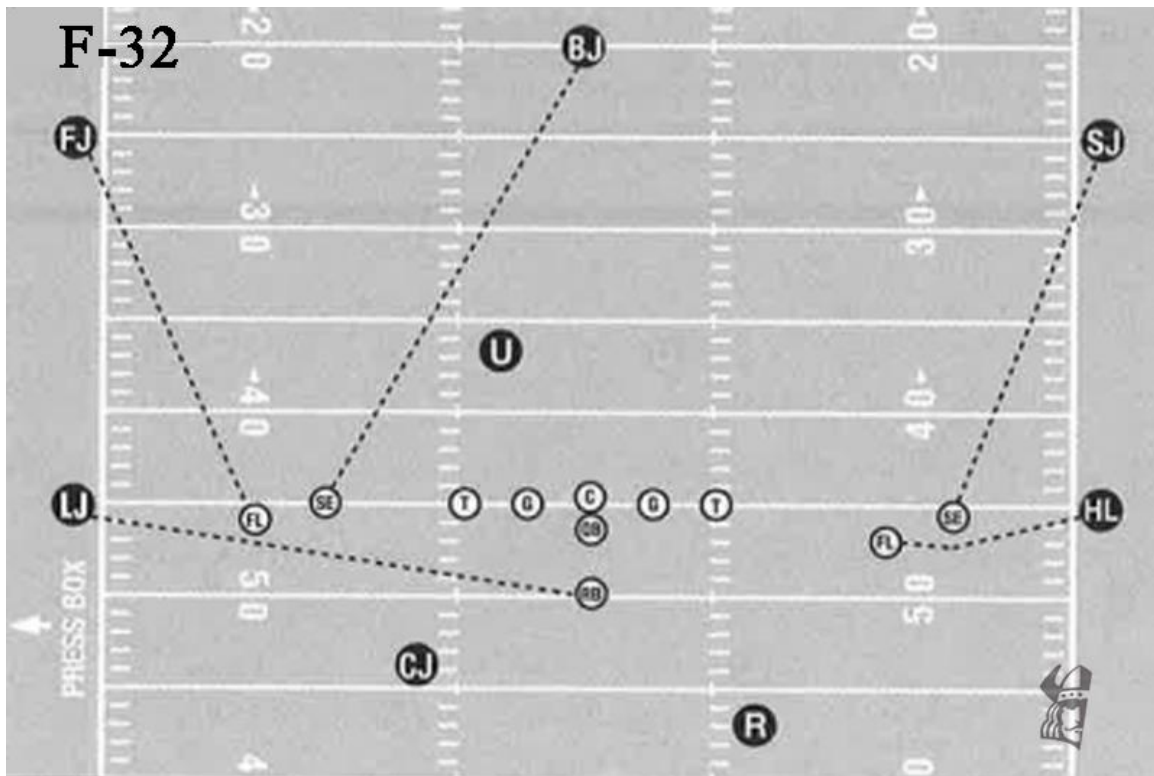
**Formación Amontonada, Cuatro Receptores Cargados. Ver F-30.**



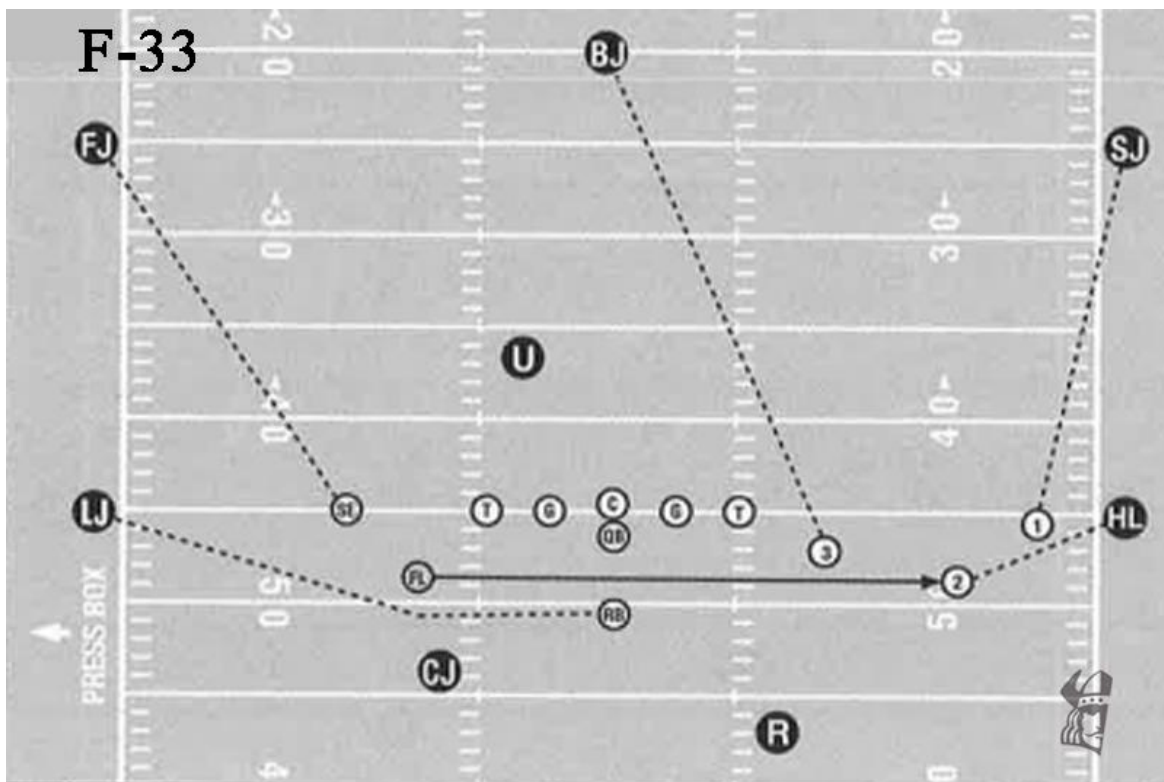
**Formación Amontonada, Cuatro Receptores Apilados y Alineados. Ver F-31.**



**Formación Balanceada, Doble Ala. Ver F-32.**



**Formación Convirtiendo al Hombre en Movimiento en Triates. Ver F-33.**



**Patadas.**

**Posicionamiento y Zonas.** Ver F-34.

**R = Réferi:** Tomar una posición ligeramente por detrás y al lado del pateador, fuera de la posición del ala cerrada y en el lado derecho. Ve el vuelo del balón, desde el centro del pateador y observa a los bloqueadores y al pateador al mismo tiempo. Estar en condiciones de estar colocado en un ángulo de 45 grados con el pateador cuando la bola es pateada. Si el pateador está cerca de la línea de fondo, montado (in pie en el Norte y el otro en el Sur) sobre la línea de fondo y advertir al pateador (cual es la línea final) antes del centro.

**U=Ampayer:** Posición es de aproximadamente 10 yardas de la línea de scrimmage. Encuentre un lugar que le permite observar la acción, en y alrededor del centro.

**JC=Juez al Centro:** Coordinar proceso de sustitución con el **R = Réferi**. Ser ágil en la comunicación con el Equipo A, para centrar la bola hasta que se desplace a su posición, hasta entonces podrá hacerlo. Tome su posición inicial entre el centro y el escudo o protección del pateador, en línea con el pateador de despeje. Cuando sea liberado por el **R = Réferi**, determine con anticipación su ruta para llegar a su posición, incluso con el pateador y por fuera de la posición normal de ala cerrada.

**HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea:** Tome su posición básica y oficie como en una jugada de scrimmage. Mantenga su posición hasta que el balón cruza la línea.

El **JF=Juez de Campo** y el **SJ = Juez Lateral:** Tomar una posición en la línea lateral a no menos de cinco yardas detrás del receptor más profundo. Las condiciones climáticas y la capacidad del pateador ayudará a determinar cuándo tomar una posición sobre la línea de gol. Cuando la bola se centre aproximadamente en la yarda 45 del Equipo A, tome una posición inicial en la línea de gol del pílón.

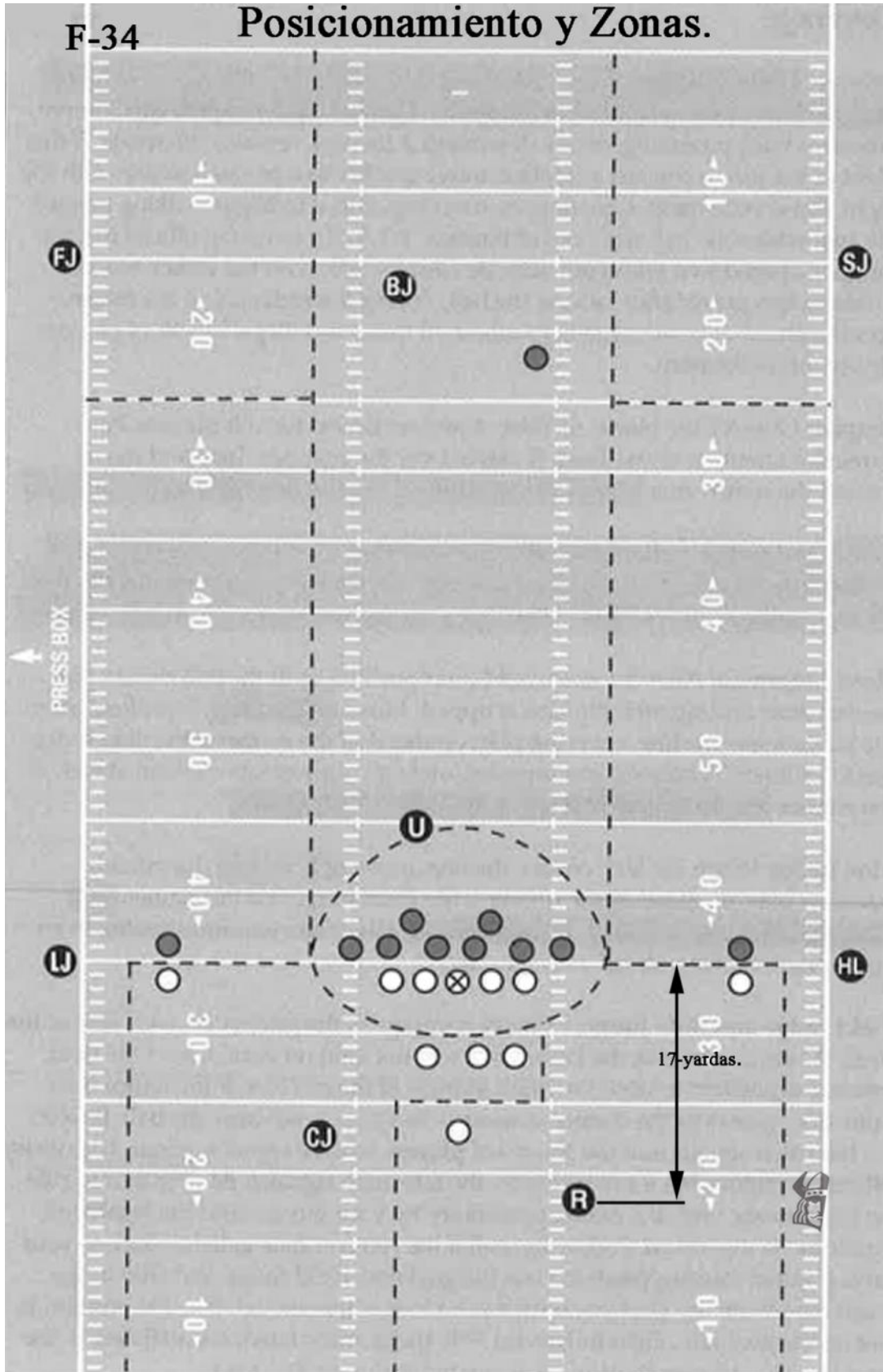
**JB=Juez Zaguero:** La posición básica no es inferior a cinco yardas detrás y en el lado del receptor más profundo, favoreciendo el lado ancho del campo. Sin embargo, si el receptor más profundo toma una posición dentro de su línea de la yarda 10, alinearse en la línea de gol. Trabajar para mantener un ángulo de 45 grados con el receptor, mientras el balón está en vuelo.

**Cobertura.** Ver F-34.

**R = Réferi:** Observar la acción sobre el pateador y está consciente del vuelo de la bola al pie del pateador. Responsabilidad secundaria, la observación del bloqueo por el escudo de defensa del pateador. Observar a los jugadores mientras se mueven lentamente a campo abierto, si la patada permanece dentro del campo. Si el vuelo de la patada va hacia una línea de banda, pasar rápidamente a una posición en línea con el vuelo de la bola, con referencia a la banda. Levantar la mano, señalando al Oficial que cubrió la patada para comenzar a caminar hacia el área donde el balón salió fuera del límite del campo. Cuando el Oficial que cubre la línea de banda alcanza el punto, el **R = Réferi** dejara caer su brazo (será la indicación del punto siguiente). Esté alerta a la acción en el área del pateador, que es un jugador indefenso durante la patada y en el regreso de la misma. En concreto, estar alerta por un Faul de cazar en todo momento y de bloqueos ilegales de jugadores claramente fuera de la jugada.

**U=Ampayer:** Observar los bloqueos del Equipo A y la acción por jugadores del equipo B. Preste especial atención al los jugadores del Equipo B en contra del centro. Gire y avanzar hacia la zona de retorno cuando la primera ola de linieros del Equipo A lo ha alcanzado y lo rebasa.

**CJ = Juez al Centro :** Principalmente responsable de observar el bloqueo en el escudo de la defensiva del pateador y en segundo lugar para la acción sobre el pateador. Asiste al **R = Réferi** en determinar si el contacto en contra del Pateador es ilegal. Tiene la responsabilidad de línea de gol en un regreso de patada.

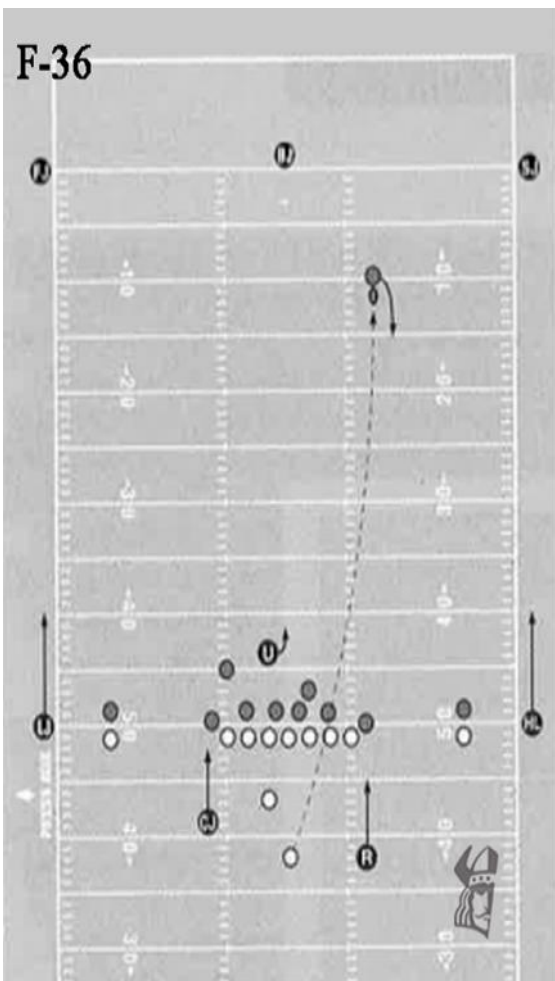


**JH=Oficial en la Línea:** Después del centro, mantener su posición hasta que el balón cruza la zona neutral y atento a la señal si la patada es rozada (de ser tocada o rozada, hacer la señal 11, ver F-35). Mueva deliberadamente campo abierto después de que la patada cruza la línea de scrimmage, cubrir la jugada; en o adelante del corredor si el **SJ = Juez Lateral** tiene al corredor. Por lo tanto, debe mantener un apropiado colchón de la ventaja del corredor. Usted tiene la responsabilidad de la línea de gol en los regresos largos.



**LJ=Juez de Línea:** Cuando la patada cruza la línea, mover deliberadamente a campo abierto, cubriendo la jugada, o por delante del corredor si el **FJ = Juez de Campo** tiene al corredor. Usted tiene la responsabilidad de la línea de gol en los regresos largos. Por lo tanto, debe mantener un colchón adecuado por delante del corredor. Ver F-36.

El **JF=Juez de Campo** y el **SJ = Juez Lateral**: la cobertura primaria es el jugador abierto que sale a cubrir la patada (gunner) de su lado del campo. Cuando es obvio que el balón pateado no aterrizará en su lado del campo, moverse a una posición para observar la acción frente al receptor. Si la devolución es de su lado, hacerse cargo del corredor en cuanto empieza a avanzar la bola. Está alerta a las señales de recepción libre y las acciones de los jugadores cuando se da la señal. El Oficial fuera de la jugada es responsable del bloqueo al jugador que hace la señal de atrapada libre. Está preparado para legislar sobre la interferencia con la oportunidad de la cachar por el gunner y la legalidad de la entrega de mano a mano en el regreso. Siga la bola, si el receptor no puede fildear la patada en su área. Si su posición inicial al inicio de la jugada está en la línea de gol, el **JF=Juez de Campo** y el **SJ = Juez Lateral** deben permanecer en la línea de gol hasta que ya no está amenazada. Si la posición inicial no está en la línea de gol, el **JF=Juez de Campo** y el **SJ = Juez Lateral** deben moverse inmediatamente a la línea de gol que podría ser amenazada en cualquier momento durante el down.



**BJ = Juez Zaguero:** Tener una marca en la mano. Trabajar para mantener un ángulo de 45 grados con el receptor mientras el balón está en vuelo (no vea la bola en vuelo), y ajustar su posición para mantener la profundidad prescrita detrás del receptor. Cuando parece que el balón pateado aterrizará en otro lugar que obviamente caerá fuera de los límites del campo, estar preparados para legislar sobre el estado de la bola si entra en la zona de anotación y la validez de una señal de atrapada libre. Responsabilidad primaria Interferencias con la oportunidad de cachar la patada y la legalidad del manejo de mano a mano del balón en el regreso. Tire su marca en el lugar de la cachada o la recuperación, en cualquier parte del campo de juego, de lateral a lateral. Siga la bola si el receptor no puede cachar la patada. Cuando el corredor avanza la bola, observar el bloqueo en el centro del campo frente al corredor y transfiera la cobertura del corredor al **SJ = Juez Lateral** o al **FJ = Juez de Campo**. Cuando es evidente que el balón pateado aterrizará fuera de los límites del campo o dentro del área entre las mar

cas y dejar de lado las nueve yardas, se concentran en la acción frente al corredor después de que cacho la bola y moverse a la posición para cubrir la jugada en torno al corredor. Si todos los Oficiales profundos se alinearon en la línea de gol y se realizo una patada corta, el **BJ = Juez Zaguero** tiene la responsabilidad primaria de la bola y deberá salir de la línea de gol si es necesario.

**Todos:** Estén alerta a patadas bloqueadas o falladas, y por la recuperación y el avance de patadas bloqueadas. No dude en llamar un Faul que se produce fuera y lejos de su posición, si está seguro que se produjo un Faul (vio toda la jugada).

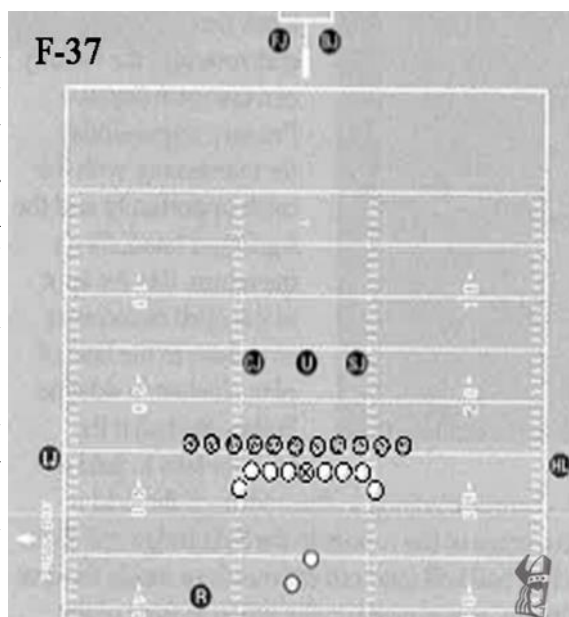
#### **Patada Bloqueada o Centro sobre la cabeza del Pateador o del sostenedor.**

El **CJ = Juez al Centro** y los Oficiales del ala que se enfrenta y se retirará de la caja en la jugada. Tanto el Oficial de ala en el mismo lado de la formación como el **CJ = Juez al Centro**, mantendrá la línea de scrimmage hasta que ya no esté más amenazada. A medida que la jugada se desarrolla, ese Oficial ala debe ajustarse para oficiar la jugada.

#### **Anotaciones en Patadas, intentos de gol de campo e intento de anotación extra.**

Posicionamiento y Zonas. (Ver F-37)

**R = Réferi:** Después de un Touchdown, el **R = Réferi** mantendrá la señal de bola lista para jugar el intento de anotación extra hasta que tenga confirmación positiva de la repetición, que se confirma la Anotación. Con el fin de ayudar a la televisión el poder sabe cuándo salir de sus repeticiones de la anotación y comentarios, el **R = Réferi** se posiciona entre el centro y el sostenedor y se mantendrá en esta posición mientras espera el final de la repetición. Cuando el **R = Réferi** recibe la señal de confirmación de la repetición, se trasladará de nuevo a su posición, y dará la señal para despejar al **U = Ampayer** y luego silba bola lista; Esto debería permitir que el tiempo de televisión para estar de regreso y listo para la acción en vivo. Si el equipo A no tiene pateador y sostenedor en el intento de anotación extra. vamos a utilizar nuestra mecánica normal en la línea de scrimmage y el **CJ = Juez al Centro** se quedará en la posición junto a la bola para evitar que del centro la tome, hasta que el **R = Réferi** de la señal de bola lista, La Posición inicial, es abierto con aproximadamente 10 yardas de distancia del potencial pateador, de frente al sostenedor. Observara el movimiento en la parte de atrás dentro de su línea de visión y la acción sobre el pateador y el sostenedor. Está preparado para moverse con la bola, si el centro no puede ser controlado por el sostenedor. Cubrir la jugada como de costumbre, si el resultado de la jugada es una carrera o pase. Indicara anotación sólo después de ser positivo que se cumplieron todos los requisitos.



**U=Ampayer, SJ = Juez Lateral y JC=Juez al Centro:** Para todos los intento de anotación extra y de gol de campo, el **CJ = Juez al Centro** colocara la bola, libera el control de la bola a la señal del **R = Réferi** y se mueve a su posición. El **U = Ampayer** se coordina con el **R = Réferi** para liberar al centro para centrar la bola. El **U=Ampayer**, se moverá hacia atrás de cinco a siete yardas de la bola manteniendo al centro en su visión. Después del centro su principal responsabilidad es la acción en la línea de scrimmage, y contra del centro y la acción por, y en contra de los dos guardias. El **SJ = Juez Lateral** se debe colocar de cinco a siete yardas en el lado defensivo del balón en su lado del campo. Él observa la acción en y contra del Tackle de su lado del campo. El **CJ = Juez al Centro** después de liberar la bola al **U = Ampayer** se posicionará a sí mismo cinco a siete yardas en el lado contrario del **SJ = Juez Late-**

**ral.** Él observa la acción en y contra del Tackle en su lado del campo. Los tres deben estar alerta para disparar y moverse dependiendo de la jugada. El **U = Ampayer** es primordial para observar la acción defensiva sobre el centro.

**HL=Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea**: Tomar posiciones regulares. Observar la acción; por y del ala cerrada y Lateral de su lado. Estar alerta para cubrir la línea lateral desde la línea de scrimmage para el ala abierta en la línea de fondo. Ambos son responsables de cubrir la jugada de gol de campo corto y el intento de anotación extra y goles de campo falsos. Ninguno de los Oficiales deberá dejar la línea de scrimmage hasta que el balón ha cruzado la zona neutral.

El **JF=Juez de Campo** y el **BJ = Juez Zaguero** : Tomar posiciones dentro de la línea límite del campo para buscar los postes de gol de su lado del campo. Usted es el responsable de resolver sobre el éxito o el fracaso de los intentos de gol de campo. El Oficial más cercano a la bola, se pronuncia sobre la jugada (el único en hacer la señal de bueno o malo). Ambos deben estar preparados para salir en posición para cubrir una jugada en la zona de anotación o de gol de campo corto e intento de anotación extra. Esté preparado para un toque ilegal o bateo de la bola, en una patada bloqueada o un patada que golpear un poste o travesaño. Si la bola golpea en el travesaño, el **BJ = Juez Zaguero** es el responsable de la decisión. El **BJ = Juez Zaguero** es responsable de la línea de fondo. El **FJ = Juez de Campo** se mueve a cualquier posición que le permita ayudar en la jugada.

**Todos:** Estén alerta si un jugador del Equipo B está en condiciones de regresar la patada.

#### **Patadas falsas (engaños).**

Como pauta en patadas de engaño, cuando la bola se centre dentro de la yarda 20 del equipo B, el **LJ=Juez de Línea** y el **HL = Juez Oficial en la Línea** tienen la línea de gol, el **BJ = Juez Zaguero** y el **JF=Juez de Campo**, se mueven a lo largo de la línea de fondo a la línea lateral. Cuando la bola se centro dentro de la yarda 20 del Equipo B, el **JF=Juez de Campo** y el **BJ = Juez Zaguero** avanzan hacia sus respectivos pilones en sus lados del campo y tienen la línea de anotación.

#### **Formaciones de patadas de Swinging gate.**

Cuando el equipo A utiliza una formación patadas de Swinging gate con un pateador y el sostenedor en posición, tomar sus posiciones iniciales como en la patada de anotación normal, con el **SJ = Juez Lateral** y el **CJ = Juez al Centro** ajustados a una posición a cada lado del **U = Ampayer** enfrente del centro. Si la patada original, se desplaza a una formación tradicional patada de anotación, muévase a su posición normal de patada de anotación.

En una jugada de patada de anotación, cuando el Equipo A se coloca sin sostenedor y el pateador en su posición, asumir su posiciones regular de un down de scrimmage. Si el Equipo A, posteriormente se traslada (hace shift) a una formación tradicional de patada con un pateador y el sostenedor en la posición normal, El **CJ = Juez al Centro** se moverá hacia el lado del equipo B a un lado de la bola de lado contrario del **SJ = Juez Lateral**.

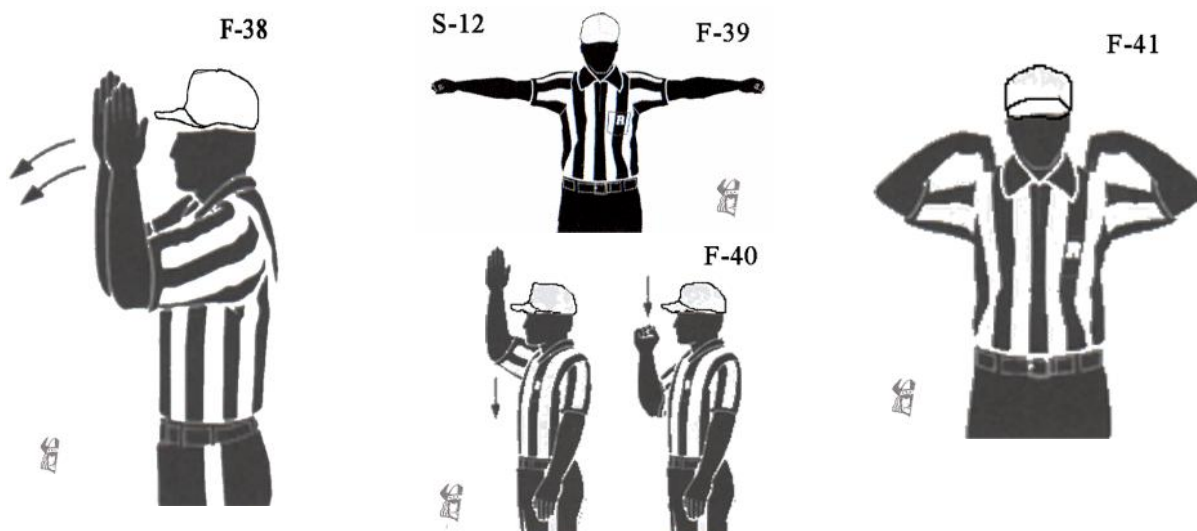
## Tiempo Fuera.

### Se acabó el tiempo.

Para indicar qué un equipo tomó un tiempo fuera, el **R = Réferi** debe "señalar" con ambas manos en la dirección del equipo que lo pidió, ver F-38. Opcionalmente, el **R = Réferi** puede apuntar a ese equipo. La señal F-39, muestra la señal de tiempo fuera para la TV o medios de comunicación.

El sombrero rojo se situará en la parte superior de los números para un tiempo fuera de la TV completo y en la parte inferior de los números por un tiempo fuera flotante.

El **R = Réferi** debe utilizar el micrófono para anunciar que equipo tomó el tiempo fuera y el número de tiempos fuera que ha utilizado (usualmente los tiempos fuera que restan). Con o sin micrófono, el **R = Réferi** debe señalar en el tercer tiempo fuera tomado, al finalizar hacer una señal de jalando la cuerda de un silbato de vapor imaginario, como se ve en F-40. En los jugos de no-TV, los equipos tienen la opción de llamar a un tiempo fuera de 30 segundos. Para indicar un tiempo fuera de 30 segundos, el **R = Réferi** da la señal, se muestra en la F-41. (La mecánica es hacer la señal de tocarse los hombros, toma 5 segundos y después hacer la señal de bola lista y arranca el reloj de jugada de 25 segundos).



Todos los Oficiales deben registrar el equipo que solicita el tiempo fuera, el cuarto y el tiempo que queda en el reloj de juego. Al Oficial que le pidieron el tiempo fuera también registra el número del jugador o del equipo o; el entrenador que llamó el tiempo fuera.

En caso de que un entrenador solicite una conferencia con el **R = Réferi**, otro Oficial acompaña al **R = Réferi** para que actúe como testigo en caso de que surja una disputa.

**R = Réferi:** Párese lejos de otros Oficiales y de los jugadores. A la señal del **BJ = Juez Zaguero**, que la hará cuando resten 30 segundos del tiempo fuera, apuntando a los Oficiales del lado adecuados para que puedan decirle a los equipos que el tiempo fuera ha terminado. En señal posterior del **BJ = Juez Zaguero** que el tiempo fuera ha caducado, o si ambos equipos regresan al campo antes de que el tiempo expire hará sonar su silbato y dará la señal de bola lista para jugarse, si un equipo ha utilizado su último tiempo fuera de un medio, informar al entrenador en jefe.

**U=Ampayer:** Párese en posición para evitar el centro. Con 10 segundos por jugarse en el tiempo fuera, mueva a la posición y realizar tareas de pre centro.

**CJ = Juez al Centro:** Párese sobre la bola durante el tiempo fuera, entonces estará en condiciones de impedir el centro hasta que el **R = Réferi** de la señal de bola lista para jugarse. Si un equipo; toma un

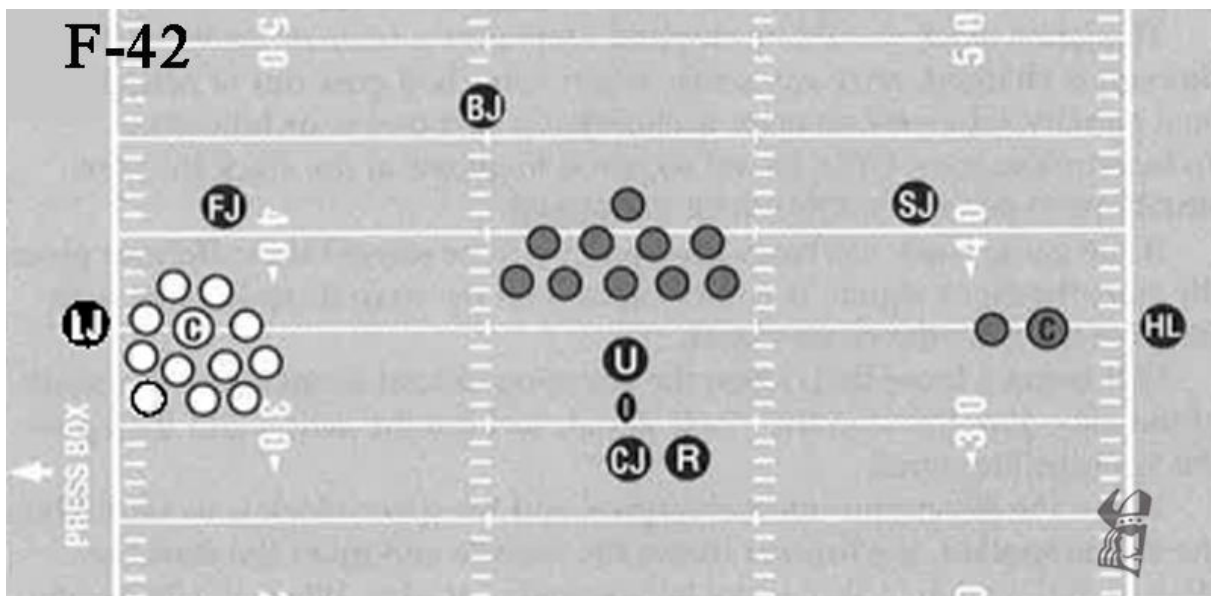


tiempo fuera después de asumir una posición sobre la bola, asegúrese de que la bola se restablece con precisión a su lugar adecuado.

**HL=Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea**: informar al entrenador qué equipo tomó el tiempo fuera, el número de tiempos fuera restante de cada equipo y cuando el tiempo fuera ha caducado. Párese cerca de sus respectivas líneas laterales cercanos al entrenador y jugadores. Nota: En algunas conferencias, esos Oficiales serán quien administre el tiempo fuera.

**SJ = Juez Lateral** y el Juez de campo: Observar equipo en su lado del campo y estar listos para ayudar **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** en conseguir que los equipos regresen de nuevo al campo de inmediato una vez que expire el tiempo fuera. Si un equipo se coloca cerca de su línea lateral, todos los jugadores y entrenadores deben permanecer fuera de los números y de frente al área de su equipo.

**BJ = Juez Zaguero** Responsable del tiempo fuera. Ver F-42.



## Trabajando con los relojes, de juego y de jugada.

Los operadores tanto de reloj de juego y el de jugada, (relojes eléctricos) serán operados por miembros integrantes de la Planilla o de la administración del campo. Ventajas y desventajas molestas se producen cuando los relojes no se inician o se detienen de inmediato. Gran cuidado debe ejercerse en iniciar o detener los relojes. Para ver que no se produzca un tiempo de retraso, en echar andar o parar los relojes de juego.

### El Reloj de Juego.

El operador del reloj de Juego se reportará al **SJ = Juez Lateral** antes del Juego. El operador del reloj informara si se encuentra en la caja de prensa o en la línea de banda, y para confirmar el procedimiento de los Oficiales que deberán utilizar para la comunicación con el operador de tiempo durante el Juego.

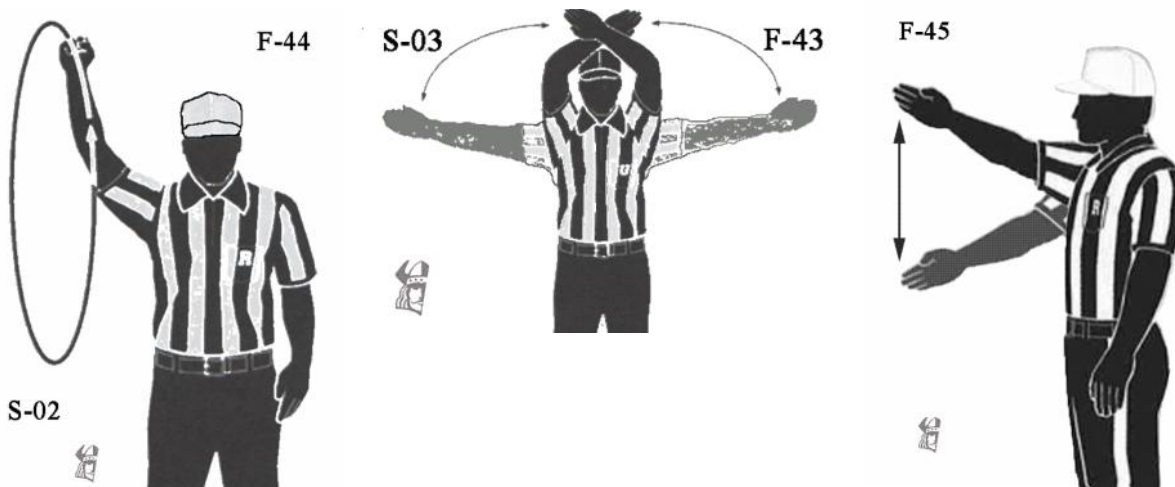
Todas las actividades Pre juego y de medio tiempo se sincronizarán con el Oficial del reloj de Juego. El operador reloj debe iniciar el reloj de Juego 60 minutos antes de la hora programada del Juego. El intermedio de medio tiempo será cronometrado en el reloj de Juego (20 minutos). El reloj de jugada comienza cuando el **R = Réferi** da la señal de echar andar el reloj de juego.

El operador del reloj eléctrico debe tener un cronómetro adicional disponible en caso de un mal funcionamiento del reloj de juego. El operador reloj debe comunicarse inmediatamente con los Oficiales, por cualquier medio posible, para darles la información correcta sobre el tiempo Oficial. El **SJ = Juez Lateral**, entonces tomar el tiempo de juego correcto en su cronómetro.

En caso de que el reloj de juego se convierte en inoperante, el locutor de megafonía indicará a la multitud que el reloj de jugada no será por el momento el Oficial hasta que el fallo se corrija y un posterior anuncio será hecho por el mismo sistema cuando sea corregido. El Oficial apropiado alertar al **R = Réferi**, que anuncia el tiempo restante tan a menudo como sea posible.

El reloj de juego debe detenerse, cada vez que un equipo pide un tiempo fuera a un Oficial y se le carga, después de que un Oficial hace la señal 03, ver F-43, después de cualquier anotación, cuando una bola viva sale del campo, cuando hay un castigo, cuando a cualquiera de los dos equipos se le concede un primer down, o después de un pase incompleto. Los Oficiales están obligados a mirar el reloj de juego en todas estas situaciones, para asegurarse de que el reloj se detiene.

Si el reloj de juego se ha detenido, se iniciara el reloj de juego si el **R = Réferi** da la señal 02, ver F-44, de inicio del reloj de juego, Si se inicia al centro, si el **R = Réferi** no da la señal 02, podrá como es costumbre hacer la señal opcional, ver F-45.



Después de un balón perdido, cuando el Oficial que cubre no está seguro del resultado de la jugada, dará la señal de parar el reloj de juego, ver F-43, cuando determine el resultado de la acción, luego dará la señal adecuada.

Cuando el reloj de los 40 segundos de inicio de jugada se aplica, y el reloj de jugada empezara cuando la bola se coloca en el suelo, y el **R = Réferi** hace sonar su silbato y hace la señal F-44 de reloj caminando, lo que indica que la bola está lista para jugarse. Cuando el reloj de 25 segundos está en vigor, el **R = Réferi** dará la señal tradicional de bola lista para jugarse F-45.

En todas las patadas libres, el reloj de juego comienza cuando el balón es tocado legalmente en el campo de juego, a menos que la bola sea atrapada o recuperada por un jugador que está legalmente haciendo down.

El operador del reloj debe recordar que el reloj no se detiene en jugadas cerca de la línea que limitan el terreno de juego a menos que un Oficial haga la señal para detener el reloj F-43. Muchas veces el balón sale fuera de límites del campo, después de haber sido declarada, bola muerta en el campo de juego, entonces no hay razón para detener el reloj y tampoco se produce legalmente un tiempo muerto. Si un pase es tocado o atrapado fuera de los límites del campo, y la señal pase incompleto es echa, Señal S-10, ver F-5, entonces si se detendrá el reloj de juego. En jugadas que terminan cerca de las líneas laterales dentro del campo de juego, cercanas o antes a la línea por ganar, el Oficial que cubre la jugada debe dar solamente la señal S-10, ver F-5 de reloj parado; no hacer la señal S-2, ver F-44 reloj caminando.

Recuerde al operador Oficial de reloj de juego que el debe declarar la bola muerta cuando el primer Oficial hace la señal de tiempo fuera, cuando el equipo en posesión del balón cumple con los requisitos para un primer down. Es importante que el operador del reloj recuerde la llave de ese Oficial, ya que el reloj de juego se suele parar después de jugadas largas.

#### Otros recordatorios:

- Cualquier Oficial puede hacer la señal de tiempo fuera cargado al equipo, por lo que hay que estar alerta para detener el reloj.
- En caso de un apilamiento en cualquier lugar en el campo, estar atentos a la señal de un Oficial para detener el reloj. Una vez que la congestión se ha despejado, el **R = Réferi** comenzará el reloj de nuevo antes de la señal de bola lista para jugarse.
- El reloj de jugada no debe suspenderse si el reloj de juego se inicia por error Ejemplo: reloj está corriendo con menos de 40 segundos en un cuarto.
- Cuando el juego Oficialmente termina (al finalizar el cuarto cuarto o un período extra), el **R = Réferi** pondrá la bola por encima de su cabeza, Señal 14, ver F-46.

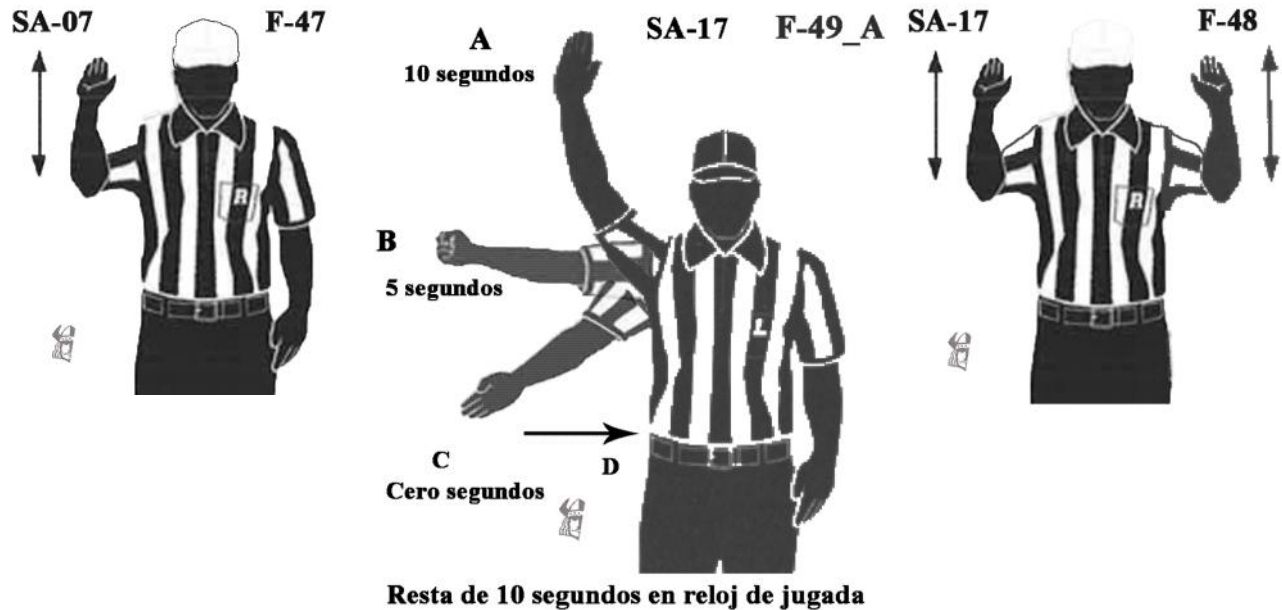


#### Relojes de jugada de 40 y 25 segundos.

Cuando los relojes de jugada están disponibles, es el reloj Oficial de retraso en la jugada. El operador del reloj de juego informará al **BJ = Juez Zaguero** antes del juego si los relojes de 40 y 25 segundos están operando (los dos). Él debe ser instruido para configurar las pantallas de 25 o 40 segundos, para iniciar los relojes en el momento adecuado.

Si el reloj de 40 segundos ha quedado al menos de 25 segundos, el **R = Réferi** debe detener el reloj y colocarlo a 25 segundos mediante el uso de la Señal Auxiliar 07, ver F-47 subir y bajar un brazo en bombeo con la palma hacia arriba, Si el reloj de jugada se ha pasado abajo de los 25 segundos y la bola no está

lista para jugarse, el **R = Réferi** debe utilizar la Señal Auxiliar 07, para que el operador del reloj de jugada lo coloque a 25 segundos, si hay un retraso en el reloj de jugada, para conseguir que el operador del reloj de jugada pueda restablecer el reloj de jugada o si hay una situación inusual, el **R = Réferi** declarará un tiempo fuera y anunciara que el reloj de jugada debe ser reiniciado a 25 segundos. El **R = Réferi** entonces señalar la bola lista para jugarse. Si el **R = Réferi** debe reajustar el reloj a 40 segundos por situaciones de como termino el reloj de juego en la jugada anterior, la señal se hace con los dos brazos Señal Auxiliar 17, ver F48.



Cuando el reloj de jugada y vence y hay un castigo de retraso de inicio de la jugada, la pantalla se debe dejar en cero (00). Cuando la bola se pone en juego y no hay Faul de retraso, o si el **R = Réferi** interrumpe la cuenta de 25/40-segundo, las pantallas se debe restablecer inmediatamente.

Al final de un período, el reloj de jugada no se deberá iniciarse si hay menos tiempo en el reloj de juego ya sea 25 o 40 segundos según el caso, en el momento que tendría que echarse andar el reloj de jugada.

Si hay un fallo de funcionamiento (aunque sea en uno solo de los relojes), los relojes de jugada se apagará hasta que se corrija el problema. Ambos entrenadores serán notificados si el reloj de jugada de campo ya no es Oficial, el reloj de 25/40-segundo entonces se reiniciará en 25 segundos (después del aviso) con el **BJ = Juez Zaguero** sincronizando manualmente la cuenta en su reloj.

El **BJ = Juez Zaguero** deberá elevar un brazo (recto) encima de la cabeza cuando en el reloj de jugada resten 10 segundos ver inciso A, Señal Auxiliar 17, ver F-49\_A y el brazo se va moviendo hacia abajo de forma continua (como un segundero). El brazo estará recto con la mano cerrada, cuando resten cinco segundos en el reloj de jugada ver inciso B, Señal Auxiliar 17, ver F-49\_A y terminara abajo del cinturón cuando llegue a cero, ver inciso C, Señal Auxiliar 17, ver F-49\_A, acto seguido, esa misma mano (ya abierta) va en dirección para sacar el pañuelo, ver inciso D y el mismo **BJ = Juez Zaguero** hará sonar su silbato y sacara su pañuelo.

Cuando la bola se convierte en bola muerta dentro del campo.

El Oficial que cubre la jugada podrá utiliza la misma señal (SA-08) para indicar el final de la jugada. Esta es una señal al operador del reloj de jugada, que debe iniciar el reloj de jugada de 40 segundos.

**Nota: Esa señal no mata la bola, esta se debe dar después de que la bola ya está muerta.**

El **R = Réferi** puede emplear el axioma 5 / 5, con el fin de ajustar el reloj del partido cuando esta corriendo, tiene que haber más de cinco segundos de diferencial si hay más de cinco minutos para el final, de un medio. Cuando cualquier momento se pierde debido a que el reloj de juego se inicio erróneamente, y cuando un Faul se llama, en el lapso de bola muerta, el reloj de jugada debe ser ajustado.

Cuando hay tiempo fuera de un Oficial, de un jugador lesionado o si un caso se sale completamente a un jugador, el reloj de jugada se fijará en 40 segundos, si es para un jugador del equipo B, se fijará a 25 segundos, para un jugador del Equipo A o 40 segundos si son jugadores de ambos equipos los que están involucrados. El reloj de juego se inicia en la señal del **R = Réferi** cuando el balón se declara listo para jugar.

Recuerde, que si el reloj de juego se detiene con dos segundos o menos al final de un período, (excepción) comenzará en la señal del **R = Réferi** de bola lista, deje correr el reloj a cero si la bola fue centrada legalmente.



**Bola Muerta,  
Arranca reloj de Jugada,  
10 seg. en el reloj de jugada**

### Mediciones.

Cuando un down termina con el balón cerca de la línea por ganar, los Oficiales deben estar alerta e informarlo al **R = Réferi**. La bola nunca debe moverse del punto de bola muerta, hasta que se determine que no habrá una medición. Si hay alguna duda, una medición debe ser realizada. Un capitán puede solicitar una medición, y la solicitud debe ser otorgada cuando está sea razonable. No puede haber ninguna medición después de la bola se mueve desde el punto de bola muerta o después de la señal del **R = Réferi** de bola lista para jugarse.

### Mecanismo en la medición.

El **HL=Juez Oficial en la Línea** o el Juez línea trae la cadena en desde la banda con los miembros de la Planilla de la cadena. Poniendo una mano en los enlaces en cada lado del clip, esto mejora las posibilidades de no perder de vista el enlace apropiado en el caso de que el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea**, ponen el clip de la cadena, ver F-50. El clip se debe colocar en el borde anterior, (nunca el posterior) de la línea para la medición, ver F-51. Al llegar al punto de medición, el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea**, usa el pie para indicar el lugar en el que el clip se debe colocar, ver F-52.



Una buena doble verificación es primordial para el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea**, de confirmar que la próximo down será un primero y diez, si el balón está adelante de la línea por ganar o es el siguiente down de la serie, si está corto. Ejemplo: "Va a ser un primero y diez, siguiente down o bien, bola para el equipo B."

El **BJ = Juez Zaguero** obtiene la bola y la coloca en su lugar en el terreno de juego viendo hacia la caja de prensa. Agarrando la bola de esa manera impedirá la bola se desplace accidentalmente y dejar espacio para el **U = Ampayer** pueda colocar la cadena en el lado de la caja de prensa. El **FJ = Juez de Campo** asegura que los Oficiales o los jugadores no bloquean la vista del palco de prensa, en el momento de la medición. Si la medida está fuera de un hash marck, el **CJ = Juez al Centro** debe tener un nuevo balón listo para ser posicionado.

El poste del down se mueve hasta el punto de máximo avance de la bola por el miembro de la Planilla de la cadena. Una vez que el **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea** le dice al **R = Réferi** que tiene la cadena en la marca adecuada, el **U = Ampayer** toma el poste hacia adelante del miembro de la Planilla de la cadena, y luego tira de ella para garantizar que la cadena está tensa y es perpendicular al suelo. El **R = Réferi** legislara si el balón está corto o es más allá de la línea por ganar. Una vez que se anunció su fallo, el Juez devuelve el poste al miembro de la Planilla de la cadena.

### Corto para un primero y diez.

Si la medición se encuentra en una zona de lado y no se convierte en un primer intento, el **U = Ampayer** debe mantener el control del poste. El **R = Réferi** usa sus manos o los dedos para indicar si la bola es una pulgada corta de la línea por ganar, como se ve en el F-53, para informar a las dos bancas de lo cor-

ta que el jugada terminó de un primer down. Después de la señalización, el **R = Réferi** agarra la cadena del enlace de adelante de la bola y la eleva (con las dos manos).

El **BJ = Juez Zaguero** sigue manteniendo la bola en su lugar. El **R = Réferi** y el **HL=Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea** de pie en la Hash Mark más cercano. El **CJ = Juez al Centro** habrá obtenido una nueva bola y la mantendrá en la marca dentro del campo. El **BJ = Juez Zaguero** mantiene su posición y sostiene el balón en el suelo hasta que se coloca el nuevo balón.

Cuando no se hizo un primer down, el **HL=Juez Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea** deben mantener la cadena a cada lado de la pinza mientras acompañan a la Planilla de la cadena y las cadenas se trasladan de nuevo a la línea de banda.

**De lo contrario, el clip podría zafarse o simplemente salirse.**

El **R = Réferi** debe esperar a que la señal del **HL=Juez Oficial en la Línea** o del **LJ=Juez de Línea** que el equipo de la cadena está de vuelta en su posición antes de dar la señal de bola lista para jugarse.

Si la medida se produjo en cuarta oportunidad y el Equipo A estuvo corto, el **R = Réferi** señala el cambio de posesión, dando la señal de primer down, hacia la línea gol del nuevo Equipo A, ver F-54. El **R = Réferi** a continuación, establece la bola en la misma posición que estaba cuando se declaró bola muerta por lo que ahora su punto más avanzado se convierte en el punto posterior cuando se cambia la dirección. Un punto del poste se mueve entonces al nuevo punto más adelantado de la bola.

**Primero Down.**

Si los resultados de la medición da una nueva serie, el **R = Réferi** señala el primer down, como se ve en la F-54. El **HL = Juez Oficial en la Línea** o el **LJ=Juez de Línea**, no es necesario mantener la cadena mientras acompaña a la Planilla de la cadena de nuevo a la línea de banda, pero él tiene que ir todo el camino hasta la línea lateral e indicar a donde comenzará la nueva serie.

Si la medida se produjo en una zona lateral, el **BJ = Juez Zaguero** debe permanecer con la bola en el suelo para asegurar que la bola será colocada correctamente para la siguiente jugada. El **SJ = Juez Lateral** o **FJ = Juez de Campo**, deben ayudar al **HL = Juez Oficial en la Línea** o al **LJ=Juez de Línea**, indicando el lugar en la línea lateral, de donde ahora se debe colocar el poste de la cadena.

Desde que el down se ha completado, moviendo el dado de down hacia adelante es de rutina y tenerlo en el punto de la bola hacia adelante es necesario en el caso de que la bola se mueve inadvertidamente. La excepción es si la medida es el preludio de una decisión de aceptación de un Castigo. Un ejemplo: En tercera oportunidad y siete por avanzar, el equipo A, completa un pase cerca de la línea por ganar. El equipo B es castigado por un Faul en bola viva. El equipo A, aceptara el resultado de la jugada si se produce un primer down o aceptara el castigo, dependerá si la medición se queda corta. En ese caso, la marca de down (poste del dado) debe permanecer en el punto anterior.

El uso de un segundo clip es obligatorio. El hombre clip debe marcar la nueva línea de la yarda con un segundo clip, dejando el clip original en el lugar hasta después que la jugada de un primer down termine.

F-53



F-54



**Fin de Periodos.****Intermedios entre las mitades.**

Ya en la zona de anotación, el **R = Réferi**, (con el resto de los Oficiales) dará la señal de inicio del intervalo de medio tiempo. Ver F-44, cuando el campo esté libre de Oficiales, jugadores, y couches y los 20 minutos estarán corriendo en el reloj de juego. El **SJ = Juez Lateral**, comienza su reloj en la señal del **R = Réferi** y mantiene a la Planilla informada del tiempo restante, para asegurar su regreso al campo por lo menos tres minutos antes del inicio de la segunda mitad del silbatazo inicial.

Con cinco minutos restantes en el intermedio, el **SJ = Juez Lateral** y **HL=Juez Oficial en la Línea** y el **FJ = Juez de campo** y el **LJ=Juez de Línea**, van a los vestidores para alertar a los equipos del tiempo que resta para el lanzamiento de la moneda. Las opciones para la segunda mitad, se pueden obtener de los entrenadores se ya sea en el vestidor o en el campo antes del inicio de la segunda mitad. El **CJ = Juez al Centro** obtiene el balón adecuado para la patada de salida.

**Fin del primer y tercer periodo.**

Al final de los períodos primero y tercero, el **R = Réferi**, el **U=Ampayer**, el **CJ = Juez al Centro** y el **HL = Juez Oficial en la Línea**, se ponen de acuerdo y anotan en sus tarjetas de juego, la línea de la yarda en la que termino la bola, el down por jugar y la distancia de línea por ganar. La bola no debe ser movida por el **CJ = Juez al Centro** hasta que esta mecánica se haya completado.

El **LJ=Juez de Línea**, va a la línea de la yarda adecuada en el extremo opuesto del campo para asegurar la apropiada colocación de la bola.

El **HL=Juez Oficial en la Línea** y el **SJ = Juez Lateral**, giran las cadenas y mueven los postes a los extremos opuesto en el campo.

El **BJ = Juez Zaguero**, toma el intervalo de tiempo entre los períodos, a menos que se televise el partido, en cuyo caso el enlace de gorra roja informará a la Planilla cuando el juego se debe reanudar.

El **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea**, asumen sus posiciones y completan sus responsabilidades antes de que comience el próximo período.



## Fauls y su Aplicación.

### Aplicación eficiente de Castigos.

La aplicación de Castigos es una función de trabajo de la habilidad crítica y la capacidad de administrar sanciones de una manera eficiente, y así aumentar la credibilidad y el profesionalismo de la Planilla. Por el contrario, si un equipo se distingue de tener dificultades en la aplicación de los Fauls obvios, pierde la confianza de los entrenadores, jugadores, aficionados y medios de comunicación.

Los Coordinadores se han vuelto cada vez más preocupados por la cantidad de tiempo necesario que los Oficiales toman para completar la aplicación de un Castigo, sobre todo en situaciones en que la aplicación de los castigo es evidente, basado en un Faul específico y el resultado de la jugada obvia. Con demasiada frecuencia, se extienden las conferencias de la Planilla que se observa que son innecesarias.

Este manual incluye ahora un proceso específico que las planillas usarán para reducir al mínimo la cantidad de tiempo entre el final de la jugada, en la que se produce un Faul y la siguiente señal de bola lista para la jugada. Tenga en cuenta que no abogamos por tener prisa para obtener la bola en juego; más bien, estamos tratando de minimizar las discusiones innecesarias y prolongadas. Este proceso requiere que cada Oficial pueda comprender completamente su papel, para que un potencial error (es) se eliminen virtualmente.

### El proceso: Información general.

Ahora es obligatorio que el Oficial que llama un castigo, tiene que dar la “señal preliminar” a menos que existan circunstancias atenuantes tales como múltiples Fauls, dobles Fauls o situación que requieren comunicaciones verbales con otros Oficiales antes de la determinación de un Faul. Es absolutamente crucial que él de esta señal preliminar para que todos puedan hacer una determinación inmediata si la aplicación es obvia o una opción se requiere del equipo ofendido. Además, ayudará a vender las llamadas difíciles, tales como interferencia de pase. En el caso de la aplicación obvia, el Oficial que llama el faul, simplemente tiene que proporcionar el número del jugador infractor al **R = Réferi** que, anunciara inmediatamente el Faul. El **R = Réferi**, ya no hará señal preliminar. Si una opción es necesaria o algún tipo de conferencia con la Planilla, el **R = Réferi** dará una señal preliminar y luego obtendrá la elección del “entrenador” del equipo ofendido.

El **U=Ampayer**, **CJ = Juez al Centro**, **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** trabajarán juntos para hacer cumplir la distancia de yardas, mientras que el **R = Réferi** hace el anuncio.

Ahora el **U = Ampayer**, es esencialmente el único responsable, para asegurarse de que el **CJ = Juez al Centro**, el **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea**, marcaron y aplicaron el castigo correctamente.

### Funciones y responsabilidades.

#### Llamadas de los Oficiales.

Darán una señal preliminar del Faul e incluir la señal y la dirección del equipo infractor en cuanto la jugada ha terminado. Avanzar hacia el **R = Réferi** para proporcionar el número del jugador que cometió el Faul y cualquier otra información necesaria para aplicar correctamente el castigo. Si varios Oficiales llaman un Faul, deben determinar con rapidez, que han llamado el mismo Faul y solo uno de ellos dará la señal preliminar y reportara el número.

Esté preparado para proporcionar el resultado de la jugada, si es necesario.

El Oficial que hace la llamada, o los Oficiales en el caso de múltiples o dobles Fauls, deben permanecer cerca del **R = Réferi** durante el anuncio para asegurarse de que el número o los números correctos se identifican.

**R = Réferi**

Al notar la señal preliminar por el Oficial que llamo el foul, el **R = Réferi** debe determinar, tan pronto como sea razonablemente posible, si la elección es obvia o se requiere de pedir una opción. Si la elección es obvia, el **R = Réferi** hará el anuncio inmediatamente, después de recibir el número del jugador infractor.

Si se requiere de una opción, el **R = Réferi** dará una señal preliminar y luego obtenga la opción del “entrenador” del equipo ofendido.

**Nota:** los Oficiales en la línea lateral de ese equipo, deben estar preparados para comunicarse directamente con el entrenador con el fin de explicarle las opciones y luego retransmitir su elección al **R = Réferi**.

No deberá ser necesario, en la mayoría de los casos, que el **R = Réferi**, conferenciar con el **CJ = Juez al Centro** para discutir la aplicación de una sanción.

No deberá ser necesario que el **R = Réferi**, tome más de dos o tres pasos para descartar a los jugadores y hacer su anuncio. Nunca debería ser necesario mover cualquier distancia significativa. Los anuncios deben hacerse en un tono normal. No levantar la voz.

**U=Ampayer.**

El **U = Ampayer**, se retrasará junto con el Oficial que no esta a cargo de las cadenas y de forma independiente marcar las yardas del castigo para confirmar que el **CJ = Juez al Centro** y con el Oficial a cargo en la cadena, que han aplicado (caminado) el castigo correctamente.

**CJ = Juez al Centro .**

Su principal, responsabilidad es marcar las sanciones, se asigna al **CJ = Juez al Centro** como tal, es imperativo que él tiene conocimiento absoluto de todos los principios de aplicación de castigos y es capaz de hacer cumplir un castigo cualquiera con una mínima participación del **R = Réferi**.

El **CJ = Juez al Centro** , al notar la señal preliminar del Oficial que llamo el foul, determinará la aplicación en casos obvios. Se marcará inmediatamente el castigo de yardas desde el punto de aplicación correcto.

Si se requiere de una opción, se esperará hasta que el **R = Réferi** recibe la opción del equipo ofendido y luego procederá a aplicar el castigo. Él trabajará con el **HL=Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** para asegurar que la sanción se aplica correctamente.

**HL = Juez Oficial en la Línea y el LJ=Juez de Línea.**

El Oficial a cargo de las cadenas deberá marcar el yardaje en su posición lateral aproximadamente al mismo tiempo que el **CJ = Juez al Centro**, que lo verá a él para asegurarse de que han marcado el castigo correctamente. El Oficial del lado contrario a las cadenas, sostendrán el punto a partir, del cual el castigo se aplica, hasta que el **CJ = Juez al Centro** y el Oficial a cargo de las cadenas han completado sus deberes. El Oficial del lado opuesto entonces, junto con el **U=Ampayer**, marca el yardaje del castigo y confirmar que el **CJ = Juez al Centro** y el Oficial a cargo de las cadenas que han caminado el castigo correctamente. Cualquier discrepancia debe ser corregida de inmediato.

**Los otros Oficiales.**

Tenga en cuenta las acciones del **R = Réferi**, **U=Ampayer**, **CJ = Juez al Centro**, **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** y asegurarse de que no han cometido errores.

Si cualquier Oficial siente que un error se ha hecho, debe llamar la atención del **R = Réferi** inmediatamente.

### Otros Conceptos.

El énfasis en este proceso es la eficiencia, no la velocidad. Los Oficiales nunca deben correr este proceso. Si la opción es obvia, pero el entrenador, por alguna razón decide elegir cualquier otra opción, lo que sigue a continuación, es muy fácil, basta con aplicar su elección (tan simple).

Los Oficiales pueden ser capaces de administrar faules antes del centro sin discusión, ya que muy a menudo, el faul y el jugador infractor se determinan fácilmente. Por ejemplo, un tackle ofensivo número 76 que dispara antes del centro. El **R = Réferi** simplemente echar un vistazo al Oficial responsable de la señal preliminar, luego girar y anunciar el faul y el número del jugador infractor.

**NOTA 1:** La señal de faul en bola muerta está reservada para los faules que se producen después de que termina la jugada y no se debe utilizar por faules antes del centro. El lenguaje, "Antes del centro" por faules antes del centro no debe utilizarse salvo que existan dudas en cuanto a si la bola se convirtió en viva y es necesario que esto se aclare.

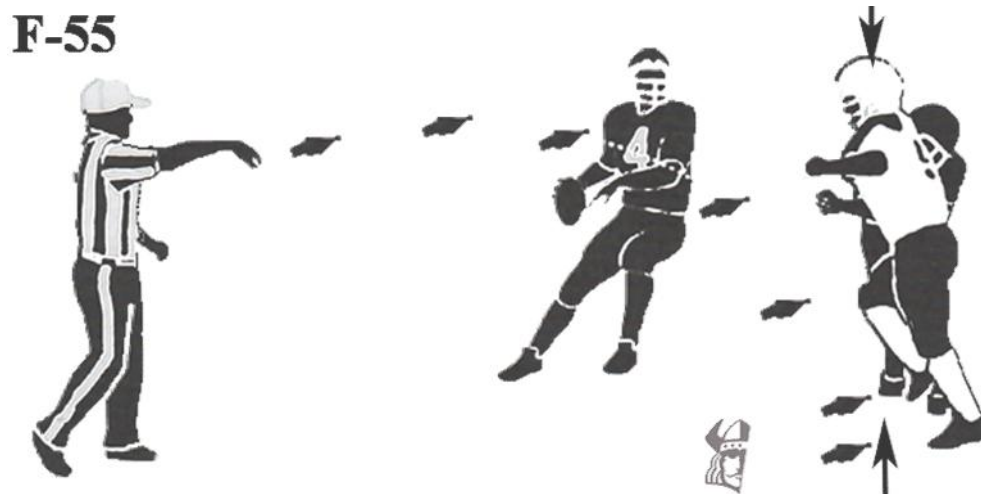
**NOTA 2:** La señal de Faul personal; al final se van a utilizar antes de la señal de cualquier Faul personal ya que es su propia señal.

Si un jugador que anota un touchdown comete un Faul de conducta antideportiva antes de que cruce la línea de gol "Faul a bola viva", el **R = Réferi** debe anunciar este hecho. Si el Faul se produce después de que el jugador ha Anotado y la bola está muerta, el **R = Réferi** debe anunciar este hecho también.

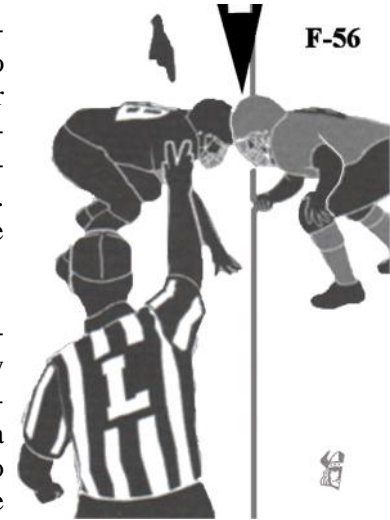
La planilla debe buscar minimizar conferencias sobre el terreno de juego. Aquellas deben limitarse a situaciones complejas en la que los Oficiales demandan una comunicación más profunda en los detalles de la jugada o cualquier otra cosa que se debe mencionar.

### Fauls.

El Oficial que llamar un faul o bien tira o deja caer su pañuelo en el lugar adecuado. El primero se utiliza cuando se produce un faul (y este se ve) (ver F-55). Si es posible en el punto de donde el faul se produce y este será el punto de aplicación, debe conseguir su pañuelo caer lo más cercano a ese lugar como sea posible. Si el pañuelo es errante o distante, tanto el pañuelo y la ubicación de, deberán ser corregidos lo más pronto posible después que la jugada termine, simplemente recogerlo y moverlo al lugar adecuado. Cuanto más tiempo se retrase en hacer esa corrección, más parecerá que se está manipulando la situación.



Por faules en bola muerta o faules simultáneos con el al momento del centro, el pañuelo debe ser arrojado al aire y directamente en frente de usted (ver F-56). Cuando los Oficiales de las bandas lanzan un pañuelo por un faul en bola muerta, antes del centro, deben dar la señal de parar el reloj de juego (si el reloj de juego está en marcha), caminar de inmediato hacia el **R = Réferi** y dar la señal preliminar en un entorno controlado, de la misma manera mientras oficiaba una acción a balón parado. Si ha de haber una discusión para determinar de quien es el faul, debe tener lugar en el back field ofensivo, lejos de los jugadores.



Después de lanzar el pañuelo, el Oficial que llama debe mantener mentalmente la Línea de la yarda, el número del jugador que cometió el faul y el estado de la bola (viva o muerta, suelta o en la posesión) en el momento del faul. Si la bola está viva, retener el silbato hasta que la bola quede muerta. Una vez que la jugada ha terminado, continuará sonando el silbato hasta que esté seguro que otros Oficiales están conscientes de que un faul ha sido llamado. Si la sanción se aplicará desde el punto de la faul, el Oficial que hace la llamada deberá asegurarse que otro Oficial está cubriendo el punto del faul en el terreno de juego, antes de que él se pueda mover para reportar el faul al **R = Réferi**.

Cuando la jugada termina, si la bola no está en el punto de bola muerta, un Oficial que no participa en la jugada deberá ayudar a conseguir estar allí, en el punto de bola muerta. El Oficial más cercano debe cubrir y mantener el punto de bola muerta que marcará el final de la carrera. Cuando el **CJ = Juez al Centro** comienza a marcar el castigo, el pañuelo debe ser recogido y devuelto al Oficial que sancionó el faul. (No antes de que se aplique el castigo).

La bola debe ser dejada en el suelo hasta que esté listo para ser movida. Esos Oficiales que no cubren los puntos o que no participan en el proceso de información, deben observar a los jugadores y ayudar en todo lo necesario.

#### El Oficial que llama un faul debe saber:

- Que faul fue.
- El equipo infractor (ya sea color de Jersey, equipo A o equipo B, ofensiva o defensiva, etc.)
- El número del jugador infractor. (Es una prioridad)
- Puntos pertinentes (punto del faul, el final de la carrera o una patada, etc.)
- El estatus de la bola cuando el faul ocurre. (Bola viva, Bola muerta).
- El resultado de la jugada, en su caso (Touchdown, pase incompleto, que equipo recuperó el balón del suelto, etc.)
- Si el reloj debe comenzar en bola lista o al momento del centro después de la aplicación.

En ciertos faules, es fundamental que el **R = Réferi** diga si el jugador que recibió la faul era un receptor elegible, o si el faul da lugar a una expulsión, de rechazarse el pañuelo, el **R = Réferi** anuncia que no hay Faul, el nombre del faul, en la mayoría de los casos sin más explicaciones, y, opcionalmente, dar la señal 13, F-20, señal de no hay pañuelo.

En los casos de Faul de Cazando, el Oficial que hace la llamada debe determinar si la acción hubiera sido un Faul si Faul de Cazar no estuviera involucrado. Si el Faul de Cazar hace que el Faul pueda incluir otro faul, entonces ambos Faules deben ser reportados al **R = Réferi**, el **R = Réferi** anunciará entonces ambos Faules. Por ejemplo, "Faul personal, en la interferencia en cachar en la patada, con un Faul de Cazar, equipo pateador, número del jugador, Castigo de 15 yardas del... (punto). La jugada anterior se encuentra en revisión. Las señales deben ser coordinadas con el anuncio. En el ejemplo anterior, se ten

drían que hacer las señales 38, 33, 24 y 47. Si el Faul de Cazar es la única razón por la que hay un Faul, sobre un pasador indefenso, no anuncie rudeza al pasador. Después de la revisión, si se confirma el Faul de Cazando, confirmado o, el **R = Réferi** sumará a su anuncio de que por Regla, el jugador ha sido descalificado.

### **Pautas adicionales.**

Si la aplicación es correcta, el cuadro de down debe ser trasladado al lugar apropiado y las cadenas se mueven en su caso. Si se utiliza una caja auxiliar de down, el **LJ=Juez de Línea** o **HJ = Juez Oficial en la Línea**, instruye al sostenedor a mover el poste hasta el lugar apropiado.

Mientras el **CJ = Juez al Centro**, está caminando el castigo, el **R = Réferi** debe tomar una posición en un claro, donde se pueda ver. Si se acepta la sanción, hacer la señal del Faul y extender un brazo en posición horizontal en la dirección del equipo infractor. Si se rechaza el castigo, señalar el Faul, y extender un brazo en posición horizontal en la dirección del equipo infractor y a continuación, dar la señal de castigo declinado (señal 10, F-5). Si las sanciones se cancelan, una señal de Faul y el equipo infractor, a continuación, repita el procedimiento para la Faul por el otro equipo. Siga estas señales con la señal de castigo declinado (señal 10, F-5). Las sanciones solo deben ser señaladas al palco de prensa.

Si el **R = Réferi** está equipado con un micrófono, debe encenderlo cuando se está haciendo cumplir el castigo, el anuncio del Faul, el número, el equipo del jugador que comete y cualquier otra información pertinente, (down, punto de aplicación, el punto de aplicación del castigo, etc.). Habla en un tono pausado, conversacional y tono medido, coincidir con la descripción verbal de las señales. Por ejemplo, "Holding (pausa), número 76 (pausa), ofensiva. El castigo de 10 yardas se aplica desde el punto anterior (pausa), repite down (pausa). Entra segundo down."

Apague el micrófono y compruebe que cada miembro de la Planilla (visualmente), para asegurarse que estén listos antes de que la señal de bola lista para jugarse. Confirme con el **CJ = Juez al Centro** o **LJ=Juez de Línea**, si el reloj se pone a bola lista o al centro, antes de dar la señal de bola lista para jugarse.

Cuando se cometen Faules que requieren la aplicación en la próximo punto, en la patada libre, el **R = Réferi** hará el anuncio y el punto, hasta el lugar de la patada libre. El **CJ = Juez al Centro** hará cumplir el castigo en el punto siguiente y "sin señalización".

Un Oficial que llama un Faul de expulsión puede acompañar al **R = Réferi** a la banda de ese jugador a notificar al entrenador en jefe.

### **Algunas técnicas que deben evitarse:**

- Colocar una mano sobre o apuntando al jugador infractor.
- Lanzar el pañuelo muy fuerte al suelo.
- Verse enojado (cara de ogro) cuando usted lanza el pañuelo.
- Agitar el pañuelo en la mano en lugar de tirarlo.
- Lanzar el pañuelo en contra del jugador que fauleo (que se ve como una confrontación y, peor aún, podría golpear al jugador en la cara).

El Oficial que marca un faul, debe hacer todo lo posible para determinar el número del jugador que cometió el faul. Si eso no es posible, no adivinar o inventar uno. La información incorrecta le costará a todos los Oficiales su credibilidad. (Es mucho mejor reportar que perdió el número)

**El uso del micrófono.**

Algunos recordatorios para el **R = Réferi** en relación con el micrófono:

- No grite. El micrófono será suficientemente para amplificar su voz. Gritar puede causar retroalimentación que ahoga el anuncio. También puede transmitir que usted está enojado. Hablar en un tono conversacional medido.
- Piensa antes de hablar. Asegúrese de tener toda la información que necesita antes de hacer clic en el micrófono. (De ser necesario apunte en su tarjeta).
- Coordinar las señales con la voz y. El **R = Réferi** debe coordinar su alocución con su señalización. Por ejemplo, para un castigo por sujetar ofensiva, el **R = Réferi** debe llegar a una parada completa en un área que le hace claramente visible para el palco de prensa, encender su micrófono y hablar en un tono medido claro. Anuncian "Holding", al tiempo que da la señal, haga una breve pausa y dar el número del jugador infractor. Si el Oficial que presento el informe no observó el número, no adivinar o inventar uno. Es útil tener al Oficial que marco el foul permanecer cerca del **R = Réferi** durante el anuncio para recordar al **R = Réferi** de la información pertinente. Entonces señalar al mismo tiempo que identifica el equipo infractor. Deje caer el brazo y señalar la distancia del castigo. Por último, anuncian cual será el próximo down.

Frases que deben evitarse. Cuando penalizar un jugador o equipo por conducta antideportiva en un jugada de anotación, nunca utilice el término "excesiva celebración". Simplemente reportarlo como conducta antideportiva.

**Períodos adicionales. (Tiempo extra)**

Si en el tiempo Reglamentario termina con el marcador de los equipos empatados, el juego procede a períodos adicionales según lo dispuesto por las Reglas.

Cuando el cuarto período termina, los Oficiales instruyen a los equipos que regresen a sus líneas laterales. Los Oficiales se reúnen en el centro del campo para revisar los procedimientos de desempate.

El primer periodo extra es precedido por un lanzamiento de la moneda. El **R = Réferi** y el **U = Ampayer** deben estar en el centro del campo. A una señal del **R = Réferi**, el **FJ = Juez de Campo** y el **SJ = Juez Lateral** acompañan a sus respectivos capitanes a la línea interior, a continuación, volver a las proximidades de la línea Lateral. El **HJ = Juez Oficial en la Línea**, **LJ=Juez de Línea** y el **CJ = Juez al Centro** , **BJ = Juez Zaguero** se mantienen en la Línea Lateral. Ningún personal del equipo deben estar dentro de las marcas de nueve yardas durante el Volado. El **CJ = Juez al Centro** debe tener los balones en su poder, una vez se haya completado el Volado, el balón rápidamente puede ser puesto en su lugar para iniciar la primera serie.

Los capitanes deben enfrentarse entre sí dando la espalda a sus respectivas bancas en sus líneas laterales. El capitán de visita llama al Volado, diciéndole al **R = Réferi** de su elección antes de que el **R = Réferi** lance la moneda. El **U = Ampayer** atento a la voz dada por el capitán visitante, deberá repetir la elección del capitán que todo mundo escuche antes de que vuele la moneda, entonces el **R = Réferi** tira en vuelo la moneda.

El **R = Réferi** señala el ganador Volado colocando su mano sobre el hombro del capitán apropiado. Las opciones (ofensiva, defensiva o final del campo) se le explica al capitán ganador. La opción que queda es dada al capitán del equipo que perdió el Volado. Una vez que se determinan las elecciones, el **R = Réferi** da instrucciones a los capitanes de la selección a partir de la ofensiva para enfrentar Línea de gol del oponente. El otro capitán se enfrenta a la Línea de Gol de su oponente. El **R = Réferi** y da la señal 8, F-54, en la dirección del equipo a la ofensiva va avanzar. El Juez **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** instruyen a los jugadores a moverse rápidamente a sus posiciones. Los Oficiales luego pasar de inmediato a la línea correcta de la yarda 25.

Si se necesitan períodos adicionales, el Juez **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** de obtienen las opciones de los respectivos entrenadores y reportar los resultados al **R = Réferi**, quien usa el micrófono para anunciar las elecciones.

## Repetición Instantánea.

### Cabina de revisión.

- El **R = Réferi** dará a conocer el resultado de la jugada.
- El **R = Réferi** dará a conocer el fallo en el campo y que la jugada previa está "bajo revisión".
- El **R = Réferi** hace una breve descripción de la jugada del Oficial (s) cubierta de discernir qué aspectos únicos del fallo pueden ser transmitidos a la Oficial de la repetición.
- El **R = Réferi** se mueve al lado del campo donde se encuentra el auricular. Un asistente de la repetición en la Línea Lateral (SRA) entrega el auricular al **R = Réferi**. El SRA se coloca a varias yardas de distancia por lo que está fuera de la vista de la cámara.
- Antes del partido (o la temporada si se trabaja en las planillas), el **R = Réferi** designa un Oficial que es el Oficial de campo de repetición (RFO). El RFO acompaña al **R = Réferi** cada vez que una jugada se revisa. El **R = Réferi** designará al RFO, que lo acompañará a los auriculares de repetición. O el **SJ = Juez Lateral**, Juez o Juez de campo se debe elegir como el ORP. Cuando se trabaja en las planillas, la ORP debe permanecer constante durante toda la temporada.
- El RFO se asegura que los entrenadores y los jugadores están fuera de la zona de revisión.
- Cuando el **R = Réferi** pone en primer lugar en el auricular, el Oficial de la repetición debe responder por lo que ambos saben que tienen una conexión de audio y hay una comunicación clara de dos trayectorias entre el **R = Réferi** y el **R = Réferi** de repeticiones.
- El **R = Réferi** y RFO debe evitar las expresiones faciales, gestos o lenguaje corporal negativo.

El ORP es responsable de registrar la siguiente información:

- El Down.
- Distancia a la Línea por ganar.
- Que Yarda.
- Que hash mark.
- Que Tiempo.
- Estado de reloj (al momento del centro o bola lista).
- Si se carga el tiempo Fuera.
- El RFO se quedará con el **R = Réferi** hasta que el anuncio se haya completado.
- El **CJ = Juez al Centro**, se queda con el balón y los jugadores.
- El **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea**, comprueba con el equipo de la cadena para determinar el estado de la jugada anterior si se debe invertir la jugada, y luego asiste al Juez de Lateral y al **FJ = Juez de Campo**, con la comunicación apropiada con el entrenador en jefe en la Línea Lateral apropiada.
- El **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** y el NO- ORP se quedan con el entrenador en sus respectivos lados del campo.
- El RFO se queda con el **R = Réferi** y es responsable de que el resultado de las líneas laterales y el **CJ = Juez al Centro** . Eso le permitirá a los entrenadores y jugadores el saber dónde se podrá la bola en juego.
- A menos que existan circunstancias excepcionales, el Oficial involucrado en la jugada no acompaña al **R = Réferi** a los auriculares a menos que sea el ORP.



**Desafío del Entrenador.**

- El Oficial en la banda informará al **R = Réferi** de un desafío.
- El **R = Réferi** y respectivo Oficial banda consultan con el entrenador para comprender la naturaleza del problema y garantizar que la jugada es revisable. Es la responsabilidad de todo el equipo para saber qué jugadas son revisables y cuales "NO".
- Anunciar el desafío: "Que (Equipo) ha impugnado la decisión del (estado del fallo) La jugada está bajo una nueva revisión. "
- La planilla sigue el mismo procedimiento que con ambas revisiones.
- El **R = Réferi** se asegura de que el Oficial de la repetición revisa la totalidad de la jugada, y no sólo lo desafiado por el entrenador.
- Después de terminar el anuncio, el **R = Réferi** debe estar preparado para explicar brevemente el fallo ante el entrenador en jefe. Si la situación lo requiere.
- Si el **R = Réferi** se dirige a la caja de revisión, para una revisión tradicional, antes de anunciar el desafío de un entrenador, la revisión se considerará una revisión tradicional.

**Anuncios de campo que permiten a una revisión tradicional.**

- Si el fallo en el campo es que hay un toque en la patada de despeje en la zona del pateador, y esa es la razón por la que no hay Faul de Rudeza o des-balancear al Pateador y ningún pañuelo está en el suelo, el **R = Réferi** para permitir una revisión de la jugada debe hacer un anuncio: "No hubo Faul de Rudeza o des-balancear al pateador, porque la bola fue tocada." Con este anuncio, la repetición puede ser revisada, revocada o crear un Faul de Rudeza o des-balancear al pateador, si hay evidencia de vídeo indiscutible de que no hubo ningún toque de la bola.
- Si el fallo en el campo es que hay un toque del pase, no en las proximidades del receptor, y esa es la razón por la que no hay interferencia de pase y ningún pañuelo está en el suelo, el **R = Réferi** para permitir una repetición de revisión puede hacer un anuncio: "No hubo Faul de OPI interferencia de pase 'o DPI) porque la bola fue tocada." Con este anuncio, la repetición puede revisar, revocar y crear un Faul interferencia de pase si hay evidencia en el vídeo indiscutible de que no hubo ningún toque de la bola.
- Si el fallo en el campo es que hay una pérdida de balón, en lugar de un pase incompleto, y que es la razón por la que no hay Faul de pase a tierra intencional y ningún pañuelo está en el suelo, el **R = Réferi** para permitir una revisión de la jugada puede hacer un anuncio "No hubo Faul de pase a tierra intencional porque la bola fue fumbleada." Con este anuncio, la repetición puede revisar, revocar y crear un Faul de pase a tierra intencional si hay evidencia de vídeo indiscutible que la bola no fue fumbleada.

## **Directrices básicas de los Oficiales.**

### **1. Responsabilidades personales.**

#### **Acondicionamiento.**

Los Oficiales reconocen que requiere estar en buena condición física. Usted debe someterse a un examen físico antes de cada temporada. Manténgase en forma en lugar de ponerse en forma. Estar en buena forma física es un estilo de vida. Si usted nunca consigue estar fuera de forma, no va a ser una tarea difícil prepararse para la temporada.

#### **Reglas y Mecanismos.**

Familiaridad y constancia con las Reglas y la plena comprensión de los mecanismos son necesarios para el buen desarrollo de una jugada, pero no son garantía de un rendimiento óptimo. Llame cualquier foul o infracción de una Regla observada independientemente o hacer una tarea específica. Todas las Reglas deben ser estrictamente aplicadas y justas. No habrá ninguna desviación de las Reglas del fútbol en la NCAA. El conocimiento de las Reglas debe ser perfeccionada con la capacidad de interpretarlas correctamente. La intención de cada Regla debe tenerse en cuenta. Todo Oficial debe buscar el término medio entre un rigor excesivo y la laxitud excesiva. Surgen situaciones en una jugada que no se pueden prever y que no pueden ser cubiertas por un Reglamento o manual. El sentido de arbitrar debe reemplazar la aplicación técnica y la mecánica de las Reglas. Arbitrar exige una gran cantidad de tiempo y estudio. Cualquier persona no puede o no quiere invertir el tiempo y el esfuerzo necesario, deberá salir de oficiar, y permitir a los que si quieren seguir adelante. Cada Oficial debe tener un conocimiento profundo de los deberes de su propia posición y debe también estar plenamente informado acerca de los deberes de cada uno de los otros compañeros Oficiales. Se debe estar dispuesto a asumir cualquiera de las otras posiciones cuando las circunstancias así lo requieran. O una asignación emergente así lo requiera.

#### **Conseguir una mirada.**

Los buenos Oficiales mantienen los jugadores y no a sí mismos “Encajonados”. Una posición mantiene al Oficial siempre mirando “de afuera, hacia adentro” es esencial para la cobertura de la Línea Lateral y de los extremos. Lo importante es tener a cada jugador observando desde más de una dirección.

#### **Ajetreo.**

La Prisa no debe confundirse con el ajetreo. El moverse rápido es esencial; la prisa es un peligro. Mantener el juego en movimiento sin problemas de principio a fin. No permita que la prisa pueda interferir con las tareas o decisiones correctas. Hay momentos en que es adecuado el acelerar el ritmo del partido con el fin de recuperar el balón en juego, después de un pase incompleto (tiempo de los jugadores), de tomar una posición en una situación de apremio, para prepararse para una medición, etc. Nunca apresure a un jugador lesionado para que salga fuera del campo. Nunca es conveniente mover (apurar) la bola a la Línea interior sin comprobar la medición o presionar a un couch o capitán para tomar la decisión de una opción difícil. La precisión y el cuidado deberá ejercerse en todas las situaciones.

#### **Coraje.**

Los Oficiales de Football requieren un máximo de valor para que la beligerancia no sea un sustituto. Una jugada de carrera suave de repente puede irse de las manos, como resultado de una actitud demasiada rígida hacia los jugadores y entrenadores. La conversación con el entrenador o un jugador, debe ser siempre cortés y sin sacrificio de la dignidad. Si hay algo que dijo que amerite un castigo, la penalización debería hacerse discretamente y sin dramatización. Una jugada se mantiene bajo control por la administración correcta de las Reglas, que pueden ser mejor logradas si no se crea una impresión de supervisión militar.

### Medios y Otros Comentario.

El Coordinador Nacional de CFO, en conjunto con coordinadores de la conferencia, han desarrollado la siguiente política relativa a las relaciones de los Oficiales con los medios de comunicación:

Nadie asociado con un programa donde se oficia a una conferencia, deberá tener una conversación o plática con los miembros de los medios de comunicación sin la aprobación expresa del coordinador de la conferencia de los Oficiales. Esto incluye a los Oficiales dentro del campo, personal de repetición instantánea, los observadores, ayudantes técnicos, etc. No debe haber excepciones.

El uso de las redes sociales para transmitir información o discutir cualquier aspecto de los juegos, entrenadores, equipos o jugadores está estrictamente prohibido.

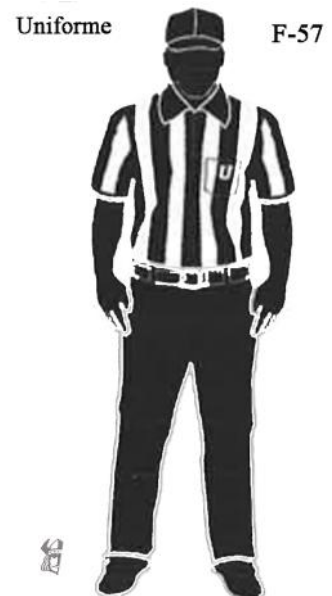
### 2. Uniforme.

El uniforme debe estar limpio y bien cuidado. Compruebe el uniforme antes de salir de casa para asegurarse de que nada ha sido olvidado. Los Oficiales deben comprobar su uniforme el uno al otro antes de tomar el campo.

El uniforme aprobado, estándar: Ver F-57.

#### Camisa.

Rayas verticales de dos pulgadas en blanco y negro deberán ser empleadas. La camisa debe tener un collar Byron, puños negros y un bolsillo en el pecho. La cremallera debe ser comprimida en o muy cerca de la cima. Los Oficiales deben tener las camisas con mangas cortas y largas. Todos los miembros de la planilla deben usar las mismas mangas. Camisetas y jersey de cuello alto (para el frío) deben ser de color negro. La ropa interior no debe tener letras o imágenes que se podían ver a través de la camisa a rayas. Camisas siempre deben estar metidas. La posición del Oficial podrá ser usado en la parte posterior de la camisa y en el bolsillo del pecho. La designación de la posición en la parte posterior debe ser una letra manzana completa sobre un fondo negro que mide 10 y medio por ocho centímetros deben estar centrados en las rayas en la parte de atrás de la camiseta. Las letras de posición son:



**R = Réferi; U=Ampayer; C = Juez al Centro ; H = Juez Oficial en la Línea, L=Juez de Línea; F = Juez de Campo, S = Juez Lateral y B = Juez Zaguero .**

Se prohíben los números. Camisas de malla están permitidas, pero todos los miembros de la planilla deberán llevar el mismo estilo de la camisa. Si llevan un escudo de la bandera estadounidense debería coser una pulgada por encima del bolsillo de la camisa. El campo azul con las estrellas debe estar a la vista. El parche CFO se cose a tres centímetros por debajo de la costura del hombro izquierdo.

#### Pantalones.

Pantalones negros con una franja blanca de 1 1/4 pulgadas de ancho por cada pierna se deben usar en cada juego. El cinturón debe ser de color negro, de una y media a dos pulgadas de ancho, con una hebilla anodino. Todos los miembros de la planilla deben vestirse igual.

#### Zapatos

En su mayoría los zapatos negros con cordones negros y suelas o tacos adecuados. Ellos deben ser pulidos y limpios.

**La gorra.**

Una gorra de color negro, con un borde entre 2/3-4 y tres pulgadas de largo y el ribete blanco estrecho tradicional, son usados por todos, excepto el **R = Réferi**, que su gorra será totalmente blanca (sin ajuste negro) la gorra de estilo de Brooklyn del **R = Réferi** debe estar limpia. Todas las tapas deben ser del mismo (tamaño). Las gorras pueden tener el logotipo del fabricante.

**Silbato.**

Si se utiliza un silbato con un cordón, ambos deben ser de color negro. Lleve consigo uno de repuesto en el bolsillo del pantalón. Si se utiliza un silbato de dedo, también debe ser de plástico negro.

**Chamarra.**

Si se usan chamarras antes del partido, deben ser todo negro. Las planillas deben vestir de forma idéntica (todos los miembros deben usar chamarra o ninguno las usa).

**Accesorios.****Cada Oficial debe tener:**

Por lo menos un pañuelo de penalización color claro oro, de 15 por 15 centímetros, con un peso de centro que no es una sustancia dura. Los pañuelos se pueden llevar en el cinturón o en un bolsillo, pero deben portarse discretamente.

Por lo menos una marca para marcar puntos, no castigos. Exceptuando el **BJ = Juez Zaguero**, deberá traer dos. Las marcas se deben portar en el cinturón. Todos los miembros de la planilla deben usar bolsas del mismo color.

Una tarjeta de escritura de información (para los tiempos de Fuera , capitanes, etc.) y un utensilio de escritura.

Un indicador down, elástico u otro dispositivo para realizar un seguimiento de downs. El **C=CJ = Juez al Centro** y el **U = Ampayer** deben llevar un segundo dispositivo para realizar un seguimiento de la zona del campo desde donde la bola fue centrada la ultima vez.

Guantes, cuando se usan, deben ser negros. Campanas de mal tiempo, en caso de emplearse debe ser todo negro excepto por el **R = Réferi**, que debe ser de color blanco.

El **R = Réferi** debe tener una moneda.

Salvo que se disponga por el equipo local, el **LJ=Juez de Línea** principal debe tener un dispositivo que se coloca a la cadena como una ayuda para las mediciones, etc.

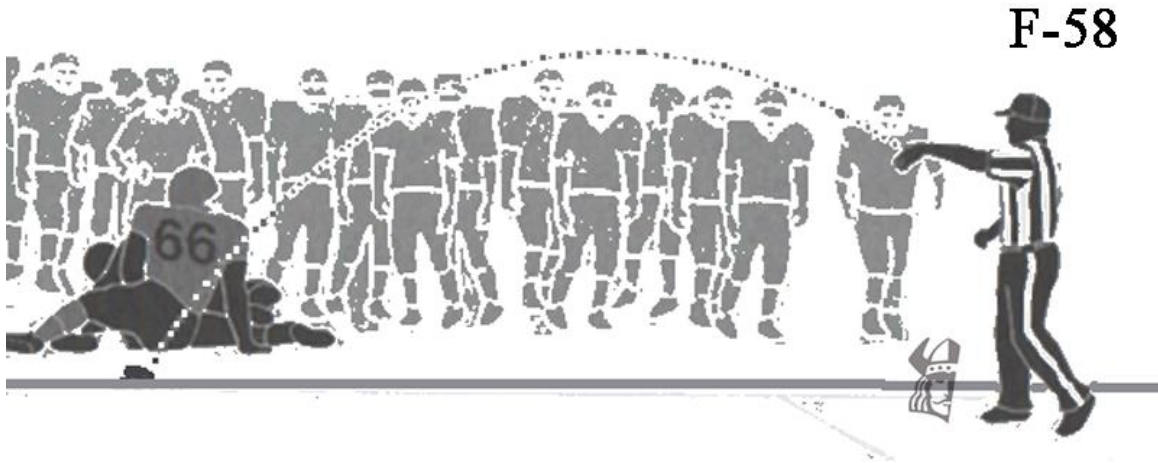
Los Oficiales que su responsabilidad es llevar el reloj de juego, deben llevar un reloj de pulsera estilo regresivo, con una banda de color negro.

**3. El Empleo de la Marca y la gorra.**

La bolsa de fríjol (marca) se utiliza para marcar los puntos, excepto el lugar de un foul que posteriormente pueda ser necesario como punto de referencia. Cada Oficial debe tener por lo menos una marca; se recomienda portar una segunda marca para situaciones raras, pero importantes. Siempre que sea posible, la bolsa de fríjol se deja caer y no se debe lanzar.

Bajo ninguna circunstancia debe la bolsa de fríjol ser utilizada como un sustituto de la prisa (para marcar un punto para recuperar una bola). Un ejemplo común de los Oficiales perezosos que utilizan la marca en lugar de la mecánica adecuada implica una jugada donde el corredor es derribado cerca o más allá de una Línea de banda. No tire la marca hacia los jugadores para marcar el punto (F-58).

Para marcar la aplicación de un castigo, el punto básico en una jugada de carrera es donde termina la carrera. Si se soltó el balón, la carrera termina en el lugar donde se perdió la posesión de la bola. En consecuencia, el punto del fumble debe estar marcado, (se suelta la marca indicando el punto del fumble) en el caso de que una sanción se produzca se necesita ese punto porque se convierte en punto de aplicación de un castigo. Técnicamente, el punto se requiere únicamente para balones sueltos en la zona neutral, pero los Oficiales deben desarrollar el hábito de marcar todos balones sueltos, no las transferencias de mano a mano, si se emplea, en pases atrasados para indicar que hay un balón suelto. El Oficial que marca debe dejar caer la marca en una transferencia o en un pase hacia atrás que se produce más allá de la zona neutral o cuando no hay una zona neutral. (Ver. F-58).



Un Oficial sólo debe dejar caer una marca cuando ve la bola suelta. Si el Oficial considera que el balón esta suelto, pero en realidad no perdió el balón, el lugar de su bolsa de fríjol no será exacto.

El Oficial también deberá dejar caer una marca cuando, entre su yarda cinco y la Línea de gol, un jugador del equipo B intercepta un pase adelantado, fumble o pase atrasado; atrapa o recupera un patada libre o de scrimmage, o recupera un fumble. Si se aplica la Regla de impulso, ese punto podría ayudar a determinar desde donde se podrá centrar la bola en la siguiente jugada.

La bolsa de fríjol se puede utilizar en jugadas de patada para indicar que se ha realizado un toque ilegal (violación) por el equipo A. En las patadas libres, si el equipo A toca el balón después de que el balón cruza la Línea de restricción del equipo B, y antes de que sea tocada allí por cualquier jugador del equipo B, el punto deberá ser marcado con la bolsa de fríjol. En una patada de scrimmage, el punto del toque deberá ser marcado si el equipo A toca una patada que ha cruzado la zona neutral antes que el equipo B toque el balón (violación).

Si el mariscal de campo es detenido detrás de la Línea de scrimmage y es regresado hacia su línea de gol, el **R = Réferi** debe asumir la responsabilidad de marcar el punto de máximo avance con su marca. Para hacer eso, él debe marcar el punto que él considera que fue el máximo avance obtenido y colocar la bolsa en el lugar adecuado, manteniendo un ojo en la actividad después de la tackleada.

En patadas de scrimmage, el Oficial que cubre la jugada debe tirar su marca para indicar el lugar donde terminó la patada. El punto puede ser utilizado para la aplicación de un castigo después de una patada de scrimmage (PSK).

Cuando un Oficial hace sonar su silbato inadvertidamente, haciendo que el balón quede muerto, el Oficial que cubre la jugada debe dejar caer su marca en el lugar donde se encontraba la bola cuando se sonó el silbato. El down puede ser repetido o el equipo en posesión puede elegir el punto de donde se encontraba la bola en el momento que se realizó el silbatazo inadvertido. La bolsa de fríjol no debe ser utilizado como un sustituto de ajetreo. El Oficial debe darse prisa hacia el lugar de salida de la bola de la campo, no tire la marca a la misma (ver F-59). No es necesario colocar una marca en el lugar donde un jugador intercepta un pase, atrapa un patada libre o recupera un fumble.

F-59



F-60



La gorra de un Oficial, también se utiliza como un dispositivo para marcar el lugar donde un jugador del equipo A se hace inelegible. Esto sucede cuando un receptor de pase voluntaria o involuntariamente sale del campo (ver F-60), cuando un receptor elegible corre por la parte de afuera del campo y no regresa dentro del campo (de inmediato) después de haber sido bloqueado fuera de los límites del campo, o cuando un jugador de un equipo sale durante un patada libre o down de scrimmage. La gorra se deja caer en el lugar que el jugador se va fuera de límites del campo. La gorra se tira si el jugador se sale o va fuera de los límites del campo por voluntad propia o fue obligado, empujado a salir por un oponente.

#### 4. El uso de tarjetas de información en el juego.

Ya sea que elija una tarjeta reutilizable o una de papel, nunca se debe salir al campo sin una tarjeta de información y menos sin un utensilio de escritura. La tarjeta de información se utiliza para registrar una gran cantidad de datos vitales.

#### La Información que necesitas para iniciar antes de que comience el juego:

- Los nombres y números de los capitanes.
- El ganador del volado.
- Opciones de ambos equipos. Asegúrese de tomar nota de si el ganador del volado aplazo su decisión hasta la segunda mitad.

#### La información que usted querrá grabar durante el juego:

- El número del jugador que pidió un tiempo fuera (solamente el Oficial que lo llamo) y el tiempo en el reloj cuando se concedió el tiempo de Fuera.
- El número de cualquier jugador expulsado.
- El número de alguien sancionado por conducta antideportiva.
- El **R = Réferi**, **U = Ampayer**, **CJ = Juez al Centro** y **LJ = Juez de Línea** anotara el down, la distancia y la posición de la bola (es decir, a la izquierda del hash, ligeramente a la derecha del centro) al final del primer y tercer cuarto. Esa información se asegurará de que el equipo se reinicia la bola correctamente para iniciar el próximo cuarto.
- Fautes que usted llamo. En algunos casos, una persona lo lleva, salvo cuando un Oficial en la tribuna se encarga de esa tarea. Si no es así, asegúrese de anotar el número del jugador infractor, la naturaleza del foul, cuando ocurrió y si fue aceptado, rechazado o es compensado.

La tarjeta también ofrece una forma de mantener simples recordatorios para la discusión en el medio tiempo o después del partido.

### 5. Máximo Avance y colocar el Balón.

Máximo avance debe ser manejado por el Oficial de la banda se mueve arriba y abajo del campo con el corredor, paralelo a la Línea de banda, y luego se mueve hacia el lugar seleccionado en ángulo recto a las líneas laterales ("en escuadra"). No trate de cortar el camino para llegar al punto en un arco, si va en línea recta se añade credibilidad a la llamada.

El **HL = Juez Oficial en la Línea** y el **LJ=Juez de Línea** mantendrá la responsabilidad primaria para la detección de la bola por todo el campo y va a trasladar la responsabilidad al **SJ = Juez Lateral** y al **FJ = Juez de Campo** en la Línea de la yarda dos a entrar en jugadas muy largas, el **SJ = Juez Lateral** o **FJ = Juez de Campo** puede ayudar con la obtención del punto, si la jugada y la posición lo dictan.

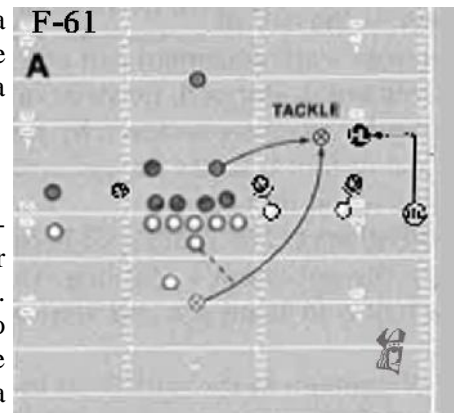
A menos que un primero y diez o un touchdown es controvertido, marcando un punto debe ser decididamente poco expresivo. Basta con colocar el pie abajo y al frente en el campo (lo más cercana a Línea de gol del Equipo B) es suficiente para marcar el punto.

Recuerde que el punto de Máximo avance es el lugar que tiene la bola en posesión de un jugador cuando el jugador es derribado por Regla. Cuando una rodilla o cadera toca el suelo es sólo un indicador de que se detiene la jugada.

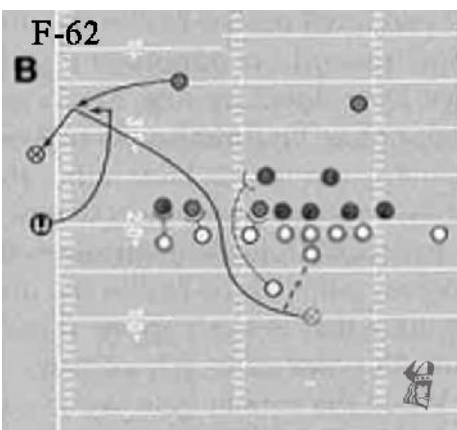
Tenga muy en cuenta que el Máximo avance termina cuando hay una acción en la cual se regrese al corredor y esté alerta a la acción de la bola, una pérdida de balón posterior, lo que no sería una pérdida de balón.

#### Marcando el Máximo avance.

El Máximo avance debe ser manejado por el Oficial que cubre al corredor, moviéndose en paralelo a la Línea de banda, y luego pasar al lugar seleccionado en ángulo recto desde las líneas laterales. Eso se llama "cuadrar" (ver F-61 A). No sólo es la cuadratura. No se debe llegar al punto de máximo avance en un arco, se añade más credibilidad a la llamada porque usted está viniendo hacia la jugada en un ángulo de 90 grados.



Una vez establecido el punto de máximo avance es estabilizado el Oficial marca el lugar colocando su pie fijo en el campo, (siempre emplee el pie más cercano a la Línea de Gol a la que el equipo se mueve) hacia adelante. Hacerlo de esa manera, asegura al Oficial que marca el punto del máximo avance de la bola, con esto va ser capaz de ver el terreno de juego y colocar la bola correctamente.



En la (F-62 B), el máximo avance del jugador se obtuvo dentro del campo, porque el corredor fue después sacado del campo. El Oficial que cubre debe marcar el máximo avance, moviendo el brazo F-44, para garantizar que el reloj sigue corriendo. El hecho de que el corredor terminó fuera de los límites del campo, no lo hace exceptuar del hecho de que la jugada termine dentro del campo.

Los Oficiales no deben penetrar en los hash marks para marcar el punto de máximo avance, a menos que el máximo avance necesite ser vendido (sobre todo, en una jugada en cuarto down, cuando el equipo A sólo tiene que avanzar con el balón una corta distancia con el fin de lograr un primer down). Cuando la jugada termina entre los hash marks, los Oficiales de banda pueden dar el punto desde

---

aproximadamente a medio camino entre la los hash marcks y la Línea Lateral.

Cuando un corredor es derribado dentro del campo cerca de una Línea de banda, pero el impulso lo lleva más allá de donde contactó con el suelo, el reloj no se debe parar. El Oficial que cubre la jugada, deberá dar la señal de reloj caminando (F-44) y asegurarse de que el reloj está caminando.

Pases de gancho plantean un desafío, porque por lo general el Oficial que cubre la jugada está por delante o por detrás del receptor, y a menudo una recepción es seguida inmediatamente por un contacto. El receptor se le debe dar todos los beneficios del máximo avance, el punto en que se produjo el contacto y la posesión de la bola. Aunque no es la única situación que se presenta, este es un excelente ejemplo de cuando los Oficiales de la banda deben utilizar el mecanismo de campos cruzados (la responsabilidad del máximo avance en este tipo de situaciones es del Oficial de banda del lado contrario de donde ocurre la jugada, que tendrá una mejor visibilidad de donde cacha y después regreso con contacto la bola) para asegurar la posición del máximo avance correcto.

En algunas jugadas un corredor no puede caer al suelo en absoluto, sino que puede ser detenido y retenido en una posición vertical. Dicho Oficial deberá primero estar seguro de que el corredor de hecho se ha detenido y asegurado. El Oficial debe detener la jugada con su silbato y permanecer inmóvil para indicar donde estaba el balón cuando el silbato sonó. Si los jugadores siguen peleando después del silbato, el Oficial que cubre la jugada, puede voltear hacia la pila para animar a los jugadores a volver a sus lados del balón, sin embargo, el Oficial no debe abandonar el punto marcado del máximo avance. (No emplee su marca para indicar el punto de máximo avance).

El colocar la bola para el máximo avance es mucho más que, como iniciar y detener el reloj. La mayoría de las veces nadie presta atención a lo que se está haciendo, pero en una situación crítica, es mejor que sea perfecto. Después de una carrera de 40 yardas de la Línea de scrimmage, usted podría colocar la bola en cualquier lugar que quiera y muy pocos se darían cuenta si usted estuvo o no estuvo en lo correcto. Pero si es en cuarta oportunidad y centímetros por avanzar, lo que se necesita saber es exactamente dónde se detuvo el máximo avance hacia adelante.

En cualquier situación del juego, hay una definición del hombre llave y para colocar la bola debe entender perfectamente cual es el máximo avance. "Es el final del avance de un corredor hacia la zona de anotación contraria". El avance del corredor puede terminar de cuatro maneras:

1. El jugador hace down por Regla,
2. Su movimiento hacia adelante es detenido,
3. El jugador en posesión de la bola sale en un punto fuera de los límites del campo o
4. El balón sale fuera de los límites del campo en posesión o sin posición.

Un corredor es down por Regla cuando cualquier parte de su cuerpo que no sea la mano o el pie toca el suelo y su máximo avance hacia adelante es donde la bola está proyectada al suelo, cuando esto ocurre.

Máximo avance determina el punto de bola muerta. El lugar exacto es el punto más avanzado de la bola en la dirección de la Línea de gol del oponente. El único momento en que esto no aplica: Es, si alguna parte del balón está en la zona final del equipo A, en posesión de un jugador del equipo de A, que es cuando se declara un Safety.

Cuando el corredor se pierde en una pila de tacleadores en la línea de scrimmage en el centro del campo, que puede ser muy difícil determinar el punto exacto de máximo avance. Cuando se detiene el movimiento voluntario del corredor, el silbato se debe hacer sonar.



En las tackleadas cerca de la línea Lateral a veces confunden a los Oficiales, en cuanto al punto de máximo avance. Es importante entender si el corredor se detuvo dentro del terreno de juego (no haga la señal de parar el reloj, F-44) o si sale fuera de los límites del campo hacer la señal F-44 (detener el reloj). Estos son algunos consejos para ayudarle a determinar el punto de máximo avance:

- Cuando el contacto empuja al corredor hacia adelante (ya sea que lo lleve hacia adelante o hacia atrás), el corredor consigue su punto de máximo avance.
- Cuando el contacto empuja al corredor hacia atrás cuando era candidato para seguir hacia adelante o hacia atrás, el corredor tiene derecho al punto de máximo avance con el control de la bola en el punto de contacto con el oponente.
- Cuando el corredor está en el aire (con o sin contacto) a medida que avanza a través de la Línea de banda, el máximo avance es el lugar donde el Oficial juzga que la bola cruzó la línea de banda, no donde está el balón cuando el corredor, primero toca fuera de los límites del campo.

## 6. Balones sueltos, Fomble.

Cuando un Oficial ve un fumble del corredor de la bola, debe dejar caer (en lugar de tirar, o aventar) una marca en la Línea de la yarda en la que se soltó el balón (el punto puede ser utilizado para la aplicación de un castigo si una foul se produce mientras el balón está suelto). Él también debe seguir oficiando normalmente.

Si el Oficial que cubre la jugada ve a un jugador que recuperar el balón suelto en una posición tendido (boca abajo), debe sonar el silbato matando la jugada. Si la defensiva la recupera, se da la señal de parar el reloj de juego, seguido por una señalización del punto de la dirección del equipo que ha recuperado. Si el equipo ofensivo la recupera, el Oficial que cubre la jugada sólo debe indicar con la mano el down siguiente (a menos que se logre un primer down, en cuyo caso, se da la señal de parar el reloj de juego, seguido de un movimiento de el brazo en la dirección del equipo en recuperación).

Si un fumble está suelto entre los jugadores de ambos equipos, formando una pila que impide que el Oficial que cubre la jugada pueda o no determinar quien tiene la posesión, la bola debe ser "excavada" de la pila. El Oficial más cercano a la pila se convierte en el "excavador", el Oficial responsable de levantar a los jugadores y la determinación de quien ha recuperado el balón suelto. El Oficial más cercano a la pila, hará la señal de parar el reloj de juego y mira que el reloj se pare y se asegurara de que este detenido. Los Oficiales cercanos restantes se hacen eco de la señal.

Si el excavador puede ver claramente la bola o está seguro que él sabe qué jugador ha cubierto la bola, él transmite verbalmente esa información al **R = Réferi**. Si el equipo A ha recuperado la bola, el **R = Réferi** anuncia el siguiente down y reinicia el reloj (o señala un primer down si el equipo A ha conseguido un primer down). Si el equipo B ha recuperado la bola, el **R = Réferi** solo señala el cambio de posesión.

Cada vez que el **R = Réferi** está en el área de la pila, la información de recuperación debe ser transmitida verbalmente al **R = Réferi**. Sólo el **R = Réferi** luego hará la señal apropiada.

Todos los Oficiales, deben estar atentos a los jugadores que emplean el contacto forzado para empujar o tirar a un jugador arriba de los jugadores o al suelo.

## 7. Jugadas en la Línea Lateral.

La Cobertura adecuada en jugadas fuera del campo comienza cuando el balón está todavía dentro del campo. En barridos o en pase rápido a la línea Lateral, los Oficiales de las banda deben permitir que la jugada les gane a ellos (hacer gancho), entonces deben perseguir la jugada a un mínimo de cinco yardas como se ve en F-63. Dejar más espacio si la persecución defensiva está por detrás del corredor. Persi-

Órdenes verbales son a menudo más eficientes que los silbatazos para romper peleas. Decirle a los jugadores: "Eso es todo", o "aquí termino todo", hace ver su trabajo con más eficacia que las explosiones repetitivas y, a menudo desatendidas del silbato.

### 9. Comunicaciones con otros Oficiales.

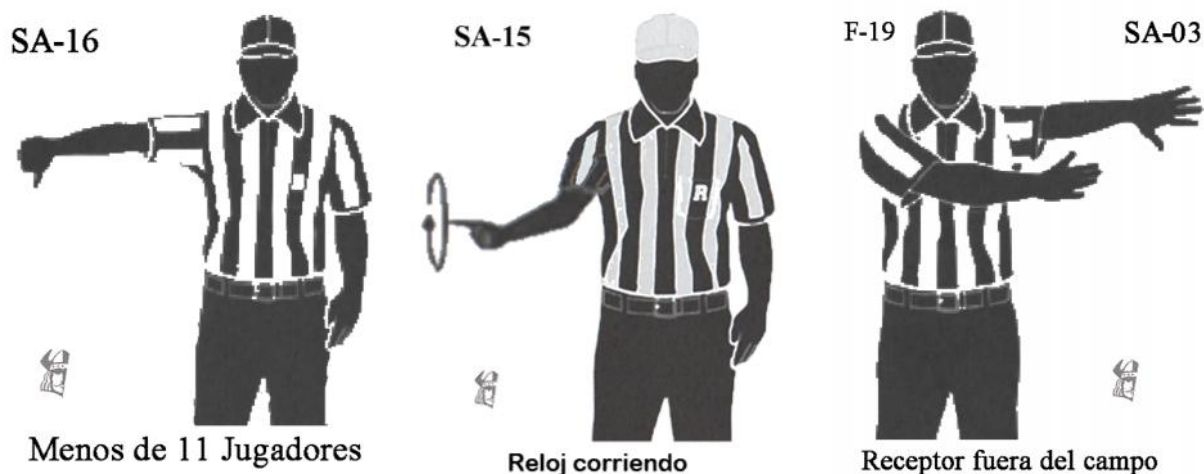
Debido a que hay alguna distancia entre los Oficiales, la comunicación verbal es a menudo difícil o prácticamente imposible. A pesar de las limitaciones, sin embargo, los Oficiales pueden y deben comunicarse a lo largo del juego.

Todos los Oficiales deben confirmar el down después de cada jugada. Los Oficiales que tengan la responsabilidad de contar a los jugadores deberán confirmar su cuenta con los Oficiales que comparten ese deber. Señales sugeridas:

- El pulgar para arriba para una cuenta de 11 jugadores es correcta, ver SA-02.
- El pulgar hacia abajo para menos de 11 jugadores, ver SA-16.

El Oficial que llama una foul debe decirle al **R = Réferi** el estado del reloj, además de la información relativa al foul.

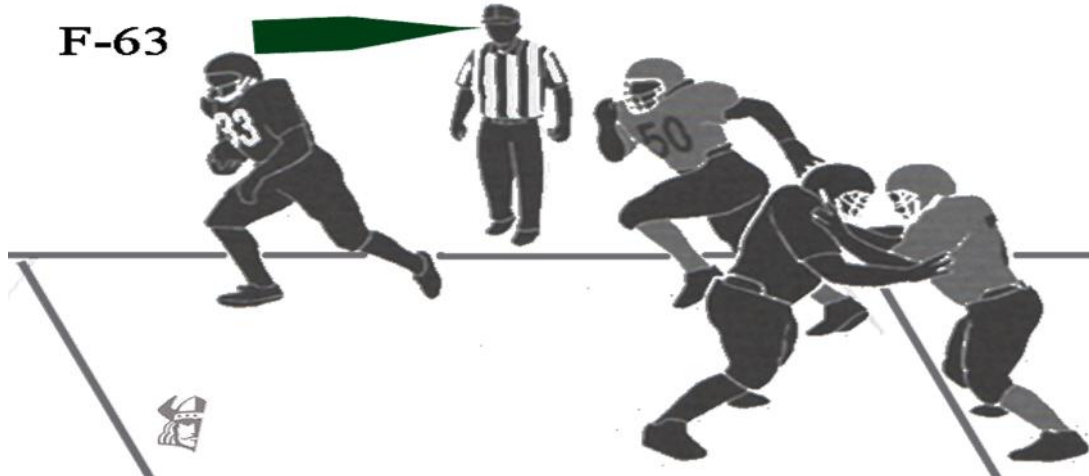
En jugadas que terminan en la Línea de banda, los Oficiales que cubren la jugada deben señalar si el reloj debe permanecer caminando o se debe detener. El **LJ = Juez de Línea**, **CJ = Juez al Centro**, **U = Ampayer** y **BJ = Juez Zaguero** deben confirmar con el **R = Réferi** si el reloj debe comenzar en la bola lista o al momento del centro. Señales sugeridas son:



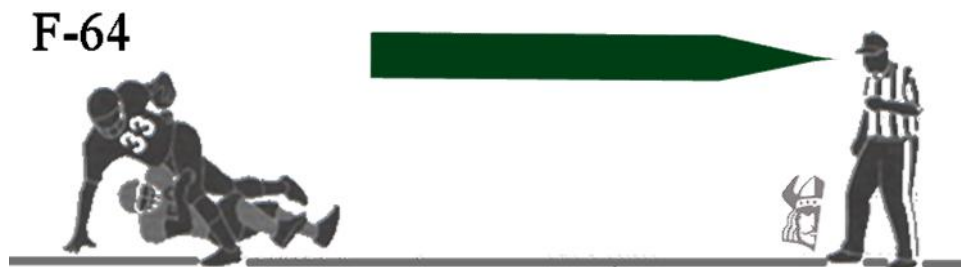
- Un movimiento circular del dedo índice al nivel de la cintura para indicar que el reloj se pone en marcha a la señal de bola lista, ver SA-15.
- Chasqueando los dedos a la altura de la cintura o cruzando los antebrazos a través del pecho para indicar que el reloj de juego se echara andar al momento del centro.
- El Oficial de la banda adecuado también puede ayudar al **R = Réferi**, colocando la bola fuera de la Línea de banda, si el reloj se pone en marcha al momento del centro o en el interior de la Línea de banda si se echa andar el reloj de juego a bola lista.

En jugadas de pase cerca de las líneas laterales, los Oficiales de las bandas se pueden comunicar antes de hacer su decisión. Los Oficiales sólo necesitan hacer contacto visual y asiente un impersectible "SÍ" para indicar una atrapada legal. Si cualquiera ve la bola que cae o el receptor no pueden conseguir un

guiendo de esta manera puede hacerle sentir incómodo si usted siente que está lejos de la jugada "a la derecha en la parte superior de la jugada". Pero al alejarse de la jugada va a conseguir una visión más amplia del campo, que le permitirá una mejor vista de la acción y disminuye el riesgo de que lo lesionen. Mantener su distancia también significa que usted tendrá una mejor oportunidad de ver un clipping u otro bloqueo ilegal, y proporciona un buen vistazo a los pies del corredor para ver si él se sale de los límites del campo.



Cuando el portador de la bola pisa o toca algo fuera de límites del campo, sonar su silbato, detener el reloj y llegar al punto. Moverse rápidamente pero con cautela (ver F-64). Hacer un cuarto de vuelta para ver los Backs y dirigir su atención a la pila (ver F-65). Tendrá que estar doblemente alerta si el portador de la bola y los defensivos han aterrizado en o cerca de la caja del equipo contrario; más gente en el área significa más problemas potenciales. No dejar el lugar hasta que el área esté libre de los jugadores contrarios. Después de que toda la acción ha cesado, obtener una bola de un balonero. El Oficial más cercano que no marca el punto debe estar alerta para obtener la bola de un personal de bola y para transmitirla al **R = Réferi**, al **CJ = Juez al Centro** o al **U=Ampayer**.



**F-65**



Las tareas se multiplican cuando la jugada termina en o cerca del área de un equipo. Una foul personal sin ser visto (y no sancionado) da a los jugadores la sensación de que algo sale fuera de los límites del campo.

El Oficial puede usar comandos de voz para que los jugadores sepan un Oficial está presente y para alentarlos a regresar al campo de manera rápida y sin incidentes. Frases como: "Hemos terminado", o, "Esto es todo, "son más eficaces que las explosiones repetitivas del silbato.

Independientemente de la ferocidad de la tackleada o la reacción del personal en la línea Lateral, la presencia de más de un Oficial en las jugadas que terminan del lado de cualquier banca, es imprescindible. Para mantener el control del juego. ¿Cuántos Oficiales se necesitan, depende de la ubicación de otros jugadores en la jugada, la proximidad de la acción a las bancas del equipo y las acciones y reacciones de los involucrados en la Línea de banda (los que más puedan asistir).

Si jugadores oponentes comienzan a empujar o pelear, el Oficial que cubre la jugada debe dejar caer su marca para marcar el punto de bola muerta y moverse rápidamente para separar a los combatientes. Los Oficiales que no sean necesarios en las laterales deben seguir observando a los jugadores en el campo. El Oficial de campo transversal puede recoger y mantener el lugar libre de jugadores.

En ningún momento, mientras que los jugadores están fuera de los límites del campo, ningún Oficial debe dar la espalda a la jugada. Nunca permita que los jugadores que han cruzado la línea de banda regresen al campo sin un Oficial que les acompañen o les cuide la espalda.

Cuando la bola se convierte en muerta dentro del campo en una zona lateral profunda (más cerca de la línea Lateral que de los hash marks), el Oficial que cubre hace sonar su silbato, marca el lugar y deja la bola en su posición en el terreno. Si la jugada termina dentro del campo dentro de dos o tres yardas de la línea Lateral, dar la señal de reloj de juego caminando F-44 (a menos que el resultado de la jugada sea un primer down). Después de toda la acción ha cesado, obtener una bola del personal para ser colocada en la línea interior. El Oficial que no cubre la jugada debe estar alerta para obtener una bola de un balonero para transmitirla al **R = Réferi** o al **U=Ampayer**.

## 8. Oficiando en Bola Muerta.

En casi ningún caso el Oficial debe estar observando al jugador con la bola. Los Oficiales que no cubren la jugada deben ver a los jugadores que no están involucrados en la ejecución con la bola o la persecución en contra del corredor, especialmente cuando la jugada ha terminado. En la mayoría de las jugadas, sólo hay un par de jugadores alrededor de la bola. Eso deja a la mayoría de los jugadores en otras áreas. Si todos los Oficiales tenían sus ojos pegados a la bola, la mayoría de los jugadores estarían desatendidos. Será entonces cuando se producirían los problemas, al igual que las jugadas violentas o el empleo de palabras obscenas e insultantes. El Oficial que no cubre deberá mantener su visión alrededor de donde se desarrolla la jugada y ver toda la acción por fuera del apilamiento de jugadores. Si los Oficiales que no cubren la jugada, ven a los jugadores en su proximidad durante y después de que la jugada termina, el juego se mantiene bajo control absoluto.

Los Oficiales profundos pueden ayudar en el control del juego utilizando el método de "acordeón" (subir y bajar) cuando la jugada termina siempre y cuando no tengan alguna responsabilidades en la bola o la determinación de un punto.

Los Oficiales profundos pueden desplazarse hacia los jugadores o, especialmente los que pueden estar enredados o apilados. Una vez que los jugadores se han dispersado, los Oficiales profundos pueden volver a sus posiciones fácilmente.

pie en el suelo dentro del campo, se debe dar la señal de pase incompleto Señal 10. En caso de desacuerdo, uno o ambos Oficiales deben dar la señal de parar el reloj de juego. Señal Auxiliar-03, pero ninguna otra señal debe ser hecha. A continuación, se reúnen a compartir información antes de llegar a un consenso.

La comunicación verbal es necesaria si dos Oficiales lanzan pañuelos de penalización en la misma zona del campo. Una breve conversación permite a los Oficiales el poder confirmar lo que han visto y asegurarse de que el castigo adecuado se hace cumplir.

### **10. Cambiando las llamadas.**

El cambio de una llamada raramente ocurre. Conferencias excesivas o largas entre los Oficiales transmite a todos los participantes, que la planilla no esta segura de lo que se marco o que son muy incompetentes.

Una llamada se debe cambiar cuando los Oficiales están 100 % seguros de que ha ocurrido un error. "Un creo que" no es aceptable. El Oficial debe ayudar a ver toda la jugada con claridad para ofrecer una opinión. El 99% de que casi estoy seguro no es suficiente para cambiar una llamada.

El cambio debe tener un impacto positivo en la jugada. Piense en las consecuencias a largo plazo de los cambios en la llamada. ¿Es bueno para el juego, o será desde ese momento el juicio de cualquier Oficial puesto en duda? Ser cuestionado por los jugadores y los entrenadores, a nadie le parecerá justo lo que usted después de esto.

Prácticamente cualquier llamada puede ser discutida. Si hay duda de una cachada o no cachada o agarro de la mascara o no agarro de la mascara, si un Oficial que tenía un mejor ángulo puede ayudar a su planilla al obtener la llamada correcta, el Oficial debe ayudar a su compañero de planilla, no para iniciar una discusión. La ayuda es esperada y comúnmente aceptada.

La aplicación de una Regla incorrectamente se debe cambiar. Las aplicaciones de las Reglas son diferentes a las llamadas de juicio. Si sabe que su planilla está aplicando una Regla de forma incorrecta (por ejemplo, incluyendo una pérdida de down en una sanción de un jugador inelegible), hay que intervenir de inmediato.

Omita la palabra "caso omiso" de su vocabulario. Usted no se ha de hacer caso omiso de su compañero de planilla, que está ayudando a su compañero de planilla a dar la llamada correcta. Esa es una diferencia sutil pero crítica. Los Oficiales que tengan una actitud de hacer caso omiso tienden a hacer llamadas fuera de su área y tratar de dominar el juego. Los Oficiales que ayudan a sus compañeros de planilla lo hacen sólo en casos muy raros. Mantener la actitud adecuada ayudará a prevenir el exceso de los Oficiales.

Cuando se realiza una llamada incorrecta y el Oficial que la llamo se compromete a hacer el cambio, el Oficial que ha llamado debe hacer la señal de la decisión correcta, no el Oficial que lo ayuda.

Siguiendo el procedimiento correcto, el Oficial que ha ayudado a sonar el silbato y simultáneamente utiliza la señal de parar el reloj de juego. El Oficial que esta ayudando inmediatamente corre hacia el Oficial que realizo la llamada. Esto es un indicador evidente para el Oficial que ha llamado en la jugada que algo puede estar mal.

El Oficial que esta ayudando le dice al Oficial que hizo la llamada, "Esto es lo que yo tengo". He inicia una conversación rápida sobre lo que pasó. El Oficial que llamo toma la decisión sobre la forma de manejar la situación.

Cuando dos Oficiales no se ponen de acuerdo sobre lo que vieron o no están seguros, el **R = Réferi** debe participar. El **R = Réferi** escucha a cada Oficial, uno a la vez, los tres llegan a una decisión (si el **R = Réferi** se ve obligado a romper un empate en la votación) y el **R = Réferi** solo hará la señal.

### 11. Cómo comunicarse con los entrenadores.

Debido a su posición en las líneas laterales, los Oficiales de las bandas son el conducto principal entre los entrenadores y los Oficiales. Manténgase correctamente, estar en estrecha proximidad a un entrenador debe mejorar las líneas de comunicación y de hecho puede ser un beneficio.

Los Oficiales nunca deben estar en confrontación o de mal humor, ni pueden ser tímidos o dejarse intimidar fácilmente. Los Oficiales eficaces transmiten una actitud relajada y con calma.

Los entrenadores no estarán de acuerdo con cada llamada, y van a estar aún más molestos si no se les dice el número del jugador infractor (recuerde esto) y la naturaleza de la foul. Los Oficiales de banda también pueden mejorar las relaciones, dejar de lado la comunicación con el entrenador cuando las faules son del oponente.

Déle al entrenador la misma información que le darías si su jugador había cometido el castigo. También puede acelerar el proceso de ejecución del castigo, diciéndole las opciones de la penalización. El objetivo es hacer una mejor situación que cuando la conversación que empezó.

Cuando ninguno de los equipos tiene un tiempo fuera cargado, dejar que el entrenador conozca cuántos tiempos Fuera le restan a cada equipo. En las últimas etapas de un medio, los entrenadores suelen preguntar cuántos tiempos Fuera le queda a su equipo. Conozca la respuesta sin tener que comprobar su tarjeta de información.

Un Oficial debe responder a cualquier pregunta que se hace de forma deportiva. Nunca le diga a un entrenador, "Ese no es mi llamada, entrenador." Es permisible decir: "Lo siento, entrenador. Tuve una responsabilidad diferente en esa jugada. Pero voy a tratar de conseguir la información." Cuando el tiempo lo permita, el Oficial de banda entonces debe hacer un esfuerzo para averiguar qué ha ocurrido e informar al entrenador.

Incluso en un estadio repleto de miles de aficionados bulliciosos, los Oficiales a menudo pueden oír el impropio de un entrenador enojado. Todo Oficial tiene su propia idea de lo que el lenguaje es aceptable y lo que es objetable. Debido a la gran diversidad de opiniones sobre el tema, es prácticamente imposible de ordenar cuando un pañuelo debe o no debe ser arrojado por el empleo de mal lenguaje.

Muchos Oficiales dan a los entrenadores la oportunidad de retraer sus comentarios con la pregunta "¿Le importaría repetirlo, entrenador no lo escuche?" "¿Esta usted hablando conmigo Couch?" La teoría sostiene que el entrenador le va a caer el veinte y al final o al menos tratara de modificar su arrebató. Por el contrario, si el entrenador repite el comentario ofensivo o responde con un lenguaje aún más fuerte, automáticamente se ha ganado un pañuelo.

Sin embargo, bajo ninguna circunstancia debe un Oficial participar en una discusión con un entrenador. Cuando un entrenador está convencido de que una llamada no es la correcta, ninguna cantidad de discusión va a convencerlo de lo contrario. Argumentando o dando su punto de vista contrario, sólo atiza la situación y desvía su concentración del trabajo que está realizando.

Los actos no verbales deben ser manejados de manera diferente. Por ejemplo, los entrenadores que hacen contacto físico con un Oficial (lo agarran, lo voltean, lo persiguen), entran en el terreno de juego y se niegan una solicitud para volver a su caja de coucheo, o reprender a un Oficial mientras que lo circun-

dan, el Couch debe ser castigado.

Si bien la comunicación verbal es fundamental en la interacción con los entrenadores, que comparte proclama con el lenguaje corporal. La postura, los movimientos, la postura de un Oficial, y la expresión facial envían mensajes que las palabras no pueden.

De pie, con una postura erguida pero relajada, con las manos detrás de la espalda o en los lados, y hacer contacto visual al hablar con los entrenadores. Evite sacar el pecho o la mandíbula, que indican la agresión; cruzando los brazos frente al pecho, lo que sugiere la severidad; encorvando los hombros o dejar caer la cabeza, lo que indica la sumisión o la timidez; de pie con rigidez, lo que hace parecer al Oficial intimidado; cambiar el peso de un pie a otro, lo que esto comunica es la incertidumbre, o nerviosismo, o rodar los ojos, y ver al vacío que expresa la arrogancia.

## 12. Relojes de Juego y de jugada.

Reloj de la Jugada de 25 y 40 segundos de intervalo. Cuando el intervalo de 40 segundos va estar en vigor, el **R = Réferi** no hará sonar su silbato o dará la señal de bola lista para jugarse a menos que haya un jugador lesionado del equipo B o un casco se haya salido completamente. En cambio, el **R = Réferi** dará la señal de inicio del reloj de jugada cuando la bola se coloca en el suelo para la siguiente jugada, y el reloj de juego se va a iniciar por Regla.

A veces el **R = Réferi** será el que ponga la bola en el suelo. Eso ocurre con mayor frecuencia cuando la bola termina fuera de límites del campo o se convierte en muerta entre los números y la Línea Lateral. El **R = Réferi** recibirá el nuevo balón del Oficial de la banda y retransmitirla al **U = Ampayer** o al **CJ = Juez al Centro**, en los hash marks.

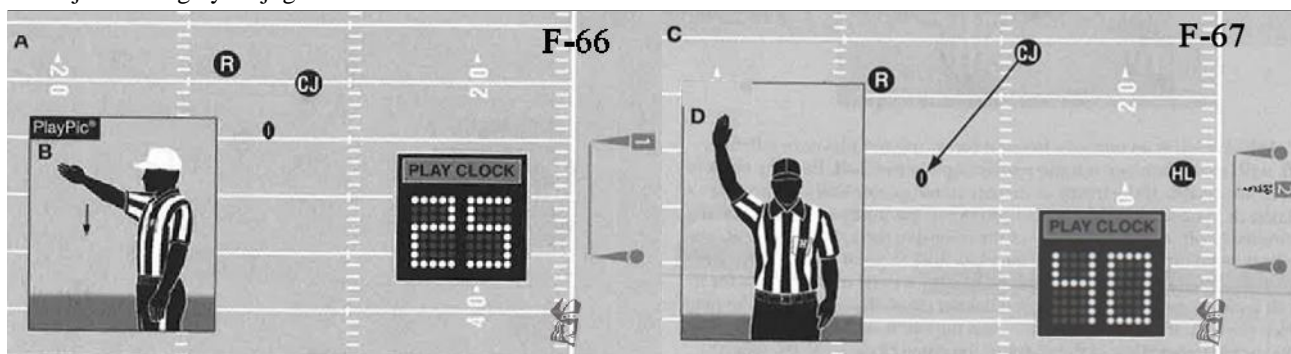
A excepción de los dos últimos minutos de cada mitad, el reloj de juego se detiene cuando un portador de la bola (un jugador en posesión de una bola viva), fumblea o un pase atrasado sale del campo. Pero el reloj de juego se reiniciará cuando se coloca la bola en el suelo y el **R = Réferi** señala que el reloj debe reiniciar. Además, en cualquier momento que un balón sea fumbleado y este sale adelante del punto de fumble, independientemente del tiempo donde ocurra durante el juego, el reloj de juego se iniciará en la señal del **R = Réferi**.

Cuando el intervalo de 40 segundos entra en vigor, las señales (de bola muerta) de los Oficiales será el detonante para el operador del reloj de jugada deba iniciar el reloj de 40 segundos de la jugada. Un brazo levantado completamente por encima del hombro con la mano abierta y la palma hacia adelante informa al operador del reloj de juego que debe comenzar el intervalo de los 40 segundos. Es aceptable para el Oficial que cubre la jugada, después de dar esa señal, a continuación, indica con su mano el siguiente down. Ver Señal 07.

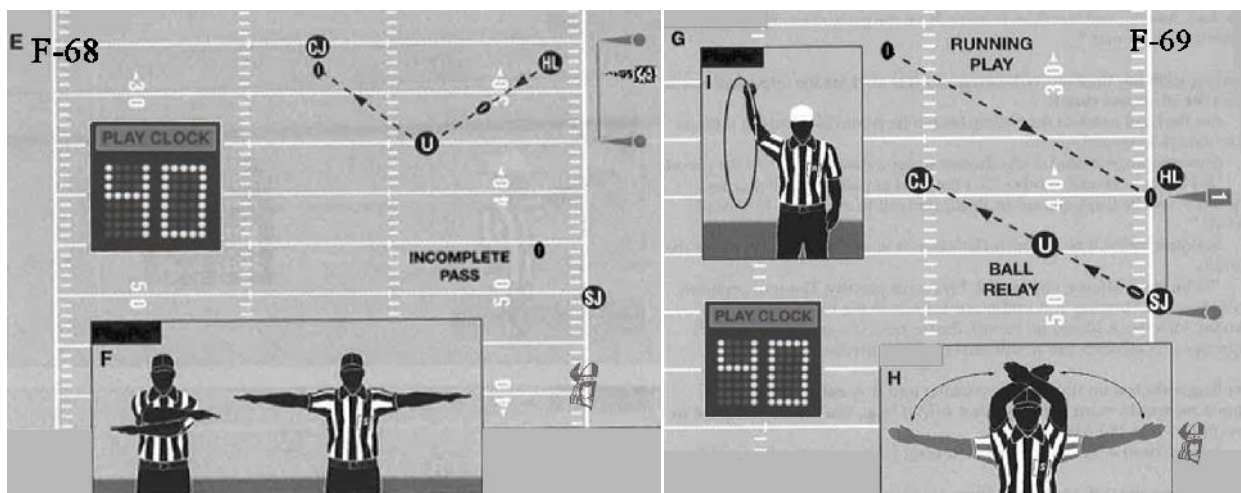
Cuando un pase es incompleto, o el equipo A ha ganado un primero y diez o el portador de la bola sale fuera de límites del campo, las señales adecuadas harán, que el que lleva el reloj de jugada iniciará el reloj de los 40 segundos. En esos casos, levantar la mano en señal de bola muerta no es necesario.

Observe los siguientes ejemplos.

Después de la patada inicial, el equipo A comienza una serie en su propia Línea de la yarda 25 (ver F-66 A). Porque ha habido un cambio de posesión, el reloj de juego se establece en 25 segundos y comienza cuando el **R = Réferi** hace sonar su silbato y hace la señal de bola lista (ver F-66 B). El reloj de juego no se inicia hasta que la bola sea centrada.



Si la primera jugada es una carrera fuera del tackle para una ganancia de tres yardas, terminando entre las hash marks (ver F-67 C). El Oficial que cubre la jugada, sonara su silbato y levanta la mano (ver F-67 D). El intervalo de los 40 segundos comienza en ese instante. Debido a que la jugada terminó entre los hash marks, el **CJ = Juez al Centro**, pone el balón para la siguiente jugada. El **R = Réferi** no da la señal de bola lista para jugarse o sopla su silbato, porque los relojes tanto el de juego y jugada ya están en ejecución.



En segundo down, la jugada es un pase en la zona de cobertura del **SJ = Juez Lateral** (ver F-68 E). El intervalo de 40 segundos comienza cuando el Oficial señala el pase incompleto (ver F-68 F). La mano levantada no es necesaria en este caso. Un nuevo balón se obtiene del balonero por el Oficial de banda apropiado, que la arroja al **U=Ampayer**, que ha llegado a la Línea de banda para obtener la bola. La bola se retransmite al **CJ = Juez al Centro**, que la sitúa para la siguiente jugada. Debido a que el reloj de jugada está en marcha, pero el reloj de juego no, ya que este iniciara al momento del centro, el **R = Réferi** no hace ninguna señal.

En el tercer down, una jugada de carrera da como resultado una ganancia de 14 yardas (ver F-69 G). La bola es declarada muerta cuando el portador de la bola se sale de los límites del campo. El intervalo en el reloj de la jugada de los 40 segundos comienza cuando el Oficial que cubre la jugada hace la señal para detener el reloj de juego (ver F-69 H). La mano levantada no es necesaria en este caso. El **R = Réferi** señala el primer down. El balón se transmite al **CJ = Juez al Centro** de una manera similar a la manera en que estaba en segundo down. Debido a que la jugada de carrera terminó fuera de límites del campo, el **R = Réferi** da la señal de inicio del reloj de juego (ver F-69 I) acompañado por el silbato.



Otras situaciones. Si el reloj de juego debe ser reiniciado a 25 segundos, el **R = Réferi** indicará al hacer una señal de movimiento de bombeo, alternativamente subir y bajar un brazo, con la palma de la mano hacia el cielo ver SA-07. Si el reloj de jugada se va a restablecer a 40 segundos, el **R = Réferi** hace la misma señal con las dos mano.

El Operador de reloj de Jugada deben ser instruidos de como van a reaccionar a las señales realizadas sólo por parte del **R = Réferi**. Otro Oficial puede comunicar un problema con el reloj de juego al **R = Réferi** mediante el uso de una de esas señales, pero la señal única del **R = Réferi** debe dar lugar a que no se reinicie el reloj de juego.

Con el fin de ajustar el reloj de juego cuando ha estado corriendo, tiene que haber más de cinco segundos diferencial si hay más de cinco minutos (Regla 5 / 5) para el final de cualquier medio. Cualquier pérdida de tiempo debido a que el reloj se inicia por error, por ejemplo, cuando una faul a bola muerta se llama, debe dar lugar a que el reloj de juego sea ajustado.

Si hay un retraso en la colocación de la bola y el reloj de 40 segundos muestra 20 segundos o menos, el **R = Réferi** intentará restablecer el reloj de jugada sin parar el reloj de juego. Si no, el **R = Réferi** declara Tiempo muerto de los Oficiales, el reloj de jugada se restablecerá a 25 segundos (ver SA-07.), luego da la señal con la mano de restablecer el reloj de jugada. El reloj de juego se iniciara de acuerdo como hubiera estado funcionando cuando el **R = Réferi** declaró el tiempo de Fuera.

Como una ayuda para los Oficiales y para el operador del reloj de jugada, el procedimiento se detalla para desempeñarse en los intervalos del reloj lo que es apropiado para diferentes situaciones se muestran en el Apéndice C al final de este libro. El material puede ser copiado y presentado a los operadores de reloj antes del partido. También se proporciona una versión más condensada de la lista para los Oficiales, para poderlo laminar y llevar a la campo para referencia.

Cuando hay tiempo de Fuera de un Oficial por un jugador lesionado o un casco que se sale completamente, con más de un minuto para el final en cada medio, el reloj de juego se establecerá en 40 segundos si la lesión o el casco se sale completamente e involucra a un jugador del equipo defensivo, o 25 segundos si la lesión o el casco que se sale completamente involucra a un jugador del equipo ofensivo. Con menos de un minuto restante en cualquier medio, el reloj de jugada se establece en 40 segundos para cualquier jugador del equipo B. En 25 segundos para cualquier jugador del equipo A, Se establecerá en 40 segundos si ambos equipos tienen ambos un jugador lesionado y / o un casco de jugadores contrarios se salieron en la misma jugada. El reloj de juego se inicia en la señal del **R = Réferi** cuando el balón se declara listo para la jugada. Esto se aplica sin importar el estado del reloj en el partido cuando se produce tiempo de Fuera de los Oficiales.

### **13. Los Mecanismos para la Regla de la reducción de los 10 Segundos.**

Las situaciones para aplicar la Regla de la reducción de los 10 segundos requieren una atención extrema y la concentración de toda la planilla para que la Regla se administre correctamente y tan eficientemente como sea posible. Por lo general, la Regla casi siempre entrara en juego en situaciones de urgencia, o apremio, cuando los jugadores y entrenadores están trabajando en contra del reloj de juego, ya sea para conseguir jugadas de ataque o para establecer una defensiva. Es imperativo que los Oficiales entiendan completamente todas las posibilidades relativas a las distintas opciones disponibles para cada equipo, por lo que tienen que ser capaces de administrar lo que puede ser una aplicación llena de situaciones complejas. Los Oficiales deben usar el término "**recorrer**" en lugar de "sustracción" en los anuncios.

La siguiente guía le servirá como la mecánica de los Oficiales de la CFO para administrar la Regla de recorrer 10 segundos.

**Si el Equipo que comete una falta no tiene tiempos fuera restantes y es obvio que el oponente quiere la reducción de los 10 segundos.**

El **R = Réferi** hará lo siguiente:

- Haga el anuncio (Ver más abajo);
- Informar al mariscal de campo que el reloj de juego se iniciará en la señal de bola lista;
- Darle a la ofensiva la oportunidad de moverse rápidamente a la Línea de scrimmage (si lo desean);
- Declarar la bola lista para jugarse y hacer la señal de reloj caminando. Señal 02.

El **Juez al centro** debe estar de pie sobre la bola para prevenir el centro.

**El Anuncio con más de 10 segundos restantes en el reloj de juego debe ser dado de la manera siguiente:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y con menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por favor reajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj se iniciará en la señal de bola lista para jugarse".

**El Anuncio con menos de 10 segundos restantes en el reloj de juego:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por Regla, el juego (o la mitad) ha terminado."

**Si el Equipo que comete una falta y si tiene tiempos fuera restantes y es obvio que el oponente quiere la reducción de los 10 segundos.**

Pregunte al entrenador en jefe del equipo que cometió el foul si le gustaría utilizar un tiempo Fuera para evitar la resta de 10 segundos.

**Aviso si el entrenador decide utilizar un tiempo de Fuera para evitar la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. El equipo que cometió el foul ha optado por utilizar su (primer, segundos o tercer) tiempo Fuera para evitar la reducción de 10 segundos."

**Aviso si el entrenador decide no utilizar un tiempo de Fuera para evitar la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla general, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por favor ajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj de juego se iniciará a la señal de bola lista para la jugada".

**Si el Equipo que comete una falta no tiene tiempos fuera restantes y no es obvio que el oponente requiera la reducción de los 10 segundos. (Por ejemplo, si el foul ocurre en tercera o cuarta oportunidad en la primera mitad).**

Pregunte al entrenador en jefe del equipo ofendido si él quiere que la reducción de los 10 segundos se lleve a cabo.

**Aviso si el entrenador no quiere que la reducción de 10 segundos se realice:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. La defensiva ha optado por rechazar la reducción de 10 segundos. El reloj del juego se iniciará con el centro."

**Aviso si el entrenador sí elige la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por favor reajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj de juego se iniciará a la señal de bola lista para la jugada".

**Si el Equipo que comete una falta tiene tiempos fuera restantes y no es obvio que el oponente requiera la reducción de los 10 segundos. (Por ejemplo, el foul ocurre en la tercer o cuarto down en la primera mitad).**

Pregunte al entrenador en jefe del equipo ofendido si él quiere que la reducción de 10 segundos.

**Aviso si el entrenador no quiere la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. La defensiva ha optado por rechazar la reducción de 10 segundos. El reloj del juego se iniciará con el centro."

**Aviso si el entrenador sí elige la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por favor reajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj de juego se iniciará a la señal de bola lista para la jugada".

**Aviso si el entrenador decide utilizar un tiempo de Fuera para evitar la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. El equipo que cometió el foul ha optado por utilizar su (primer, segundos o tercer) tiempo Fuera para evitar la reducción de 10 segundos."

Esta última situación requerirá el reconocimiento y una decisión por ambos entrenadores en jefe. Será fundamental que los Oficiales dejen de lado que ambos reconocen cuando se presenta esta situación. Estas personas deben recibir la información adecuada y cada entrenador tener el conocimiento para que las decisiones sean las adecuadas se deben hacer con la menor retraso posible.

La siguiente guía le servirá como la mecánica de los Oficiales de la CFO para administrar la Regla de los 10 segundos.

**Si el Equipo que comete una falta, no tiene tiempos fuera restantes y es obvio que el oponente requiera la reducción de los 10 segundos.**

El **R = Réferi** hará lo siguiente:

- Haga el anuncio (Ver más abajo);
- Informar al mariscal de campo que el reloj de juego se iniciará en la señal de bola lista;
- Dar a la ofensiva la oportunidad de moverse rápidamente a la Línea de scrimmage (si lo desean);
- Declarar la bola lista para jugarse y hacer la señal de reloj caminando.

El **Juez Central** debe estar de pie sobre la bola para impedir el centro.

**El Anuncio con más de 10 segundos restantes en el reloj de juego:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por favor reajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj de juego se iniciará en la señal de bola lista para jugarse".

**Anuncio con menos de 10 segundos restantes en el reloj de juego:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por Regla, el juego (o la mitad) ha terminado."

**Si el Equipo que comete una falta si tiene tiempos fuera restantes y es obvio que el oponente evita la reducción de los 10 segundos.**

Pregunte al entrenador en jefe del equipo que cometió el foul si le gustaría utilizar un tiempo Fuera para evitar la resta de 10 segundos.

**Aviso: El entrenador decide utilizar un tiempo Fuera para evitar la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. El equipo que cometió el foul, ha optado por utilizar su (primer, segundos o tercer) tiempo Fuera para evitar la reducción de 10 segundos."

**Aviso si el entrenador no quiere utilizar un tiempo de Fuera y quiere que la reducción de 10 segundos se realice:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. El equipo ha optado por aceptar la reducción de 10 segundos. Por favor reajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj de juego se iniciará en la señal de bola lista para jugarse".

**Si el Equipo que comete una falta no tiene tiempos fuera restantes y no es obvio que el oponente requiera la reducción de los 10 segundos. (Por ejemplo, si el foul ocurre en tercera o cuarta oportunidad en la primera mitad).**

Pregunte al entrenador en jefe del equipo ofendido si él quiere la reducción de 10 segundos.

**Aviso si el entrenador no quiere la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. La defensiva ha optado por rechazar la reducción de 10 segundos. El reloj del juego se iniciará con el centro."

**Aviso si el entrenador elige la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por favor reajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj de juego se iniciará a la señal de bola lista para la jugada".

**Si el Equipo que comete una falta tiene tiempos fuera restantes y no es obvio que el oponente requiera la reducción de los 10 segundos. (Por ejemplo, si el foul ocurre en tercera o cuarta oportunidad en la primera mitad).**

Pregunte al entrenador en jefe del equipo ofendido si él quiere que la reducción de los 10 segundos se aplique.

**Aviso si el entrenador no quiere la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. La defensiva ha optado por rechazar la reducción de 10 segundos. El reloj de juego se iniciará con el centro."

**Aviso si el entrenador elige la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. Por Regla, la sanción incluye la reducción de 10 segundos. Por favor reajuste el reloj de juego al segundo (apropiado) y el reloj de juego se iniciará a la señal de bola lista para la jugada".

Pregunte al entrenador en jefe del equipo que cometió el foul si le gustaría utilizar un tiempo de Fuera para evitar la resta de 10 segundos.

**Aviso: El entrenador decide utilizar un tiempo de Fuera para evitar la reducción de 10 segundos:**

"Falso inicio, ofensivo número 72. Penalización de cinco yardas. El foul ocurrió con el reloj corriendo y a menos de un minuto para finalizar el medio. El equipo que cometió el foul ha optado por utilizar su (primer, segundos o tercer) tiempo Fuera para evitar la reducción de 10 segundos."

Esta última situación requerirá el reconocimiento y una decisión por ambos entrenadores en jefe. Será fundamental que los Oficiales dejen de lado que ambos reconocen cuando se presenta esta situación. Estas personas deben recibir la información adecuada y cada entrenador, debe tener el conocimiento para que las decisiones sean las adecuadas, se deben hacer con la menor retraso posible.

#### **14. Después del partido.**

Deberes después de la terminación del partido y la Revisión.

Cuando el juego termina, todos los Oficiales deben tener en cuenta el tiempo total transcurrido desde la pata inicial, hasta el final del partido (incluyendo los intermedios). Todos los Oficiales deben dejar el campo juntos. No solicitar o iniciar alguna platica, ni evitar a los entrenadores. (Simplemente dirigirse sin hacer sociales o permitir pregunta, hacia los vestidores).

Si la ultima jugada del partido tiene consecuencias directas en el encuentro, la planilla no deberá salir del campo hasta que sea liberado el encuentro por el Oficial de la repetición.

#### **Informes y reportes después del juego.**

En su revisión después del juego, completar los informes requeridos del juego y envíelos por correo inmediatamente. Si hay alguna interrupción en la cooperación entre los Oficiales del juego y del operador del reloj durante alguna jugada, o si se produjo un mal funcionamiento de los relojes, el Oficial a cargo del que lleva el reloj es el responsable de informar a la oficina de la conferencia o la agencia asignada o persona responsable inmediatamente después del juego. Se alienta a los tomadores de tiempo reportar aquellas planillas que no sean cooperativas o cuyas señales no eran claras y precisas.

Para después del partido de acceso de medios a los Oficiales, consulte a la conferencia, Bowl juego o políticas de postemporada. Cualquier comentario o explicaciones sobre las Reglas o interpretaciones se regirán por conferencias, para jugadas de tazon o políticas de postemporada de.

Si un jugador fue expulsado por pelear o por recibir dos sanciones de conducta antideportiva, el incidente debe ser reportado a la autoridad competente después del partido.

El **R = Réferi** pondrá en contacto con la persona designada (usualmente el coordinador de la conferencia de los Oficiales) e informarle que fue descalificado por pelearse. El informe debe incluir el cuarto y tiempo restante del juego en el que se produjo la descalificación.

La persona asignada notificará al director de deportes que uno o más, de los jugadores atletas o entrenadores de la institución fue descalificado por pelearse. Dicha notificación incluirá una explicación del artículo que versa sobre la suspensión. Si la persona privada del derecho de descalificación no está bajo la jurisdicción de la agencia de la asignación, que la agencia notificará al agente que representa la institución, y será seguido procedimientos similares. La persona responsable asignada también alertará al próximo oponente programado de la descalificación si esta se traslada al siguiente partido.

#### **15 Seguimiento y presentación del informe de los Faules cometidos.**

En las conferencias de FBS y FCS, cada Oficial debe registrar cada foul que él llama durante un juego. Después del partido, las sanciones se copian en una hoja maestra que es enviado a la conferencia.

Cada vez más las conferencias de la División II y III están requiriendo informes de las penalizaciones.

La Creación de una base de datos. Informes de penalización permitirá a los coordinadores de la conferencia, así como el Comité de Reglas de la NCAA para detectar tendencias. Por ejemplo, si hay un aumento apreciable en el número en las llamadas de agarrando de un año a otro, podría significar que los Oficiales son cada vez más estrictos con los agarrando , o tal vez es el resultado de un punto de énfasis en el fútbol de la universidad en general o en esa conferencia. También podría ser que los jugadores sólo están cometiendo un mayor numero de agarrando que en temporadas anteriores.

Los datos proporcionados por los informes del castigo podría llevar a descartar o cambiar la mecánica de cambios que mejoran el juego.

Los informes de penalización utilizados o abreviaturas de tres letras para identificar las faules. Con el fin de garantizar que todo el mundo está marchando al mismo son, las faules y las abreviaturas correspondientes aparecen a continuación. Aunque los Oficiales podrán utilizar diferentes denominaciones en la tarjeta de la castigo que lleva durante el juego, las siguientes designaciones deben ser utilizados en el informe enviado a la conferencia o el coordinador.

<b>Acción</b>	<b>Abreviatura</b>
BAT	Bateo ilegal
BBW	Bloqueo por debajo de la cintura
BOB	Bloqueo fuera del campo
CHB	Bloqueo de Chop Block
CINC	Cachar / Incompleto
CLP	Clipping abajo de la cintura
CMT	Comentario inadecuado
DBR	Down por Regla
DH	Holding Defensivo
DOD	Retraso de juego (Defensivo)
DOF	Fuera de lugar Defensivo
DOG	Retraso de juego (Ofensivo)
DPI	Interferencia de pase Defensivo
DSC	Señales desconcertantes (Defensivo)
ENC	Invasión (Ofensivo)
EQV	Violación de Equipo
FBG	Peleando antes del juego
FBP	Adelantado / Pase atrasado
FFH	Peleando Primer Medio
FHT	Peleando en Medio Tiempo
FMM	Agarrando de la mascara (15 yds)
FSH	Peleando Segundo Medio
FST	Salida en Falso
GAD	Administración del Juego
GAI	Interferencia en la Administración del Juego - 5 yds
GAM	Interferencia en la Administración del Juego Mayor - 15 yds
HUR	Saltando
IBB	Bloqueo Ilegal en la espalda
IBK	Bloqueo Ilegal en Patada
ICS	Contacto Ilegal al Centrador
IDP	Inelegible en Campo abierto en Pase
IFD	Formación Ilegal (Defensivo)
IFK	Formación Ilegal en Patada libre
IFP	Pase Ilegal adelantado
IHR	Ilegalmente ayudando al corredor
IKB	Ayudando Ilegalmente al pateador
ILF	Formación Ilegal
ILH	Uso Ilegal de las Manos
ILM	Movimiento Ilegal
ILS	Substitución Ilegal
ING	Pase Intencional lanzado a tierra
ISP	Centro Ilegal
ITK	Toque Ilegal de una Patada

ITP	Toque Ilegal de Pase
IWG	Cuña Ilegal
KCI	Interferencia en Cachar una Patada
KIK	Patada Ilegal
KOB	Patada fuera del Campo
LEA	Saltando
LEV	Tomando Ventaja
LPS	Saltando sobre el escudo del pateador
OFK	Fuera de lugar en Patada libre
OH	Holding Ofensivo
OPI	Interferencia Ofensiva en Pase
PFH	Personal Faul cuando el casco se sale
RFH	Rudeza al sostenedor (15 yds)
RFK	Rudeza al pateador libre
RNH	Sacando de balance al Sostenedor (5 yds)
RNK	Sacando de balance al Pateador(5 yds)
ROB	Regresar en contra de OOB
RPS	Rudeza al Pasador
RRK	Rudeza al Pateador
SH	Movimiento Ilegal (Shift)
SKE	Golpeando Bajo a los tobillos
SLW	Advertencia a la línea lateral
TGT	Cazando
TRP	Tropezando
UNR / BTH	Golpe a la Cabeza
UNR / BUT.	Topeteando con el Casco
UNR / HCT	Tackleo del cuello o Jersey
UNR / OTH	Cualquier tipo de Rudeza
UNR/HDP	Golpeando a un jugador Indefenso
UNR/HTF	Manos en la Mascara
UNR/LTO	Golpe tarde fuera del Campo
UNR/LTP	Golpe tarde / en la Pila
UNS/ABL	Lenguaje Abusivo
UNS/BCH	Conducta antideportiva de la Banca
UNS/DEA	Acto Excesivo que retrasa el juego
UNS/GAI	Interferencia Administración de un Juego Contacto 15 yds
UNS/LEV	Festejo (Defensivo)
UNS/NFA	No Acto de Football
UNS/OTH	Otras Conductas antideportivas
UNS/RHT	Quitarse el Casco
UNS/STB	Escupiendo o lanzando la Bola
UNS/TAU	Insultando o retando
UNS/UFA	Actos inadecuados



## 16. Directrices sobre la conducta antideportiva.

El comportamiento de los jugadores en la comisión de faules de conducta antideportiva sigue siendo un importante punto de énfasis para el Comité de Reglas de la NCAA y de la Junta de Administradores de CFO

El reconocimiento de estos faules y la aplicación de las sanciones ponen a nuestros Oficiales en una situación difícil. Es por naturaleza cuando se aplican que van a ser criticados, y parece especialmente cierto cuando tratamos de aplicar las Reglas pertinentes al pie de lo que se enuncia en el libro de Reglas (ver Regla 9-2-1, pag. 92). Estas son por lo regular llamadas de juicio, al igual que todas y cada una de las decisiones que toman los Oficiales durante la acción del juego.

Mientras los Oficiales aplican su juicio, tal vez estas directrices le serán útiles:

- Recuerde que el juego es uno que genera gran emoción, jugado por jóvenes talentosos que se destacan por una sola jugada en un partido en el que son excepcionalmente talentoso.
- No ser excesivamente técnico en la aplicación de las Reglas.
- Permitir las reacciones tipo entusiasta e ingenuas breves al final de una jugada.

Más allá de los breves estallidos espontáneos de energía, los Oficiales deben lanzar su pañuelo en aquellos actos que son claramente prolongados, para llamar la atención a ellos mismos, y que pueden ser considerados como una burla del juego.

Una lista de los actos específicamente prohibidos están en la Regla 9-2-1 de la (a) a la (h). Esta lista pretende ser ilustrativa y no absoluta.

Todos estamos de acuerdo que cuando estos actos se realizan tienen la clara intención de burlarse o degradar al oponente, este tipo de acciones no deben ser permitidos no sólo porque están escritos en el libro de Reglas, sino porque ofenden nuestro sentido de cómo se debe jugarse este juego. Ahora tenemos suficiente experiencia con esta Regla para saber lo que "siente" bien y lo que se "siente" mal. Tenga en cuenta que la mayoría, si no todas estas acciones no entran en la categoría de breves estallidos espontáneos. Más bien, se presentan como burlas, la auto glorificación, degradar a los oponentes, o foul de falta de respeto a los adversarios y el juego.

Cuando surge una situación así, los Oficiales deben esperar un momento, tomar una respiración profunda y evaluar lo que, el mismo sienten acerca de lo que han visto.

- Si se siente bien, dejarlo ir.
- Si se siente mal, pañuelo al aire.

Nunca será posible totalmente especificarlo por escrito lo que se debe y no se debe permitir. Pero confiamos en que nuestros Oficiales puedan tener un buen juicio, ya que saben en sus corazones lo que se debe y no se debe permitir en el calor de un juego emocional.

Las directrices para oficiar faules de conducta antideportiva de los jugadores son claras y han estado en vigor desde hace varios años. Jugadores, entrenadores y Oficiales no deben tener ninguna duda de que se ha producido una foul de conducta antideportiva. Reacciones espontáneas a una gran jugada se permiten siempre y cuando el acto concreto no se convierta en un acto o acción prolongada, ni que viole las restricciones de la Regla 9-2-1-a 2.

En el pasado, los Oficiales han tratado de prevenir los actos antideportivos al correr hacia el jugador que ha realizado una anotación, interceptado un pase, capturado al mariscal de campo, etc. Hay varias cuestiones que se plantean en el celo de un Oficial para evitar o prevenir un foul. El Oficial debe:

- Aparentar ser sobre acelerado por "atacar" a un jugador que todavía no ha hecho nada malo;
- Restringir su campo de visión por lo que es difícil discernir la naturaleza exacta de las acciones del jugador (al acercarse demasiado a él), y
- Un Oficial se pone en peligro cuando entra tropicado en una zona donde aun varios jugadores están celebrando con entusiasmo una buena jugada de un compañero de equipo.

Entro en vigor en la temporada del 2011, los Oficiales no deben precipitarse hacia cualquier jugador o jugadores para evitar una potencial celebración, de cualquier acto antideportivo. Deben mantener una presencia a una distancia razonable y observar las acciones de los jugadores. Si las acciones rayan en una conducta antideportiva, el foul debe ser llamado y la información debe ser transmitida al entrenador en jefe. Si se comete un foul, un pañuelo debe ser lanzado sin mostrar emoción alguna hacia el jugador.

Nota: Estos mecanismos son para situaciones en las que las acciones implican a los jugadores de un solo equipo. Si hay una amenaza de un foul donde se implican a los contrarios, los Oficiales deben, como siempre, intervenir para evitar una mayor escalada, ya sea como burlas ensayadas o faules de rudeza innecesaria.

### 17. Marcando el punto.

Mientras que los Oficiales tienen poco impacto en lo bien que se juega un juego, un buen ritmo de juego se puede ajustar si se mantiene mediante la implementación de algunas medidas de ahorro de tiempo.

### Patadas Libres.

Después que el **CJ = Juez al Centro** de la bola al pateador, el **R = Réferi** pita la señal de bola lista y hace la señal que el reloj de 25 segundos puede comenzar.

Si el juego no es televisado, después de un intento de anotación extra o un gol de campo convertido, el **CJ = Juez al Centro** debe tomar rápidamente de nuevo la bola y llevarla al centro del campo después de que hayan expirado 45 segundos.

### 18. Tiempos de Fuera.

Durante los juegos televisados, el "la gorra roja" o de enlace, señala al **R = Réferi** antes de jugada si se solicita un tiempo muerto. El **R = Réferi** señala el tiempo Fuera y se suma la señal de tiempo Fuera de los medios de comunicación.

Los tiempos de enlace de los comerciales. El cronometraje comienza cuando el **R = Réferi** da la señal de tiempo Fuera de los medios de comunicación. Con 30 segundos por jugarse en el tiempo Fuera en un juego de la TV (30 segundos en un juego de no TV o antes de un patada libre), el **BJ = Juez Zaguero** informa al enlace, que a la señal del **R = Réferi**. Los Oficiales de las bandas y luego deben instruir a los equipos que vuelvan al campo.

Cuando el enlace indica que quedan 10 segundos en el tiempo Fuera, el **R = Réferi** da la señal de bola lista para jugarse. El **R = Réferi** tiene la facultad de retrasar ligeramente la señal de bola lista para jugarse.

Después de un tiempo Fuera, todos los Oficiales deben estar en su posición. Eso permite que el **R = Réferi** dé la señal de bola lista para jugarse sin retraso.

### Después de una Jugada.

Si la jugada ha terminado con un cambio de posesión o una nueva serie para el equipo A es otorgada, los Oficiales tienen que darse prisa para cubrir sus posiciones. Eso permite que el **R = Réferi** dé la señal de bola lista para jugarse sin retraso.

Si la jugada ha terminado con un touchdown, los Oficiales que cubren deben estimular al equipo que anoto a realizar su celebración corta y prepararse para el intento de anotación extra.

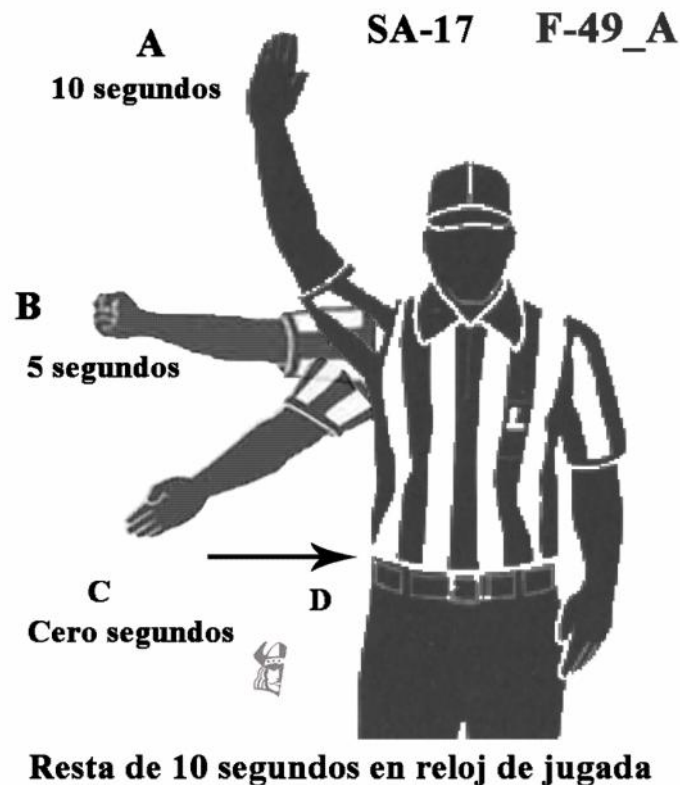
El Oficial que llama una foul que impide que el centro se realice, debe mandar la señal al **R = Réferi** de la naturaleza del foul. La señal se debe dar cuando la bola está muerta. El **R = Réferi** puede entonces dar la señal de una manera más eficiente a tiempo.

### 19. Cuando el Reloj de jugada se descompone. (Aunque sea sólo uno).

Un mecanismo deberá ser aplicado por el **BJ = Juez Zaguero**, (en planilla de 5, 7, 8 Hombres).

Si hay un fallo de funcionamiento (aunque sea en uno solo de los relojes), los relojes de jugada se apagará hasta que se corrija el problema. Ambos entrenadores serán notificados si el reloj de jugada de campo ya no es Oficial, el reloj de 25/40-segundo, entonces se reiniciará en 25 segundos (después del aviso) con el **BJ = Juez Zaguero** sincronizando manualmente la cuenta en su reloj.

El **BJ = Juez Zaguero** deberá elevar un brazo (recto) encima de la cabeza cuando en el reloj de jugada resten 10 segundos ver Señal Auxiliar 17 inciso A, y el brazo se va moviendo hacia bajo de forma continua (como un segundero). El brazo estará recto con la mano cerrada, cuando resten cinco segundos en el reloj de jugada ver inciso 17\_B, y terminara abajo del cinturón cuando llegue a cero, ver inciso 17\_C, acto seguido, esa misma mano (ya abierta) va en dirección para sacar el pañuelo, y al mismo tiempo el **BJ = Juez Zaguero** hará sonar su silbato y sacara su pañuelo.



7

**Apéndice A.****El Octavo Oficial.**

Con base en los años anteriores la experimentación, el aprendizaje y el éxito del octavo Oficial, el Comité de Reglas de Fútbol NCAA hizo un cambio en la Reglas 11 para permitir el uso de un octavo Oficial como una práctica estándar. Este Manual ha capturado la nueva mecánica del **CJ = Juez al Centro** y el impacto en los demás Oficiales que lo rodeaban. El propósito del octavo Oficial no es para acelerar el ritmo de juego. Pero es basado en el carácter cambiante de nuestro juego, para permitir que la Planilla de un recurso adicional para una mejor cobertura y en última instancia, para oficiar mejor el encuentro.

Este apéndice se presenta en forma de boletín para destacar algunos de los deberes primordiales del **CJ = Juez al Centro**, pero de ninguna manera se presenta para eliminar la necesidad de estudiar el manual completo. Observando esta sección, usted tendrá una vista de alto nivel en los deberes del **CJ = Juez al Centro**, pero como Oficial no hay sustituto como el manual para asegurar la comprensión de las interacciones y los efectos del **CJ = Juez al Centro** en la Planilla.

**Deberes básicos, Responsabilidades y Mecanismos:**

El **CJ = Juez al Centro** debe convertirse en un miembro integral de la Planilla.

En downs de scrimmage, el **CJ = Juez al Centro** tomará posición inicial en el back field Ofensivo, de 12-14 yardas de profundidad y siempre estará en el lado izquierdo de la formación. El **R = Réferi** será inicialmente de 12-15 yardas de profundidad y siempre estar en el lado derecho de la formación, independientemente de la mano del pasador del mariscal de campo.

En el regreso del pasador, el **CJ = Juez al Centro** la llave en su lado izquierdo frente al tackle de su lado y el **R = Réferi** tomará su lado derecho frente al tackle de su lado. Ambos Oficiales tendrán la responsabilidad de ver al mariscal de campo, con el **R = Réferi** como primordial asignación. El **R = Réferi** mantendrá como principal responsabilidad la llamada de pase intencional a tierra, pero el **CJ = Juez al Centro**, al igual que los otros Oficiales, tendrá una fuerte responsabilidad del tackleo a tierra.

En jugadas de carrera a la derecha, **R = Réferi** su llave su Tackle y tomar el punto de ataque. Tanto el **CJ = Juez al Centro** y el **U = Ampayer** tendrá inicialmente punto de ataque posterior y esto debería permitir que el **U = Ampayer** para aclarar los bloqueos más rápido y luego pasar al segundo nivel de bloqueos. El proceso se invierte si la carrera es en el lado izquierdo con el **CJ = Juez al Centro** de ir al punto de la parte delantera del ataque. Esto debería ayudar a eliminar la transición de los Tackles por el **R = Réferi** y el **CJ = Juez al Centro** en carreras.

Si el mariscal de campo se revuelve a la línea del lado izquierdo, el **R = Réferi** hará la transmisión de la responsabilidad principal **CJ = Juez al Centro** cuando el mariscal de campo entra en la zona lateral izquierda y hacia la línea de scrimmage. Esta transición se llevará a cabo cuando el mariscal de campo se pone fuera del Hash Mark y los números.

El **CJ = Juez al Centro** tendrá la responsabilidad principal de colocar la bola, pero si se acelera el proceso, cualquier Oficial puede colocar la bola. El **CJ = Juez al Centro** tendrá coordinación con el **R = Réferi** en relación con las sustituciones y cuando el **R = Réferi** da la Señal Auxiliar-012 (ver F-12) que hay sustituciones, el **CJ = Juez al Centro** estará en condiciones de impedir el centro hasta que el **R = Réferi** borra la señal. El **R = Réferi** dará una señal definitiva "alejarse" en todos los downs al **CJ = Juez al Centro** con o sin sustituciones. (A continuación, no tener eco o silbato

- o silbar repetidamente desde la línea lateral que indicará sustituciones.)
- Si no hay sustituciones, el **R = Réferi** señalará el **CJ = Juez al Centro**, "que este a distancia" y la bola está lista. Si no hay sustituciones del Equipo A, pero hay un retraso inusual en que la bola no está lista. el **R = Réferi** puede dar la Señal Auxiliar 014 (parar) para mantener brevemente al **CJ = Juez al Centro** con la bola, antes de liberarlo, Esperando una señal positiva del **R = Réferi** al **CJ = Juez al Centro** en cada jugada para liberarlo.
- El **CJ = Juez al Centro** caminará todos los Castigos. El **CJ = Juez al Centro** buscará al Oficial a cargo de las cadenas y ambos caminarán los castigo al mismo tiempo. Esto será Regularmente el **LJ=Juez de Línea** en la primera mitad y el Oficial en la Línea en la segunda mitad y en los tiempos extras. El **U = Ampayer** y Oficial frente a las cadenas serán los responsables del segundo control en la aplicación adecuada.
- Cuando hay un cambio de posesión, el **CJ = Juez al Centro** se hará cargo de la línea de gol en los regresos largos, y el **R = Réferi** mantendrá la responsabilidad por el mariscal de campo que es jugador indefenso y seguirá oficiando la jugada.
- En despejes, el **CJ = Juez al Centro** tendrá la responsabilidad principal de los bloqueos en contra del escudo del pateador. El **CJ = Juez al Centro** también tendrá la responsabilidad línea de gol en regresos de patada de largo y el **R = Réferi** mantendrá la responsabilidad primaria para el pateador que es jugador indefenso y seguirá oficiando la jugada.
- Durante las patadas de scrimmage bloqueadas (Patadas), el **CJ = Juez al Centro** y el Oficial en la línea de scrimmage que él se enfrenta inicialmente (**HJ = Oficial en la Línea** o **LJ=Juez de Línea**) se retrasan con la bola y la otra línea del Oficial scrimmage (Oficial en la línea o **LJ=Juez de Línea**) se quedará posicionado en la línea de scrimmage. El **R = Réferi** mantendrá la responsabilidad por el pateador y seguirá oficiando la jugada.
- En patadas de anotación (tratarlas como un gol de campo), el **CJ = Juez al Centro** se unirá al **U = Ampayer** y Juez lateral posicionado en el lado del equipo que tiene el balón. Después de que el **CJ = Juez al Centro** colocó la bola, pasará la responsabilidad de la bola y la coordinación para el proceso de sustitución al **U = Ampayer** y se moverá a su posición. El **U = Ampayer** se moverá a la posición para evitar el centro, hasta que sea liberado por el **R = Réferi** El **U = Ampayer** luego se posicionara en medio de la formación con la responsabilidad primordial para el Centro y de los dos guardias. El **SJ = Juez Lateral** se quedará en su lado del campo y se coloca sobre su tackle y del ala abierta, el **CJ = Juez al Centro** estará frente al **SJ = Juez Lateral** y se colocará sobre su tackle y del ala abierta. Los tres Oficiales estarán atentos a la acción y en sus llaves.
- En formaciones de tipo des-balanceadas durante un intento de anotación extra con un pateador y el sostenedor en posición, el **CJ = Juez al Centro** se posicionará a sí mismo en el lado de la bola del equipo B en el lado opuesto al **SJ = Juez Lateral** y se dividirá para cubrir los jugadores si es necesario. Si el equipo A está en una formación de tipo de tipo des-balanceadas, pero sin el sostenedor y el pateador en su lugar (es decir, en formación escopeta o mariscal de campo en su lugar), el **CJ = Juez al Centro** permanecerá en el lado de la bola del equipo A en su posición normal. Si el Equipo A continuación, se desplaza de nuevo en una formación con un pateador y el sostenedor en su posición normal, el **CJ = Juez al Centro** se moverá al lado de la bola del equipo B.
- En patadas de salida el **CJ = Juez al Centro** entregará la bola al pateador, y permanecer con él en el centro del campo. Y tendrá la responsabilidad de verificar de que existan cuatro jugadores a cada lado del pateador, seguir al Pateador para su protección de cinco yardas, conocer el estado y el vuelo de la bola, y estar pendiente de los primeros bloqueos y toques de la bola en patadas sorpresa

cortas. También será una copia de seguridad para estar atento en los botes de la pelota en el campo al ser pateada y en señales de recepción libre. Él trabajará hasta 10-15 yardas en el campo y atento para ver la primera ola de bloqueos por el equipo que regresa la patada. El **CJ = Juez al Centro** también tendrá la responsabilidad de la línea de gol con el **SJ = Juez Lateral** y el **FJ = Juez de Campo** en los regresos de patada largos.

En las mediciones, el **CJ = Juez al Centro** obtendrán la bola que viene del **FJ = Juez de Campo** o **SJ = Juez Lateral**, y está preparado para obtener una nueva bola para el punto siguiente después de la medición.

Se ha añadido a las obligaciones antes del juego, el **CJ = Juez al Centro** e comunicará con el centro y el mariscal de campo, de ambos equipos, para explicar el proceso de sustitución y, específicamente, cuando él va a estar en la posición para evitar el centro hasta que el **R = Réferi** borra la señal de sustituciones en proceso.

## Apéndice B

### Funciones del Oficial alternativo.

Si hay un Oficial Alterno y es asignado a un juego, ese Oficial debe estar listo en cualquier momento para sustituir a un Oficial de la Planilla que no pueden continuar en el juego. Muchas de las veces, el Oficial Alterno se les asignará un deber, como manejar el reloj de juego desde el palco de prensa, ser el sombrero rojo, etc. En estos casos, el deber de la conferencia asignado, anulará las mecánicas recomendadas. Si está disponible, el Oficial Alterno desempeñará las siguientes funciones como el Oficial mantiene un estado de preparación para participar en el encuentro.

1. Asistir a la conferencia previa al partido con el equipo de oficiales.
2. Vestido, con uniforme e implementos, listo para oficiar.
3. Posición inicial en jugadas de scrimmage está en la zona neutral en el lado palco de prensa detrás del Juez Oficial de la Línea o **LJ=Juez de Línea**.
4. Monitorear la zona neutral como una copia de seguridad, para determinar si la bola y estado del jugador en relación con la zona neutral.
5. Asistir al **R = Réferi** cuando sea necesario (señalización desde la banda) con el estado del reloj cuando una señal de bola lista para jugarse es deber darse.
6. Supervisar el punto anterior, manteniéndola todo el tiempo hasta que sea necesario, luego rápidamente pasar al punto siguiente antes del próximo centro. Conozca el down como una copia de seguridad en cada jugada.
7. Registrar y verificar la aplicación tanto del punto como el castigo. Ayudar con la identificación del número del jugador que cometió un Faul.
8. En jugadas de patada libre, la posición inicial está en la línea de restricción del equipo receptor, la realización de monitoreo de seguridad de esa línea.
9. Ayudar en la supervisión del reloj de juego
10. Si el reloj de juego falla, hará funcionar su reloj y coordinara la comunicación en cada jugada con el **R = Réferi**.
11. Ayudar a contar los tiempos fuera cargados a cada equipo.
12. Ayudara en la coordinación de la sincronización en el medio tiempo.

## Apéndice C.

### Deberes antes del juego.

El propósito de una conferencia previa al partido es para preparar a la planilla y consolidar el pensamiento de los Oficiales en cuanto a los procedimientos, las Reglas y las interpretaciones y la observancia. Como resultado de ello, la asistencia a la conferencia previa al partido es obligatoria. Sólo una emergencia y previo aviso al **R = Réferi** pueden excusar la ausencia. Ningún visitante no autorizado debe ser permitido.

En ausencia del **R = Réferi**, el Juez Alternativo será responsable de que una conferencia previa al partido se lleve a cabo. El **SJ = Juez Lateral** es responsable de tener la hora correcta. Los otros Oficiales deben confirmar sus relojes con el **SJ = Juez Lateral**.

Los Oficiales pueden variar su enfoque de la conferencia previa al partido, pero el valor de la organización y la unificación de las técnicas que se emplearán en un juego no se pueden exagerar. Aquí hay una lista de temas propuestos para la plática previa al partido:

### ESQUEMA DE LA PLÁTICA PREVIA.

#### Deberes pre-juego.

- Certificación del equipo con los entrenadores.
- Control del Equipamiento sobre el terreno de los jugadores.
- Revise y marque las bolas de juego.
- Identificar al personal médico.
- Instrucción del personal de la cadena y suplentes.
- Instrucción del recoge bolas.
- Instrucciones de quien lleva el reloj.
- Inspección general del campo.

#### Procedimiento en el Volado.

- Procedimiento Primera mitad.
- Opciones de la segunda parte.

#### En patadas libres.

- Posiciones.
- Instrucciones a los equipos.
- Líneas de Restricción.
- Cuenta de jugadores.
- Reloj de inicio.
- Impulso (Momento) a la zona final.
- Touchback.
- Patada no tocada fuera de los límites.
- El bloqueo de debajo de la cintura.
- La interferencia en cachar la Patada.
- Señal de cachada libre.
- Transferencias hacia delante.
- Patada de salida corta.



- Patada libre después de Safety.

### **Jugadas de Scrimmage en general.**

- Posiciones
- Comunicación de la Planilla.
- Quien cuentan a los jugadores.
- Sustituciones.
- Legalidad de la Línea ofensiva. Señales para arrancar el reloj.
- Elegibilidad de los receptores.
- El hombre en movimiento.
- Faules a bola muerta.
- Legalidad d al momento del centro.

### **Jugadas de Scrimmage. En Carreras.**

- Cobertura de corredor en el backfield, entre tackles, resbaladas, pichadas.
- Acción delante del corredor.
- La cobertura en bola muerta.
- Máximo avance fuera de los límites.
- Línea de Gol / situaciones de pocas yardas (cortas).
- La cobertura de los balones sueltos, los avances posteriores y regresos.

### **Jugadas de Scrimmage. En Pases.**

- Cobertura del pasador. Rudezas al.
- Pase / pase atrasado / más allá de la Línea de scrimmage: aclarar la jurisdicción en el pase hacia adelante / hacia atrás.
- Pase intencionalmente lanzado al suelo. Clarificar la jurisdicción.
- Inelegibles en el campo.
- Hombres llave y zonas de cobertura de los receptores.
- Completo / incompleto.
- La interferencia de Pases ofensiva, defensiva.
- La cobertura en jugadas de intercepción. Impulso en la zona de anotación, el bloqueo debajo de la cintura.

### **Patadas.**

- Posiciones
- Contacto con el pateador.
- Bloqueando, toque en la Línea de scrimmage, balón más allá, detrás de la zona neutral.
- La interferencia en la cachada de la Patada.
- Cachada libre.
- Sin haber sido tocada en la zona de anotación.
- Fuera de los límites, marcado el punto.
- Toque ilegal.
- Cobertura de un corredor, portador de la bola, otra acción, el bloqueo debajo de la cintura.
- Fingir, engaños.

**Goles de campo e intentos de anotación extra.**

- Posiciones, la cobertura de los postes.
- Contacto con el pateador / sostenedor.
- Bloqueado / tocado en la Línea de scrimmage, balón más allá / detrás de la zona neutral.
- Fingir, engaños.
- Cobertura en cuando la defensiva gana la posesión.

**Obligaciones generales.**

- Fombles, apilamiento, Faules en.
- Entrega de bola

**Fin del cuarto.**

- El cambio al final después del primer y tercer cuarto.
- En el Medio tiempo.
- Cuando Finaliza el juego.

**Repetición instantánea.****Periodos Extra.****Tiempos de Fuera.**

- Registros y anotaciones.
- Posiciones y deberes.

**Mediciones.**

- Mecanismo en la medición repaso de obligaciones.

**Faules y la aplicación de.**

- Generación de informes, quién, qué, dónde, y cuándo.
- Reporte de faules.
- Opciones.
- Señales.
- Cumplimiento.

**Que hacer en caso de una lesión.**

- Si está herido un Oficial.
- Si están heridos dos Oficiales.

## Apéndice D.

### Reloj de Jugadas de 40/25 Segundos Para Tomadores del tiempo.

El reloj de juego se reseteara automáticamente a 40 segundos al final de cada jugada. El Oficial que cubre la jugada da la señal (bola muerta) y en ese momento iniciara el reloj de jugada.

Cuando la bola es declarada muerta en el campo de juego en una jugada: El reloj de jugada comienza cuando el Oficial que cubre la jugada, levanta su brazo indicando bola muerta o da una señal de reloj corriendo, si están cerca de la Línea Lateral. En Pase incompleto: El reloj de jugada empieza, cuando un Oficial realiza la señal de pase incompleto.

Bola muerta fuera de límites del campo: El reloj de Jugada comienza cuando el Oficial que cubren la jugada hace la señal para detener el reloj de juego. El reloj de jugada se puede ajustar manualmente a 25 segundos cuando se producen retardos o en el momento de la señal de **R = Réferi** (una señal de bombear con mano encima de la cabeza, o el **R = Réferi** da la señal de bola lista para la siguiente jugada):

Administración de	Al equipo B se le otorga un primer	Revisión de la Repeti-
Tiempo Fuera a un equipo	Inicio de un periodo	Casco fuera (ofensiva)
Tiempo Fuera de Medios	Inicio de posesión de Serie en periodo Extra	Otros paros administrativos
Tiempo Fuera por Lesiones (ofensiva)	Después de cualquier down de patada	Después de cualquier anotación
Medición		

### Situaciones especiales.

Castigo por retraso de juego, mantener el reloj de jugada en: 00 hasta que se complete el castigo.

Si el reloj de juego se ve: 00 y no hay retraso de juego, restablezca a 40 segundos inmediatamente después de que la bola es centrada, y luego esperar a la señal apropiada para iniciar el reloj de jugada. Si los relojes de jugada no están sincronizados, o si uno de ellos falla, los relojes deben estar apagados y el Oficial correspondiente será el responsables de llevarlo (generalmente el **BJ = Juez Zaguero** ).

En patadas de salida y patadas libres y después de un safety, el reloj de jugada se iniciará en la señal del **R = Réferi** de bola lista para la jugada, Si la patada de salida no se produce antes de que el reloj de 25 segundos de jugada transcurre y una foul de retraso se llama, el mismo procedimiento será seguido. Los Oficiales tienen la autoridad para reajustar el reloj de jugada a 25 segundos si el viento tira la bola fuera del tee o cualquier otra circunstancia lo justifica. Esté atento a la señal de bombear del brazo hecha por el **R = Réferi**. Bajo ninguna circunstancia se debe reajustar el reloj de jugada a 25 segundos por una señal realizada por cualquier otro Oficial, solo el **R = Réferi** la realiza. Es una práctica común que los Oficiales se comuniquen con el **R = Réferi** de "pedir" si quiere considerar restablecer al hacer la señal de bombear. La señal de restablecer el reloj de jugada es solo a discreción del **R = Réferi**.

Esté alerta de señal del **R = Réferi** si nota cualquier tipo de retraso administrativo mientras el reloj de jugada está en marcha, sobre todo después de que se pone menos de 25 segundos.

**Apéndice E.****Reloj de Jugada de 40/25 Segundos para los Oficiales.**

El reloj de jugada se reiniciará automáticamente a 40 segundos al final de cada jugada. La señal del Oficial que cubre la jugada designará cuándo iniciar el reloj de jugada.

**Cuando la bola es declarada muerta en el campo de juego en una jugada de scrimmage:**

El reloj de jugada empieza cuando el Oficial que cubre la jugada realiza la señal al levantar el brazo para indicar bola muerta o da una; señal al mover el brazo extendido circular si esta cerca de la Línea Lateral;

**Pase incompleto:**

El reloj de jugada empieza cuando el Oficial que cubre la jugada hace la señal de pase incompleto.

**Bola muerta fuera de los límites del campo:**

El reloj de jugada empieza cuando el Oficial que cubre la jugada hace la señal para detener el reloj de juego. El reloj de jugada se puede ajustar manualmente a 25 segundos cuando el **R = Réferi** hace (una señal de bombear con la mano encima de la cabeza, o hace la señal de bola lista para la siguiente jugada):

Administración de penalización	Al Inicio de la serie en la posesión en un Pe-
Tiempo de Fuera del equipo	Después de cualquier down de patada
Tiempo de Fuera de Medios	Después de cualquier anotación
Tiempo de Fuera por Lesión	Revisión Repetición instantánea
Mediciones	Se sale el casco (ofensiva)
Al equipo B se le otorga un primer	Otros paros de administración;
Al Inicio de cada período	

**Procedimientos del reloj de juego para los tomadores de tiempo.****El reloj de juego se inicia a la señal del R = Réferi después de:**

- Un jugador en posesión del balón sale del campo.
- Una pérdida de balón o
- Un pase hacia atrás sale del campo.

NOTA: La Regla no se aplica en los dos últimos minutos de cada mitad.

**El reloj de juego se inicia a la señal del R = Réferi después de:**

Una pérdida de balón hacia delante y fuera de los límites del campo en cualquier momento durante la jugada (incluso en los dos últimos minutos de cada mitad) .

**El reloj de juego se inicia a la señal del R = Réferi después de:**

Una pérdida de balón hacia delante y fuera de los límites en cualquier momento durante la jugada (incluso en los dos últimos minutos de cada mitad). Si el reloj de partido es parado con dos segundos o menos en cualquier periodo y se iniciará en la señal del **R = Réferi**, el operador del reloj de juego deberá dejarlo correr a cero si la bola va a ser centrada legalmente.

**Apéndice F**

Acciones de conducta antideportiva automáticas.

La siguiente lista de acciones por los jugadores tienen por objeto el mostrar que es un Faul de respeto al juego o al oponente, siempre serán penalizado cuando se observen:

- Cortarse la Garganta (señal de).
- Las manifestaciones de violencia, como los "seis balazos" o "ametralladora".
- Eliminación de casco para celebrar o protestar.
- Pose de trofeo Heisman.
- Gestos con una connotación sexual.
- Bailando.
- Voltereta o dar vueltas.
- Pasos altos.
- Azotar el balón por encima del travesaño.
- Girar el balón.
- Usando contacto forzoso o empujar o tirar a un oponente en la pila.

## Apéndice G.

Protocolo para el hombre de Gorra roja.

Para ser utilizado por todas las conferencias del CFO para todos los jugadas televisados u otros juegos en los que una persona de El hombre de Gorra roja se utiliza para la comunicación con el camión o centro de difusión de medios.

1. Si bien la política conferencia podría dictar varias espacios para cada tiempo fuera de los medios de comunicación, la mecánica de cómo se administran los tiempos fuera de los medios deben ser consistentes en todos los partidos.

Llegada al sitio de juego por lo menos 2-½ horas antes del partido. Usted se debe reportar a los camiones de producción de la T. V. por lo menos dos horas antes de la patada de salida y reportar en los vestidores de los Oficiales a más tardar una hora y 45 minutos antes de la patada de salida para reunirse con el **BJ = Juez Zaguero** y el **R = Réferi**.

Si es posible, se prefiere que el productor de televisión y El hombre de Gorra roja estarán allí juntos de modo para que pueda haber una comunicación efectiva y todos pueden estar en la misma página. Las Conferencias pueden tener políticas separadas para el encuentro entre el **R = Réferi**, productor de televisión y el hombre de Gorra roja, así como otras personas. Esta reunión debe servir para resolver el número de tiempos fuera de cada cuarto, la duración de los tiempos fuera y si pueden ser necesarios tiempos fuera Extras.

La ubicación en el campo de El hombre de Gorra roja durante los descansos de televisión debe ser discutido preferentemente en la línea de la yarda 20, pero nunca más lejos que a medio camino entre la línea lateral y la parte inferior de los números en el lado de la caja de prensa.

2. En cada tiempo, para la televisión o los medios de comunicación de tiempo fuera permitido, el **BJ = Juez Zaguero** podrá estar al lado del hombre de Gorra roja. Él debe confirmar el número de tiempos fuera tomados durante el cuarto y el período de tiempo fuera actual. Mientras cronometran el tiempo fuera, el **BJ = Juez Zaguero** y el hombre de Gorra roja debería ponerse de acuerdo sobre el tiempo consumido.
3. El hombre de Gorra roja no iniciará el tiempo fuera de TV hasta que el **R = Réferi** da la "señal de tiempo fuera de la TV", que es mostrando los brazos abiertos con los puños cerrados (ver S-4). Al solicitar un tiempo muerto de TV, El hombre de Gorra roja cruzará los brazos y el **R = Réferi** reconocerá si se propone conceder la solicitud señalando al suelo. Una vez estable, mantenga los brazos cruzados, mientras entra a la cancha para que sea claro para las dos bancas puedan ver que se ha concedido un tiempo fuera de la TV.
4. Cuando los 30 segundos permanecen en el tiempo fuera de la TV, el **BJ = Juez Zaguero** debería moverse a su posición. Esta es una indicación para los entrenadores, jugadores, managers, couches y otros Oficiales que el tiempo fuera de la TV es inferior a 30 segundos del final. Al mismo tiempo, el hombre de Gorra roja se extenderá su brazo izquierdo totalmente hacia abajo a su lado en un ángulo de 45 grados. La mano derecha permanecerá cruzada en su pecho.
5. Cuando los 15 segundos se mantienen en el tiempo de salida de TV, El hombre de Gorra roja levantará su mano derecha sobre su cabeza para indicar "15 segundos hasta el final del tiempo fuera de la TV." Los Oficiales de cada equipo le dirá el entrenador "15 segundos" y reaccionar en conseguir que los equipos entren a la cancha para comenzar la jugada.

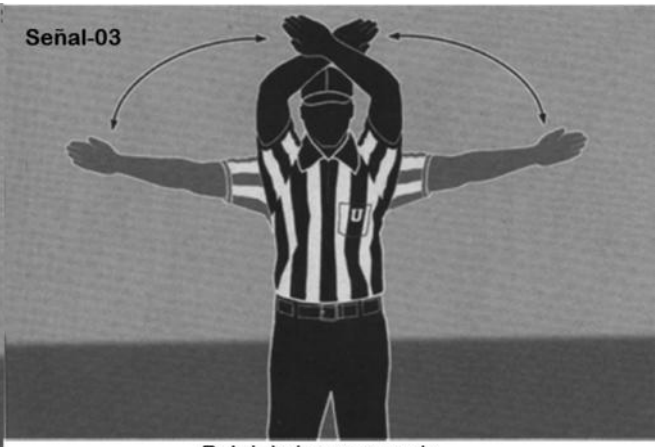
# Señales Oficiales



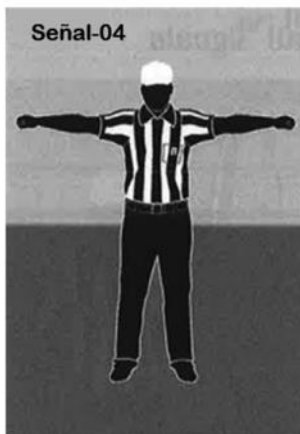
Tiempo fuera,  
Jugada sin reloj



Reloj de juego  
Caminando



Reloj de juego parado



Tiempo de T. V.  
Substitución en proceso



Anotación, Touchdown



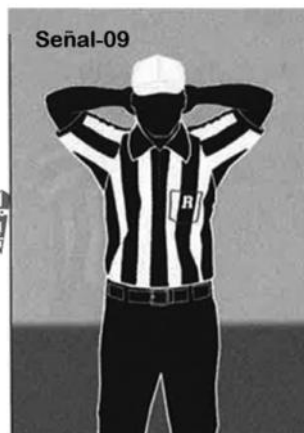
Safety



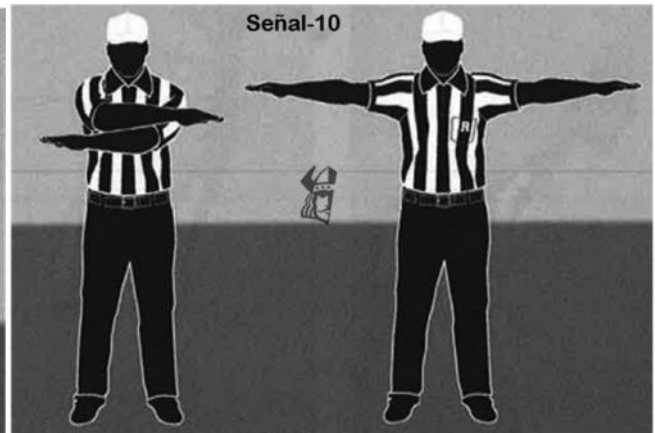
Bola Muerta  
Touchback (mover lado a lado)



Primer down



Perdida de down

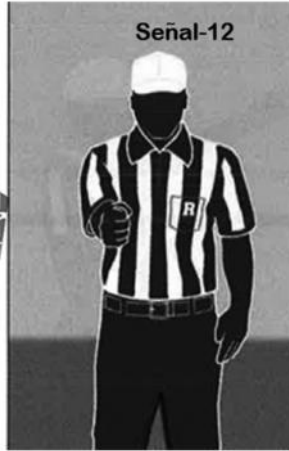


Pase incompleto / Intento del extra o Gol de Campo Fallado  
Castigo declinado / Opción en el volado diferida.

# Señales Oficiales



Toque Legal



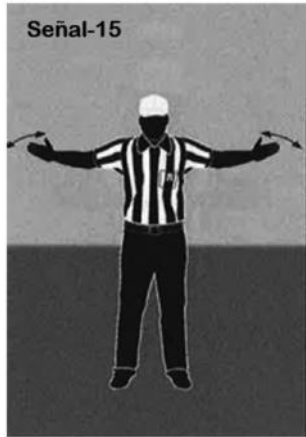
Silbato inadvertido



Pañuelo denegado



Fin de Periodo, Juego



Advertencia a la Línea Lateral



Toque ilegal



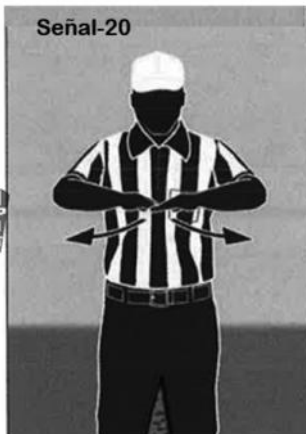
Pase "NO" Cachable



Fuera de lugar para B  
Fuera de lugar para A o B  
en Patadas



Salida en Falso, Invasión A  
Formación ilegal



Movimiento ilegal (una mano)  
Shift ilegal (dos manos)



Retraso de Juego



Infracción a la substitución



# Señales Oficiales



Señal-23

Violación al Equipamiento



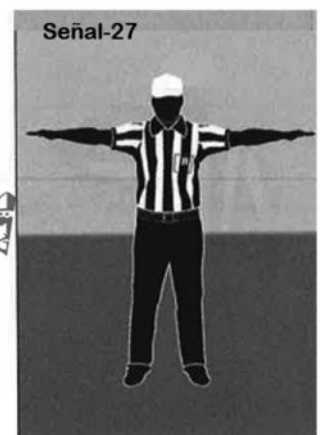
Señal-24

Cazando, Agandalle, (Targeting)



Señal-25

Tackleando del Cuello



Señal-27

Conducta Antideportiva



Señal-29

Interferencia en la banda  
Cara al palco de prensa



Señal-30

Rudeza o Desbalancear  
al Pateador o Sostenedor



Señal-31

Bateo o Pateo ilegal



Señal-32

Fair Catch ilegal



Señal-33

Interferencia en Pase  
Interferencia en Cachar  
una Patada



Señal-34

Rudeza al Pasador



Señal-35

Pase ilegal  
Manejo ilegal de la bola



Señal-36

Lanzando la bola  
intencionalmente a tierra

# Señales Oficiales



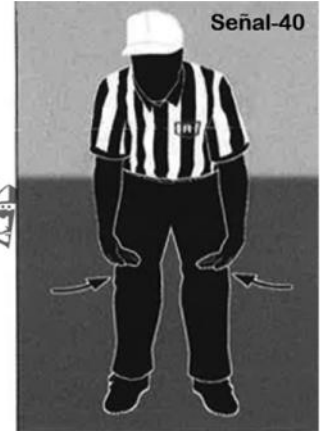
**Inelegible en campo Abierto para recibir Pase**



**Faul Personal**



**Clipping Golpeo por la espalda**



**Bloqueo Abajo de la Cintura Bloqueo ilegal**



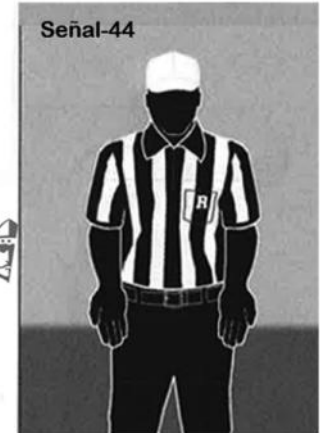
**Chop Blok Bloqueo Arriba / Abajo**



**Agarrando, Obstrucción Uso ilegal de Manos**



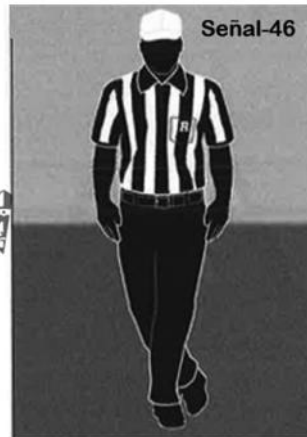
**Bloqueo ilegal por la Espalda**



**Ayudando al Corredor Bloqueo entre-lazado**



**Agarrando de la Mascara o Abertura del Casco**



**Tropezando**

# Señales Auxiliares



Receptor fuera de la Línea,  
5 seg en el reloj de juego



11 Jugadores, OK



Receptor fuera del campo



Línea "NO" Balanceada



Malabareando el Pase



Reglas de 4 down aplican



Recetear reloj a 25 seg.  
Con 2 manos recetear a 40 seg.



Bola Muerta,  
Arranca reloj de Jugada,  
10 seg. en el reloj de jugada



Re-cuenten los Jugadores

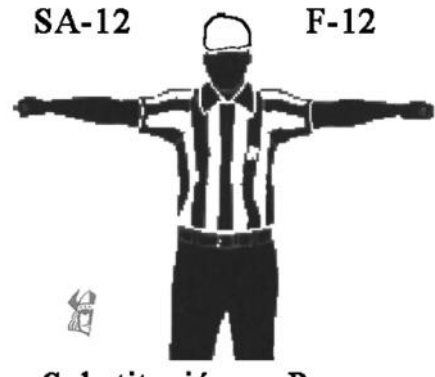
# Señales Auxiliares



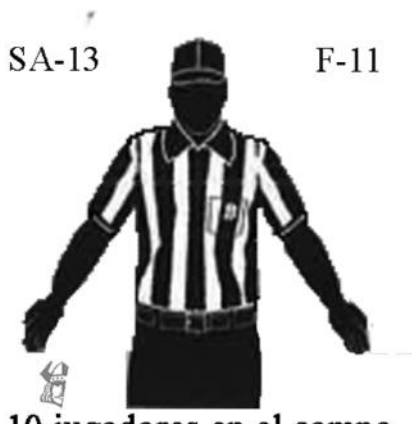
Más de un receptor en la Línea de scrimmage (2)



Es una Cachada



Substitución en Proceso



10 jugadores en el campo



Pare, mantenga su lugar



Reloj Caminando



Menos de 11 Jugadores

