International
American Football
Officials Association

Integrity - Professionalism - Development

MANUAL DE ARBITRAJE DE FÚTBOL AMERICANO

(Manual of Football Officiating)

Jim Briggs

Traducción de **Andrea López Rubio**

19ª edición

Septiembre 2023

Una publicación de IAFOA

Título original: *Manual of Football Officiating*

Copyright © IAFOA y J S Briggs 2023 Traducción de Andrea López Rubio

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

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

Basado en el BAFRA Manual of Football Officiating

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

Prólogo

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

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

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

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

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

Así que, si eres un árbitro de BAFRA, un árbitro de IFAF, o un árbitro en los Estados Unidos, Japón o Brasil, el "Manual de Arbitraje de Fútbol Americano" es un libro de lectura obligada. La decisión es tuya... "Si estás verde creces, si estás maduro te pudres". ¿Qué árbitro eres? Si sabes todo sobre el partido, este manual no es para ti. Pero recordar, el conocimiento es poder y este manual te dará poder a través de sus ideas y estrategias para mejorar tu desempeño individual y del equipo arbitral. Los árbitros en Japón me hicieron un mejor árbitro de reglas. BAFRA e IFAF me han impulsado a conocer y entender mejor las mecánicas de arbitraje del fútbol americano.

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

Prólogo del editor

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

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

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

En este manual:

- El verbo "observar" se utiliza en relación a una falta específica para decir que el árbitro debe ver a los jugadores que corren el riesgo de cometer falta, y de señarlarla (o tomar la acción preventiva apropiada) si ocurre (o está cerca de suceder).
- El verbo "registrar" implica un registro *escrito* mientras que el verbo "notar" implica una nota *mental.*
- El verbo "transmitir" implica [USANDO RADIO] la comunicación con el equipo arbitral.
- El verbo "anunciar" implica comunicarse con jugadores, entrenadores, speaker del estadio, espectadores y/o público de streamings. Se utilizará a menudo [USANDO MICRO PARA PÚBLICO], pero no siempre.
- A menos que se especifique lo contrario por contexto, el término "wing" se refiere al Linesman y/o al Line Judge, el término "deep" se refiere al Field Judge y/o al Side Judge, y el término "árbitro de banda" se refiere al Linesman, Line Judge, Field Judge o Side Judge, u otro árbitro que se encuentre en la sideline en ese momento.
- Las siguientes abreviaturas se usan para designar posiciones arbitrales:
  B Back Judge
  C Centre Judge
  F Field Judge
  H (Head) Linesman
  L Line Judge
  R Referee
  S Side Judge
  U Umpire
  V Video Judge
- La sección titulada "Retornos" en cada uno de los capítulos de posición se refiere a fumble, pase hacia atrás, intercepción, punt, field goal y otros retornos, *excepto* los retornos de kickoff, que están cubiertos en sus secciones pertinentes.
- Las referencias a las reglas son para la edición 2023 del *IFAF Football Rules and Interpretations* y libros de reglas nacionales derivados de éste, pero son también normalmente aplicables a las reglas NCAA. [x]

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

Profesor Jim Briggs
jim.briggs@myiafoa.org / jim.briggs.football@gmail.com

Reconocimientos

El Editor quisiera agradecer a todos los miembros de nuestro Grupo Asesor Internacional que contribuyeron a esta edición. Éstos incluyen a: Bill LeMonnier (USA), Paul Mercer (Australia), David Parsons (GB), Peter Parsons (GB), Paul Sutton (GB). Steve Tonkinson (GB).

El Editor está agradecido a las siguientes personas que hicieron una contribución al ayudar a revisar y corregir esta edición (Gran Bretaña no se especifica): Jeffrey Batzler (Sweden), Tom Blakeson, Amir Brooks, Alan Christopher, Daniel Coles, Erik De Boeck (Belgium), Ignacio Galasso (Argentina), Flavio Garlaschi (Italy), David Gutteridge, Dan Harries Davies, Thomas Hofbauer (Austria), Radek Janhuba (Czechia), Chris Jarvis, Mark Looi (Australia), Andrea Lopez Rubio (Spain), Gerry Mellough, Richard Moger, Dave Moore, Russell Newton, Asbjorn Rohold (Denmark), Hubert Romanczyk (Poland), Owen Samuels, Norval Scott, Marcin Szczepanski (Poland), Pete Thom, Frank Thomson, Pam Tuft (Australia), Simon Waterfield.

Adicionalmente, muchos árbitros han contribuido en ediciones anteriores, incluyendo (GB no se especifica): David Allan, Ian Barraclough, Einar Bolstad (Norway), Chris Bowker, Stephen Bowness (New Zealand), Bill Bowsher, Dan Bridgland, Arnold Buijs (Netherlands), the late Phil Cottier, the late Norman Cox, T Hutchison, Richard Jeffrey-Cook, Frank Kristensen (Denmark), Hans Lammerhirt (Germany), the late Tzvi Lindeman, Will Marriage, Russell Newton, the late Eigil Noren (Norway), David Norton, Mel Pons (Netherlands), Dominic Ray, Henning Rieske (Germany), Bojan Savicevic (Austria), the late David Sinclair (Australia), the late John Slavin, Mike Wylde, Brian Yates.

La invaluable contribución de Jerry Grunska, Dick Honig, Bill LeMonnier, Mike Pereira y muchos otros árbitros de EE. UU. que han impartido clínics europeos también deben ser reconocidos.

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

Prólogo de la traductora

Se anima a todo aquel que lo desee a realizar sugerencias para poder mejorar futuras versiones del manual. Por favor, contactarme a la siguiente dirección de correo electrónico.

Andrea López Rubio andrealpzrubio@gmail.com

Reconocimientos

Las siguientes personas han contribuido a revisar y corregir esta versión: Miguel Expósito Ramiro (España)

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN 8
2. CAMBIOS EN LAS MECÁNICAS 13
3. APLICACIÓN DE REGLAS 16
4. CHECKLISTS PREPARTIDO 37
5. PRINCIPIOS GENERALES 39
6. AXIOMAS DEL ARBITRAJE 59
7. PRE-GAME DEL PARTIDO 64
8. ANTES DEL KICKOFF 67
9. REFEREE Y CENTRE JUDGE 75
10. UMPIRE 92
11. LINESMAN Y LINE JUDGE (MECÁNICA DE 4/5/6C) 106
12. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 5/6C) 126
13. LINESMAN Y LINE JUDGE (MECÁNICA DE 6D/7/8) 139
14. FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE (MECÁNICA DE 6D/7/8) 157
15. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 7/8) 174
16. COBERTURA EN JUGADAS DE PASE 187
17. TIEMPOS MUERTOS 195
18. MEDICIONES 197
19. SEÑALAR FALTAS 199
20. TOMAR EL TIEMPO Y EL FINAL DE LOS PERIODOS 207
21. USO DE BEAN BAGS 212
22. CADENEROS Y RECOGEPELOTAS 214
23. MECÁNICA DE 3 218
24. REVISIÓN DE VÍDEO 220
25. COMUNICACIÓN POR RADIO 226
26. ÁREAS DE COBERTURA 229
27. SEÑALES SUPLEMENTARIAS 245
28. CÓDIGOS DE PENALIZACIONES 248
29. ÍNDICE 253

1. INTRODUCCIÓN

1.1. – Filosofía básica

1. Cada árbitro debe entender completamente las reglas. Sin embargo, el conocimiento no es suficiente sin la capacidad de interpretar y aplicarlas correctamente. Estas habilidades solo pueden adquirirse mediante un considerable esfuerzo y estudio.
2. Además del conocimiento necesario de las reglas, el árbitro necesita saber dónde estar, qué observar y, por supuesto, qué hacer cuando lo vea. Con estas habilidades, los árbitros pueden impartir la administración imparcial de una de las competiciones deportivas más emocionantes y permitir que se desarrolle sin problemas para que un partido lleno de destreza no sea estropeado por faltas o por conductas antideportivas. Es fundamental que el uso correcto de las mecánicas lleve a un mejor arbitraje. Cada vez más, vemos que el uso adecuado de las mecánicas es un factor que diferencia a los buenos árbitros del resto. ◊
3. Las mecánicas son dos cosas: responsabilidades y posicionamiento. Las responsabilidades son primordiales porque si uno de los árbitros no realiza sus tareas asignadas para una parte en particular de cada jugada, habrá acciones que, inevitablemente, no se observarán. Descuidar una responsabilidad es dar a los jugadores carta blanca para violar las reglas asociadas a éstas. El posicionamiento es casi tan importante, porque es fundamental que un árbitro tenga la mejor oportunidad de señalar una falta correctamente si está en posición para tener la mejor vista sobre la acción. Las mecánicas de posicionamiento en este libro se basan en muchos, muchos años de experiencia y ha sido catalogado, por extensos experimentos, como el mejor. ʌ
4. Se anima a todos los árbitros a escribir una lista personal de verificación (checklist) de las cosas que deben hacer y ver en cada posición para todas las posibles situaciones de jugadas. Esto debe revisarse y actualizarse periódicamente como un recordatorio de lo que se debe hacer y la mejor manera de lograrlo. ʌ
5. No debe olvidarse que el fútbol americano es un deporte jugado y observado por personas. Los árbitros de fútbol americano deben desarrollar una apreciación sobre la gran variedad de reacciones humanas que pueden surgir en una atmósfera cargada, propia de una competición deportiva. A través del desarrollo de tal apreciación, los árbitros pueden aprender ʌ a ganar el respeto de los jugadores y entrenadores, y mantener la disciplina, tan esencial en un partido tan físico y emocionante como el fútbol americano.
6. Los fundamentos de arbitrar:
   (a) El primer fundamento de arbitrar un partido es que sea jugado en un entorno seguro. El campo, sus alrededores, y los jugadores y sus equipamientos, no le deben representar un riesgo irrazonable a los participantes, no hacer del partido una burla. Esto a menudo se da por hecho.
   (b) El segundo fundamento es el respeto que deben tener los jugadores y entrenadores por las decisiones tomadas por los árbitros. Sin ese respeto, cualquier cosa que los árbitros hagan es poco probable que influya significativamente en el comportamiento de los jugadores. Las penalizaciones en el libro de reglas forman un disuasivo efectivo para las acciones ilegales solo si tienen un impacto en los jugadores y el partido.
   (c) Sin estas bases, es casi imposible que los árbitros apliquen efectivamente las reglas para garantizar un partido equitativo.
7. Un libro como este no puede esperar ser el definitivo sobre cada posible situación que podría surgir en un partido de fútbol americano.
   (a) Significa que los árbitros tienen que decidir por sí mismos cuál es la mejor respuesta a lo que sucede. Eso no significa que los árbitros puedan trabajar por cuenta propia y hacer lo que quieran. En todo momento tienen responsabilidades con sus compañeros, como estar en el lugar esperado y cubrir sus prioridades. Solamente trabajando conjuntamente, un equipo arbitral puede esperar un partido bien arbitrado. Solamente estando en el lugar y momento correcto puedes cumplir tu papel. ʌ

(b) Este libro te dirá el mejor lugar para estar en situaciones comunes, y cómo responder a los casos comunes (y algunos raros). Todo lo demás depende de ti.

1.2. – Formaciones del equipo arbitral

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

   Grupo de Core Referee (R), Centre Judge (C), Umpire (U)
   Grupo de Wings Linesman (H), Line Judge (L)
   Grupo de Deeps Back Judge (B), Field Judge (F), Side Judge (S)
4. Representamos la formación de scrimmage del equipo en 3 dígitos en donde:
   (a) El primer dígito representa la cantidad de árbitros en el grupo de Core
   (b) El segundo dígito representa la cantidad de árbitros en el grupo de Wings
   (c) El tercer dígito representa la cantidad de árbitros en el grupo de Deeps
5. La excepción es en los free kicks, donde la formación utilizada se basa totalmente en el tamaño del equipo arbitral. En situaciones de free kick, nos referimos a las formaciones arbitrales como F4, …, F8 donde el dígito indica el tamaño del equipo arbitral.
6. Estas anotaciones reflejan que la futura evolución en el arbitraje puede añadir a un árbitro a cualquier grupo. P. ej., la NFL está considerando agregar a un tercer árbitro al grupo de línea.
7. En esta anotación, usamos 2xx para decir que el equipo arbitral tiene dos árbitros en el grupo central, independientemente de la cantidad en los otros. Similarmente, xx3 indica que el equipo arbitral tiene a tres árbitros en el grupo profundo.
8. Las siguientes son las formaciones de equipo arbitral válidas que reconocemos:

Formación	Tamaño/etiqueta del equipo arbitral	Grupo de Core	Grupo de Wings	Grupo de Deeps	Formación Free Kicks
120	3	R	H, L		F3
220	4	R, U	H, L		F4
221	5	R, U	H, L	B	F5
222	6D	R, U	H, L	F, S	F6
321	6C	R, U, C	H, L	B	F6
223	7	R, U	H, L	B, F, S	F7
323	8	R, U, C	H, L	B, F, S	F8

9. Un equipo arbitral de 6 tiene que decidir antes del partido que formación de scrimmage ◇ se va a utilizar. Debe usarse una formación 222 (6D) cuando se espera una gran cantidad de pases, chutes u otra acción profunda. El equipo arbitral debe usar una formación 321 (6C) cuando se espera una gran cantidad de acción alrededor de la línea de scrimmage. Un equipo arbitral normalmente no debería cambiar de formación de scrimmage ◇ durante un partido, pero puede hacerlo si es absolutamente necesario y solo cuando el partido esté parado. Obviamente, antes de tomar tal decisión, el equipo arbitral deberá tener en cuenta la experiencia de sus miembros en las nuevas posiciones.
10. Las mecánicas CFO requieren que las posiciones arbitrales opuestas (H/S, L/F) intercambien las sidelines en el entretiempo. Las mecánicas IAFOA requieren que las posiciones arbitrales se queden en el mismo sideline por todo el partido. Si por alguna razón es necesario intercambiar personal, entonces la persona que era H en la primera mitad será L en la segunda, y viceversa. Similarmente, F y S intercambiarán roles.

1.3. – Puntos de énfasis

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

1. **Cobertura de wings en jugadas de pase:** En equipos arbitrales 4/5/6C, los wings no deben moverse muy pronto hacia el downfield si leen un pase en el caso de que (i) no se lanza un pase y están en medio de una carrera; o (ii) se lanza un pase detrás de ellos y tienen que arbitrar contra el flujo de la jugada (Mecánica 11.4.b.2). †
2. **Proceso al final del primer y tercer cuartos:** No tener prisa por cambiar de campo. Espera hasta que todos hayan anotado correctamente la información necesaria antes de moverse de un lado a otro de campo (Mecánica 20.4.2).
3. **Terminología:** Hemos introducido dos nuevos sets de terminología: uno para indicar como comunicamos la incertidumbre (Mecánica 6.1.3); y otro para indicar como nos comunicamos durante las revisiones de video (Mecánica 24.6).
4. **Acelerar los free kicks:** No debe haber ningún retraso significativo en un free kick después de una anotación. Todos los árbitros deben trotar hacia sus posiciones. El Umpire deberá entregar la pelota al chutador o dejarla cerca del punto del chut. Una vez todos los árbitros están en posición, el Umpire puede señalar al Referee y el Referee debe declarar la pelota lista para jugar. Nunca debe ser un problema el esperar a que el equipo chutador esté listo. Tienen 25 segundos para prepararse y chutar la pelota después de que está lista para jugar.

Los puntos anteriores de énfasis siguen siendo relevantes:

5. Administración de penalizaciones:
   (a) Si has lanzado tu pañuelo, asegúrate de hacer una señal larga y clara de tiempo muerto al final de la jugada (Mecánica 19.1.b.2). Los demás árbitros lo repetirán. Asegúrate que el Referee, Umpire y Centre Judge estén al tanto de tu señal.
   (b) A menos que estés cubriendo el punto de pelota muerta, una vez que la acción haya terminado, ve donde el Referee e infórmale de tu falta (Mecánica 19.1.b.5.a)- [USANDO RADIO] Comunicar los detalles de la falta para que todos tengan la información (Mecánica 19.3.3.h.ii).
   (c) [UMPIRE O CENTER JUDGE] Asegúrate de saber lo antes posible la razón por la cual se lanzó el pañuelo. (Mecánica 19.2.a.6)
   (d) Si tienes información que puede contribuir a la administración de una penalización (p. ej. piensas que el pase era inatrapable en un DPI; sabes que hubo un cambio de posesión y no estás seguro de que el Referee lo sepa), entregarla (Mecánica 19.2.a.3).
   (e) Si tu pañuelo es por targeting, debes tener comunicación verbal directa con al menos otro árbitro antes de comunicar la falta al Referee (Mecánica 19.1.b.8).
6. **Silbato:** Nunca es aconsejable llevar el silbato en la boca. Es muy fácil que se produzca un pitido involuntario (Mecánica 5.5.5).

7. **Conmoción cerebral:** Prestar atención particularmente a los participantes (jugadores y árbitros) que puedan haber sufrido una conmoción (Mecánica 5.3.6.c).
8. **Reloj de Partido al final de una mitad:**
   (a) Ser muy consciente del tiempo restante y del estado del reloj durante los últimos minutos de la mitad, especialmente en la segunda mitad cuando el partido está igualado.
   (b) Por regla (Regla 3-3-8-c), todo el mundo tiene derecho a saber el tiempo restante cada vez que el reloj se para durante los dos últimos minutos de cada mitad. El equipo arbitral debe ser proactivo compartiendo esta información a menos que haya un reloj de partido visible. Esta responsabilidad empieza con el cronometrador e incluye a los árbitros más cercanos a los huddles del Equipo A y Equipo B, y los árbitros más cercanos al Head Coach de cada equipo (Mecánica 20.3.1) [USANDO RADIO] El uso de radios para compartir información del reloj es [x] obligatoria (Mecánica 25.3.1).
   (c) Anticipar cuando el Head Coach de un equipo pueda querer pedir un tiempo muerto después del fin de una jugada. Estar preparado para mirar hacia el Coach si puedes hacerlo sin perder de vista la acción importante frente a ti.
9. **Reloj cuando el portador de la pelota sale fuera de límites:** Si el portador de la pelota es empujado hacia atrás o lateralmente fuera de límites, el reloj sigue corriendo, debido a que su *máximo* avance fue parado dentro del campo (Regla 4-1-3-a).
10. [x] **Señalar tiempo muerto**: *Todos* los árbitros deben repetir *siempre todas* las señales de tiempo muerto [S3] hechas por *cualquier* [λ] otro árbitro (Mecánica 5.6.3).
11. [x] **Mecánicas del Umpire y Centre Judge en torno al ready:**
   (a) El Umpire y Centre Judge deben estar en su posición (no estar sobre la pelota) antes del snap a menos que se aplique alguna de las condiciones de 10.9.c.14. [◊]
   (b) El Umpire o Centre Judge debe inmediatamente ir sobre la pelota si por cualquier razón suena un silbato (p. ej. ocurre una falta, se concede un tiempo muerto, la pelota se mueve), o si el Equipo A hace una sustitución de último minuto (Mecánicas 9.9.c.7.q y 10.9.c.16).
   (c) Independientemente del árbitro que coloque la pelota, no hay razón para que nadie esté sobre ella a menos que algo retrase la jugada.
12. [x] **Comunicación en la sideline**: Los siguientes puntos sobre comunicación entre los árbitros y el Head Coach de un equipo son esenciales:
   (a) Por cada falta en contra de su equipo, el árbitro de la sideline más cercana debe informar al Head Coach del número o posición del jugador infractor y qué hizo que fuese ilegal (Mecánica 19.3.10). Si la aplicación involucra pérdida de down, el Coach también debe ser informado de esto.
   (b) Por cada aplicación o criterio inusual, ambos Head Coaches deben ser informados por los árbitros, sea o no en contra de su equipo (Mecánica 19.3.10). Puede ser el árbitro de la sideline más cercano o el Referee, dependiendo de la naturaleza de la falta señalada.
   (c) "Si el reloj de partido visible no es el dispositivo de tiempo oficial, durante los dos últimos minutos de cada mitad el Referee, o su representante, deberá comunicar a cada capitán y Head Coach del tiempo restante cada vez que el reloj sea parado por regla" (Regla 3-3-8-c). Normalmente será hecho llegar al Head Coach por el árbitro de la sideline más cercano.
   (d) En el aviso de los dos minutos, el árbitro de la sideline más cercano debe informar al Head Coach sobre el tiempo restante exacto y cuántos tiempos muertos le quedan a cada equipo.
   (e) Cuando un equipo ha utilizado su último tiempo muerto de la mitad, el Referee debe informar al Head Coach de esto, además del tiempo restante exacto. El Referee no debe delegar esta tarea a otro árbitro.
   (f) Cuando un jugador es descalificado, el Referee acompañado del árbitro que señaló la falta (o el árbitro de la sideline más cercano si fue el Referee) debe informar al Head Coach del número del jugador descalificado y la naturaleza de la falta (Mecánica 19.1.b.11).
13. **Mediciones**: Cuando se realice una medición, *debe* hacerse en el punto *exacto* de pelota muerta. El árbitro de Cobertura debe colocar la pelota en el suelo en ese punto. Las mediciones no deben

hacerse al nivel del punto de pelota muerta y, particularmente, la pelota no debe ser movida desde la zona lateral a las hash marks antes de que se haga la medición (Mecánica 18.5).

14. **Cobertura fuera de límites**: Cuando el portador de la pelota sale fuera de límites, el árbitro de Cobertura debe girarse y mantener sus ojos en él mientras haya amenaza de acción en contra suya (Mecánica 5.4.1).

2. CAMBIOS EN LAS MECÁNICAS

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

Los cambios mayores o nuevas secciones están marcados por una caja como ésta. El texto nuevo o modificado está marcado en azul (gris cuando está impreso en monocromo).

Los cambios incorporados en esta edición han venido de varias fuentes, incluyendo:
- Temas discutidos en clinics y torneos internacionales en los últimos años;
- Anuncios anuales de NCAA/CFO sobre interpretación de reglas y filosofías;
- Las opiniones de un comité internacional de revisión (ver el prólogo para la lista de los implicados).

2.1– Cambios mayores

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

Responsabilidades extra prepartido	7.1.9
Anunciar el tiempo restante	20.3.2
Anunciar yardas en la aplicación de penalizaciones	19.3.3.h.ii, 19.3.7.a, 25.4.4
Posición del Back Judge (7/8) en jugadas de goal line	15.5.b.2
Center Judge (6C) bajo postes	9.8.b.2.a, 9.8.c.5, 9.8.d.3, 11.8.b.5, 26.5.D
Center Judge (8) más abierto en intentos de FG	9.8.b.2.b
Cambio ante la duda en pase/fumble	6.2.18
Revisar que el número mínimo se cumple	8.2.6.d
Las opciones del reloj pueden ser "obvias"	19.4.6
Procedimiento del sorteo con VIP	8.4.11
Confirmar detalles antes de cambiar de cuarto	20.4.2.c
Lidiar con la incertidumbre	6.1
Deeps fuera de la sideline en cobertura de GL	14.5.b.1
Slides con el pie por delante	5.7.7
Conducta antideportiva flagrante	3.5.3, 3.5.3.c
Puntos de énfasis nuevos/actualizados	1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4
Revisión de la aplicación de penalizaciones	19.3.7.b
Señales de ready	9.9.c, 12.b.ii
Golpear a un oponente	3.5.7.a
Usar el micro para público durante el sorteo	8.4.6.a
Frases clave de la revisión de video	24.6
Wings (4/5/6C) se quedan más tiempo en la línea en jugadas de pase	11.4.b.2

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

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

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

2.2– Cambios editoriales

Los cambios editoriales (aquellos destinados a aclarar la presentación de puntos en particular, rellenar huecos en la orientación existente, mejorar la cobertura o resultantes de cambios en las reglas) se enlistan abajo.

Además, ha habido múltiples cambios en el libro para eliminar el lenguaje específico de género, y los elementos en la Sección 6.2 han sido reorganizados. Éstos no están marcados salvo que otros aspectos de la regla hayan sido editados.

1.1.2	3.4.7.d	5.3.17	9.1.c.6.b	10.1.a.7.b
1.1.3	3.4.8.a.iv	5.4.4	9.1.c.6.c.ii	10.1.a.7.f
1.1.4	3.4.8.a.vi	5.5.10.a	9.1.c.7.a	10.1.a.12
1.1.5	3.4.9.a	5.5.10.c	9.1.c.8	10.1.a.14
1.1.7	3.4.10.a	5.6.3	9.1.d.1	10.1.a.14.l
1.1.7.b	3.4.10.c	5.6.6	9.1.d.2.c	10.1.b.2
1.3.5.c	3.4.10.e	5.6.13	9.2.a.10	10.1.c.2
1.3.8.b	3.4.11.a	5.6.14	9.3.a.5.b	10.1.c.8
1.3.10	3.4.13	5.8.1.c	9.3.c.6	10.1.c.10
1.3.11.a	3.4.14	5.8.2	9.3.c.6.a	10.1.c.12
3.1.6	3.5.2.h	5.8.9	9.3.c.6.b	10.1.d.2.c
3.1.9	3.5.4.c.v	5.9.2.d	9.4.a.3.d	10.3.a.3.b
3.2.3	3.5.4.d.iv	5.9.3.c	9.4.c.3	10.4.a.3.d
3.3.1.d	3.5.5.e	5.9.4	9.4.c.5.a	10.4.c.2
3.3.2.c	3.5.10	5.10.2	9.5.b.3	10.4.c.2.b
3.3.3	3.7.4.c	5.11.1	9.5.c.2	10.4.c.2.c
3.3.4.e	3.7.8	5.12.2	9.5.c.3	10.5.a.2
3.3.5.f	3.8.5	5.13.2.a	9.6.a.3.d	10.5.c.1
3.3.6.d	3.8.5.a	6.2	9.6.a.4	10.6.a.3.d
3.3.6.f	3.8.5.b	6.2.1	9.6.a.5	10.6.a.4
3.3.6.f.i	3.8.5.c	6.2.9	9.7.a.2.c	10.6.a.5
3.3.6.f.ii	3.8.5.d	6.2.12	9.8.a.1.b	10.7.a.1
3.3.6.f.iii	3.8.6.a	6.2.13	9.8.a.1.g	10.7.a.2.b
3.3.6.f.iv	3.8.6.d	6.2.22	9.8.b.1.b	10.8.a.1
3.3.8.a.ii	3.8.8.d	6.2.26	9.8.b.1.c	10.8.a.2.b
3.3.8.a.iii	3.8.9.c	6.2.30	9.8.c.2	10.8.d.1.b
3.3.9.c.ii	3.8.9.f	6.3.38	9.8.d.1.b.ii	10.9.a.12
3.3.10.a	3.8.9.h	6.3.39	9.9.a.13.b	10.9.c.1
3.3.11	3.8.10	6.3.40	9.9.c.1	10.9.c.9
3.3.12.f	3.8.11	8.1.4	9.9.c.3	10.9.c.12.a
3.3.14	4.2.13	8.1.12	9.9.c.5	10.9.c.12.b
3.3.14.a	5.2.1	8.2.9.b	9.9.c.6.a	10.9.c.13
3.3.14.b	5.3.6.e	8.2.15	9.9.c.6.b	10.9.c.14
3.3.14.c	5.3.7.h	8.4.3.a	9.9.c.7	10.9.c.14.b
3.3.15.a	5.3.9	8.4.3.b	9.9.c.7.a	10.9.c.15
3.3.15.c	5.3.10	8.4.14	9.9.c.7.b	10.9.c.17
3.3.17	5.3.10.a	9.1.a.1	9.9.c.7.c	10.9.c.21
3.3.17.e	5.3.11	9.1.a.5.b	9.9.c.7.h	10.9.d.3
3.3.18	5.3.12	9.1.a.5.f	9.9.c.9	10.9.d.8
3.4.1.a	5.3.13	9.1.a.12	9.9.c.13.c	11.1.a.5.b
3.4.2	5.3.14	9.1.a.12.f	9.9.d.3	11.1.a.12
3.4.3	5.3.15	9.1.b.1.b	9.9.d.4	11.1.a.12.a
3.4.6	5.3.16	9.1.c.2	9.9.d.5	11.1.a.13

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

3. APLICACIÓN DE REGLAS

3.1. – Introducción

Para asegurar que todos los equipos arbitrales interpretan las reglas de la misma manera, las siguientes faltas se deberán señalar solamente como se describe. [λ]

Nota:

1. La intención de estas interpretaciones es aplicarlas en partidos de categoría adulta.
2. Una interpretación más estricta de las reglas es apropiada en los partidos que involucran jugadores menores/junior y/o en donde los jugadores son obviamente inexpertos.
3. Una interpretación más estricta de las reglas es apropiada en partidos que, en general (es decir, no cuando es solamente uno o dos jugadores), la conducta o actitud de jugadores amenaza con escalar el número o el tipo de faltas cometidas. Esto puede incluir ser más drástico en faltas "menores" donde la frustración puede llevar a generar faltas "mayores".
4. Una interpretación menos estricta de las reglas es apropiada en partidos descompensados cuando un equipo tiene una gran ventaja en el marcador y es obviamente dominante. Sin embargo, esto no debe extenderse para ignorar faltas relativas a seguridad o que sean visibles.
5. Las faltas en campo abierto son lo suficientemente visibles para señalarse hayan o no afectado a la jugada.
   (a) Es probable que los árbitros pierdan credibilidad si no las señalan.
   (b) Nuestra filosofía ha pasado de "¿afectó esto a la jugada?" a "¿fue visible?". Esto es debido al hecho de que cada vez más personas ven los partidos en video y por lo tanto ven las cosas de manera distinta a que si estuvieran en las gradas o en el lateral del terreno de juego.
   (c) Una falta menos visible aun así debe considerarse si afectó o no a la jugada. Las faltas mayores (las que tienen una penalización de 15 yardas o similar) siempre se deben señalar.
6. Si un pañuelo es lanzado por una falta en la cual estos principios indican que no debería haberse lanzado, la penalización deberá aplicarse igualmente. En general, no[§] levantar un pañuelo una vez lanzado si éste indica una falta por regla.
7. También tener en cuenta la sección 5.2 sobre arbitraje con sentido común.
8. Cuando una regla no es mencionada en este capítulo, se debe aplicar de manera consistente con los siguientes principios:
   (a) Las faltas que afectan a la seguridad del jugador se deben señalar siempre.
   (b) Las faltas que son visibles se deben señalar.
   (c) Las faltas que dan una clara ventaja a un equipo o jugador se deben señalar.
   (d) Las faltas que son menores/muy técnicas y que probablemente ni los jugadores se den cuenta, deberán resultar en una "charla" en la primera ocasión.
9. Cuando hablamos de ganar ventaja (o poner en desventaja a un oponente), puede que tengas que tomar la decisión viendo un par de segundos la acción. Esperar más significa que puede que te pierdas otra acción de la que eres responsable y/o perder el punto de la falta. [§]

3.2. – Definiciones

1. El **punto de ataque** se define como:
   (a) En una jugada de carrera, es el área por delante del portador de la pelota – si cambia de dirección, el punto de ataque cambia;
   (b) En una jugada de pase hacia delante, es cualquier lugar cercano al pasador o al jugador intentando llegar al pasador, o cerca de cualquier receptor elegible haciendo una ruta de pase;
   (c) En una jugada de chut de scrimmage, es cualquier lugar cercano al chutador o retornador, o cualquier jugador intentando llegar al chutador o retornador, o a bloquear el chut.

2. **Obvio** (**conspicuous**): Una acción es "obvia" si es aparentemente visible para un espectador que conoce las reglas o para un árbitro observando el partido en directo o viéndolo en video. En general, cualquier cosa que ocurra en campo abierto, o por un jugador que está solo, es obvio; cualquier cosa que ocurra en una jugada cerrada o en un montón (pile-up) no es obvio. Ejemplos de faltas obvias que se deberían señalar, incluso cuando podrían pasarse por alto como "no graves", incluyen:
   (a) **holding tipo takedown** (especialmente en la tackle box);
   (b) **bloqueos por la espalda** en campo abierto;
   (c) **sustitución ilegal** cuando un jugador abandona el campo por otra parte que no sea a través de su propia sideline;
   (d) **sustitución ilegal** cuando un equipo tiene 12 o más jugadores en el huddle más de 3 segundos (pero no ser tan minucioso con el límite de 3 segundos);
   (e) **toque ilegal intencionado** de un pase hacia delante;
   (f) **false start** de un back, tight end o receptor;
   (g) **offside** del Equipo B en su línea de restricción en un free kick corto;
   (h) **free kick fuera de límites**.
3. **Ladrillo en la mano (Brick in hand):** A veces utilizamos este término para referirnos a un jugador que queremos ver de cerca. Su origen surge de si ves a alguien fuera del escaparate de una joyería con un ladrillo en la mano, sospecharías de lo que va a hacer, y querrías verlo para ver si lo lanza.
   Ejemplo: cuando ves a un jugador del ataque persiguiendo a un jugador de la defensa, puedes esperar ver un bloqueo por la espalda; cuando ves a un jugador acercarse a un oponente con cierta velocidad, puedes esperar ver un bloqueo por el lado ciego. [@]

3.3. – Faltas con contacto

1. **Holding ofensivo**:
   (a) Señalarlo solo cuando se cumplan *todas* las siguientes condiciones:
      (i) La falta es **visiblemente aparente**, es decir, no señalarlo si no se puede ver en video;
      (ii) La falta **afecta a la jugada o es notoria**, es decir, no señalarlo si está lejos del punto de ataque y no es obvio;
      (iii) La acción es **demostrablemente restrictiva**, es decir, no señalarlo si un jugador no es *ilegalmente* ralentizado o forzado a tomar una ruta más larga a su objetivo;
      (iv) La falta **pone en desventaja al oponente**, es decir, no señalarlo si en realidad lo desplaza en la dirección a la que el jugador quiere ir;
   (b) Acciones que constituyen holding ofensivo incluyen:
      (i) **Agarrar y restringir (grab and restrict)** – agarrar el cuerpo o uniforme del oponente de manera que restrinja su habilidad de ir en la dirección que quiere ir.
      (ii) **Enganchar y restringir (hook and restrict)** – enganchar una mano o brazo alrededor del cuerpo del oponente (más allá de la estructura del cuerpo que presenta al bloqueador) de manera que restrinja su habilidad de ir en la dirección que quiere ir.
      (iii) **Derribar (takedown)** – llevar al suelo a un oponente (agarrándolo o enganchándolo) cuando él no quiere ir al suelo. Tener en cuenta que bloquear al oponente hasta el suelo usando las manos o brazos dentro de la estructura del oponente (o en la espalda en la zona de bloqueos) no es ilegal.
   (c) Un jugador está **restringido** si:
      (i) No tiene posibilidad de girar o cambiar de dirección debido al contacto continuo y restrictivo.
      (ii) Su tren superior es girado por el bloqueador al tener sus brazos alrededor de él.
      (iii) No tiene posibilidad de ganar separación o desengancharse del oponente al volverse, girar, pararse, etc.

(iv) Su equilibrio ha cambiado o su movimiento natural de pies.

(d) No se suele ganar ventaja así que normalmente [λ] no señalar holding si se da *cualquiera* de las siguientes condiciones, a menos que la falta sea realmente notoria:
   (i) El jugador agarrado hace el placaje (detrás de la zona neutral o donde no hay zona neutral);
   (ii) El jugador deflecta o intercepta el pase;
   (iii) El jugador recupera un fumble;
   (iv) En el punto de ataque de una carrera, los oponentes estén de frente moviendo el uno al otro y no se observa ninguna de las restricciones de arriba;
   (v) Si ocurre al mismo tiempo que el placaje en otra parte del campo;
   (vi) Es detrás de la zona neutral y el pase hacia delante ya ha sido lanzado, o está en el proceso de serlo;
   (vii) Es parte de un bloqueo doble (a menos que ocurra un takedown, o el defensor rompa el doble equipo y sea tirado nuevamente a él);
   (viii) Es el resultado de una técnica *rip* del defensivo (es decir, el jugador defensivo eleva el brazo del jugador de ataque);
   (ix) El jugador agarrado no hace esfuerzo por liberarse del bloqueo (es decir, "se rinde").

(e) Agarrar el jersey de un oponente *no* es lo mismo que agarrar al oponente. Para que el tirar del jersey sea una falta, debe haber una restricción demostrable en el movimiento del jugador.

(f) Es importante ver el *desenganche* de los oponentes tanto como observar el enganche. Si el defensor sale del bloqueo y es capaz de continuar con normalidad en la dirección que quiere ir (normalmente hacia la pelota), entonces es poco probable que haya habido holding.

2. **Holding defensivo**:
   (a) En una jugada de pase en el downfield, cualquier lugar se considera como punto de ataque – una falta a un receptor elegible puede ocurrir en cualquier lugar.
   (b) Siempre señalar las faltas que impiden al pasador lanzar la pelota y que terminan en un sack.
   (c) *"Lazo al cuello" (clotheslining)* (golpear fuerte e intencionadamente a un receptor por encima de los hombros con el brazo estirado) [◊] se debe señalar como falta personal (y puede que como targeting). [§]
   (d) El contacto que no demuestra impedimento a un receptor debe ignorarse.
   (e) El agarrón al jersey del receptor que lo restrinja y modifique sus pasos se debe señalar.
   (f) Se debe señalar holding contra los defensivos que clara e *ilegalmente* restringen a un jugador de ataque de poder hacer un bloqueo al portador de la pelota (esto incluye a jugadores de línea en traps y sweeps), pero no cuando el jugador de ataque está muy lejos de la jugada para estar involucrado.
   (g) *No* se debe señalar holding defensivo por el contacto que ocurre después de que el pase ha sido lanzado al lado opuesto del campo (a menos que sea un intento claro de restringir a un jugador de ataque como en (f) arriba). Sin embargo, si la falta ocurre en cualquier lugar mientras el quarterback aún tiene la pelota y está buscando a quién pasar, entonces señalarlo, aun cuando la pelota pueda ser lanzada a otro sitio. Esto puede haber tenido efecto en la jugada. El momento en que se hizo el holding es importante.

3. **Uso ilegal de manos:** Señalarlo de la misma manera que un holding ofensivo. Sin embargo, si el contacto inicial en un bloqueo es en el casco o máscara del oponente más de un breve segundo, siempre se debe señalar como falta personal. Asegurarse de ver el contacto inicial: no es falta si la mano del jugador se desliza hacia arriba a un punto por encima de los hombros del oponente.

4. **Bloqueo por debajo la cintura y clipping**:
   (a) Ante la duda, la pelota no ha salido de la zona de bloqueos (para bloqueos por la espalda).
   (b) Dentro de los tres primeros segundos después del snap, ante la duda, la pelota no ha abandonado la tackle box (para bloqueos desde el frente). Después de esto, ante la duda, la pelota ha salido de la tackle box. [x]
   (c) Para señalar clipping, debes ver dos cosas:
      (i) el último paso del bloqueador antes del contacto (para que estés bastante seguro de saber desde qué dirección llegó), *y*
      (ii) tienes que haber visto al oponente golpeado antes del bloqueo (así sabrás si el oponente le dio la espalda o no).

   Debes ver el punto del contacto inicial. Recuerda que el contacto por el lado es legal. Ver toda la acción.
   (d) Recuerda que es la dirección con relación al área de concentración (no el punto de contacto) del oponente lo que determina si un bloqueo por debajo de la cintura es "desde el frente" o no.
   (e) No es falta por bloqueo por debajo de la cintura o clipping si el contacto ocurre porque el bloqueador se resbala o cae y el oponente corre hacia él. [§]
5. **Bloqueo por la espalda**:
   (a) Antes de señalarlo, aplicar las mismas condiciones que para un holding, pero además aplicar las condiciones para señalar un clipping, particularmente la necesidad de ver toda la acción.
   (b) Si una mano está en el número y la otra en el lateral, y la fuerza inicial es en el número, entonces es un bloqueo por la espalda.
   (c) Un bloqueo que empieza en el lado y termina en la espalda no es falta mientras exista un contacto continuo.
   (d) Tocar a un oponente en la espalda no es falta a menos que resulte en que él caiga o se desestabilice lo suficiente para tropezar o dar pasos en falso *y* que no logre hacer el placaje o bloqueo. Recuerda que la falta es por *bloqueo por la espalda*, no por *toque* ilegal en la espalda.
   (e) Cargar contra la espalda de un jugador lejos de la jugada se puede señalar como violencia innecesaria. Se puede señalar sin importar el momento del bloqueo en relación con el final de la jugada.
   (f) Estar particularmente atento cuando ves a un jugador de ataque persiguiendo a uno de defensa (y viceversa cuando un jugador de defensa no está intentando llegar a la pelota). Imagina que tienen un ladrillo en la mano. [◊]
6. **Roughing the passer:**
   (a) Si el contacto inicial del jugador defensivo es a la cabeza del pasador, es siempre falta a menos que el pasador se agache hacia este o el contacto sea leve. Sin embargo, solo es targeting si el contacto va mucho más allá de hacer un placaje legal o intentar bloquear/deflectar el pase.
   (b) El contacto al área de la rodilla o por debajo de un jugador de ataque en una postura de pase es aplicado según la Regla 9-1-9-b. El contacto leve no se debe señalar.
   (c) Es falta si el defensor (en frente del pasador) da dos pasos antes de contactar al pasador después de que la pelota ha sido lanzada/soltada. Un defensor detrás del pasador tiene un poco más de margen.
   (d) Los jugadores defensivos que hacen un intento legítimo de evitar o reducir el contacto se les concede el beneficio de la duda. Un golpe suave puede seguir siendo falta si se produce muy tarde. (Cuanto más tarde el golpe, menor será el criterio para hacerlo una falta.) [§]
   (e) Ante la duda, es roughing the passer si la intención del defensivo es hacer daño.

(f) Al considerar el roughing the passer, hay cuatro posibilidades:
  (i) El contacto es alto (zona de la cabeza/cuello del pasador); el momento no importa. Será falta por targeting (si se cumplen las condiciones) o por roughing the passer (el contacto fuerte e intencionado a la zona de la cabeza/cuello que no llega al nivel del targeting).
  (ii) El contacto es bajo; el momento no importa. El jugador debe estar en postura para lanzar. El contacto fuerte e intencionado a la zona de la rodilla o por debajo es falta.
  (iii) El contacto es tarde; no importa donde en el cuerpo del pasador. El contacto después de lanzar el pase que sea para hacer daño o sea evitable es falta.
  (iv) El contacto que no sea para hacer daño o fuerte e intencionado; incluso si es alto, bajo o tarde, no es falta.

7. **Roughing/Running into the kicker:**
  (a) Generalmente, el contacto a la pierna chutadora se considerará como *running* into the kicker, y el contacto al pie de apoyo (incluso si está en el aire) como *roughing* the kicker.
  (b) En cualquier momento en que el chutador o holder son derribados, se debe señalar como *roughing*.
  (c) Cuando el chutador hace un movimiento antes del chut que no es parte de un movimiento normal para chutar, entonces ya no es obvio que el chut será realizado y probablemente no sea falta a menos que el jugador defensivo quiera hacerle daño. Tener en cuenta que los chutadores al "estilo rugby" (aquellos que chutan mientras corren) tienen la misma protección que un chutador convencional después de chutar la pelota. Pero cualquier contacto al chutador antes del chut es simplemente placar al portador de la pelota.
  (d) Incluso si el snap es malo, un chut puede aún ser obvio. Siempre que el chutador o el holder recoja la pelota y de inmediato entre en su movimiento normal, entonces tiene derecho a protección (siempre asumiendo que la pelota es chutada).

8. **Pass interference de la defensa:**
  (a) Acciones que constituyen pass interference de la defensa incluyen:
    (i) **No jugar la pelota –** Contacto anticipado del defensivo (que no está jugando la pelota) que impida o restrinja la oportunidad del receptor de poder hacer la recepción.
    (ii) **Jugar a través del oponente –** Jugar a través del receptor (es decir, contactándolo en la espalda o por el lado contrario a donde está la pelota), sin importar si el defensor está [λ] jugando la pelota.
    (iii) **Agarrar y restringir –** [λ] Agarrar el brazo del receptor de una manera que restrinja su oportunidad de atrapar el pase.
    (iv) **Barrera de brazo (arm bar) –** Extender el brazo por el frente del cuerpo del receptor para impedir su capacidad de atrapar el pase, sin importar si el defensor está jugando la pelota.
    (v) **Cortar (cut off) –** Cortar o sacar a un receptor del camino de la pelota haciendo contacto con él sin jugar la pelota (es decir, antes que el defensor busque dónde está la pelota).
    (vi) **Enganchar y girar (hook and turn) –** Enganchar a un receptor alrededor de la cintura haciendo que su cuerpo gire antes (o incluso un poco después) de que la pelota llegue (incluso si el defensor está intentando llegar a la pelota).
  (b) Acciones que *no* constituyen pass interference de la defensa incluyen:
    (i) Contacto accidental de las manos, brazos o cuerpo del defensor en el acto de moverse hacia la pelota que no afecta significativamente la ruta del receptor. Ante la duda de si la ruta fue significativamente afectada, no hay interferencia.
    (ii) Cruce de pies involuntario cuando ambos (o ninguno) de los jugadores está jugando la pelota.

(iii) Contacto que ocurre entre los jugadores involucrados durante un pase que es claramente inatrapable.
(iv) Poner una mano en el receptor que no le gire ni le impida realizar la jugada hasta que la pelota haya llegado.
(v) Contacto en un pase "hail mary" a menos que sea claro y obvio el pass interference.

(c) Notas adicionales:
(i) Un jugador quieto (en posición de atrapar la pelota) que es desplazado de su posición ha sido objeto de una falta.
(ii) Nunca es pass interference si el defensor toca la pelota antes de hacer contacto con su oponente.
(iii) La interferencia debe ser evidente para señalarla.
(iv) Recuerda que la defensa tiene el mismo derecho por la pelota que el ataque.
(v) Es crucial identificar qué jugadores están jugando la pelota y cuáles no.
(vi) Normalmente, un receptor intentará atrapar la pelota con dos manos. A menudo, un defensor intentará batear/deflectar la pelota con una sola mano. Si el defensor va solo con una mano arriba, debes saber qué está haciendo la otra.
(vii) Al juzgar si un pase es atrapable, imagina como de lejos podría haber corrido el receptor, y cuán alto o amplio podría haber saltado, de no haber sido impedido.
(viii) No hay falta cuando el contacto es simultáneo con el momento en que la pelota es tocada ("bang-bang"). Ante la duda, el contacto fue simultáneo al toque de la pelota.

9. **Pass interference del ataque:**
(a) Acciones que constituyen pass interference del ataque incluyen:
(i) **Empujar –** Iniciar el contacto con un defensivo empujándolo o quitándolo, creando así una separación en un intento de atrapar un pase.
(ii) **A través (driving through) –** Avasallar a un defensivo que ha establecido una posición en el campo.
(iii) **Bloquear –** Antes de que el pase se lance, el bloqueo que ocurra en cualquier lugar del downfield. Después de que el pase ha sido lanzado, el bloqueo que ocurre en el downfield dentro de aproximadamente 20 yardas (más si el pase se retrasa) hacia donde el pase ha sido lanzado.
(iv) **Estorbar (pick) –** Estorbar (picking off) (iniciando contacto con) un defensivo que está intentando cubrir a un receptor. No es falta si el contacto ocurre al mismo tiempo en que el pase ha sido tocado.

(b) Acciones que *no* constituyen pass interference del ataque incluyen:
(i) Contacto accidental de las manos, brazos o cuerpo en el acto de desplazamiento hacia la pelota que no afecta significativamente la ruta del defensivo. Ante la duda de si la ruta fue significativamente afectada, no hay interferencia.
(ii) Cruce de pies involuntario cuando ambos (o ninguno) de los jugadores está jugando la pelota.
(iii) Contacto que ocurre entre los jugadores involucrados durante un pase que es claramente inatrapable. ˣ
(iv) Bloquear downfield cuando el pase ha sido legalmente lanzado al suelo fuera de límites o cerca de la sideline.
(v) Contacto en una intercepción cuando el defensivo ya está bloqueando al jugador de ataque.
(vi) Contacto en un pase "hail mary" a menos que sea claro y obvio el pass interference.

(c) Notas adicionales:
(i) El contacto no flagrante muy alejado de la jugada no se debe señalar.
(ii) Bloquear downfield se puede señalar si el pasador está legalmente lanzando la pelota al suelo siempre que no sea fuera de límites o cerca de la sideline (Mecánica 3.3.9.b.iv). ◇

(iii) Ante la duda de qué jugador inició el bloqueo, el iniciador será quién esté de pie o inclinado hacia delante y el jugador bloqueado estará hacia atrás.

10. **Golpe tardío:**
    (a) Cuanto más tarde sea golpe, menos fuerte debe ser el contacto para merecer un pañuelo. Cuanto antes sea el golpe, más fuerte debe ser el contacto que merezca el pañuelo. ◊ Ser más propensos a señalarlo cuanto más tardío el golpe o más severo sea el contacto. El ligero contacto inmediatamente después de que la pelota esté muerta no se debe señalar. Cuanto peor comportamiento haya tenido cualquiera de los equipos previamente en el partido, más probable será señalar la falta para mantener el control del partido. ◊
    (b) Cualquier empujón deliberado contra el portador de la pelota fuera de límites, es falta. ×
    (c) Cuando un portador de la pelota está cerca de la sideline, el contacto que ocurra antes de que el portador de la pelota tenga un pie fuera de límites es un golpe legal.
    (d) Cuando el portador de la pelota está fuera de límites, pero continúa corriendo por la sideline dentro de límites, cualquier golpe posterior es legal siempre y cuando no haya decelerado y el silbato no haya sonado.
11. **Facemask:** × Recuerda que la falta por facemask involucra el *agarrar* el casco o la máscara, no simplemente *tocarlos*.
12. **Violencia innecesaria:**
    (a) Un acto que ocurre bien alejado de la jugada puede clasificarse como una falta personal, aunque el acto en sí sea legal. En otras palabras, es la ubicación de los jugadores con respecto a la jugada lo que causa la falta, no la legalidad del contacto.
    (b) Asegurarse de que la acción no esté justificada por la situación de la jugada (p. ej. una intercepción o retorno de fumble, o una jugada rota). Si un jugador está en posición de influir en la jugada o avanzar hacia ella, es un objetivo razonable; si está parado, no lo es.
    (c) No es falta si dos jugadores están bloqueándose entre sí – solo el contacto contra jugadores pasivos debe ser penalizado.
    (d) Considerar los golpes innecesarios lejos de la pelota cerca del final de la jugada como faltas a pelota muerta en vez de faltas a pelota viva.
    (e) Cuando un jugador es golpeado después de "rendirse", la falta está justificada.
    (f) Después de un touchdown, si hay contacto fuerte e intencionado contra el portador de la pelota tarde, se debe señalar. ^λ^
13. **Roughing the snapper:**
    (a) Esta falta solo puede ocurrir cuando es razonablemente obvio que se va a realiza un chut de scrimmage. En otras palabras, solo en field goal y try, o cuando un equipo se coloque en formación de punt en 4º down.
    (b) No ser minucioso con el intervalo de un segundo. Si el snapper está erguido antes que haya pasado un segundo entonces permite el contacto, pero si tarda más tiempo para recuperarse entonces asígnale más protección.
    (c) No señalar una falta si el jugador defensivo contacta al snapper después de ser bloqueado por un jugador de línea ofensivo adyacente.
    (d) Descalificar a cualquier jugador que intente hacer daño al contactar el casco del snapper o que se lance con su propio casco como arma.
14. **Targeting**:
    (a) La definición de un jugador indefenso se encuentra en la Regla 2-27-14, además de lo siguiente:
        (i) Un jugador intentando recuperar un fumble;
        (ii) Un long snapper protegido por la Regla 9-1-14.
        § Ante la duda, el jugador es indefenso
    (b) Si un golpe no es tardío, entonces el portador de la pelota no puede estar indefenso respecto al targeting. Un golpe simultáneo con (o una fracción de segundo después) la rodilla en tierra del portador de la pelota no es tardío. §×

(c) Checklist para las faltas por targeting (adaptado de la presentación de Dean Blandino, Agosto 2021):
  (i) ¿El jugador golpeado está indefenso (Regla 2-27-14)? Si lo está, entonces se aplica la Regla 9-1-4. Si no, solo es aplicable la Regla 9-1-3.
  (ii) ¿Hay un indicador de targeting (Regla 2-35)? ¿El iniciador bajó la cabeza para hacer contacto con la coronilla? ¿Se ha lanzado para atacar a la zona de la cabeza/cuello? ¿Se ha agachado seguido de un empujón para atacar la zona de la cabeza/cuello? ¿Ha dirigido el contacto con el casco, hombro, antebrazo, puño, mano o codo?
    (1) ¿Cuál era la postura corporal del iniciador? Si su cabeza estaba levantada hay menor probabilidad de ser un indicador que si la baja. ¿Con qué parte del cuerpo dirige el contacto? ¿La trayectoria es ascendente (indicador) o simplemente la atraviesan (no)?
    (2) ¿Estaba el iniciador atacando con fuerza? Un ataque involucra hacia adelante, movimiento ascendente o descendente.
  (iii) ¿El contacto ha sido con la coronilla del iniciador o a la zona de la cabeza/cuello?
  (iv) ¿El contacto ha sido fuerte e intencionado? [§]

15. **Horse collar:**
  (a) Los dos requisitos para que se señale son:
    (i) el defensivo agarra el collar o zona del nombre; y
    (ii) el portador de la pelota o aquel que simula llevarla [λ] es tirado hacia el suelo.
  (b) Así como en otras faltas relacionadas con la seguridad, ante la duda de si fue falta o no, señalarla.
  (c) Sin embargo, el solo hecho de agarrar otra parte del jersey y tirar hacia abajo del portador de la pelota o aquel que simula llevarla [λ] no es falta.
16. **Chop block**:
  (a) No es falta si cualquiera de los jugadores involucrados que fue alto o bajo simplemente roza o hace un ligero contacto con el oponente. Debe haber fuerza suficiente en cada bloqueo para que cambie la velocidad de la parte relevante del cuerpo del oponente.
  (b) Por regla, no es falta si el jugador defensivo inicia el contacto.
17. **Bloqueo por el lado ciego:**
  (a) El contacto fuerte e intencionado requiere una acumulación de fuerza. Es menos probable que ocurra si un jugador se mueve despacio. Es más probable que ocurra cuanto más lejos haya corrido un jugador a alta velocidad. [®]
  (b) Cuando un bloqueador contacta a un oponente con las manos o brazos estirados, sus codos y hombros inevitablemente amortiguaran el impacto, reduciendo así la fuerza. [®]
  (c) Un jugador que está parado o se mueve despacio no puede estar "atacando a un oponente" y por tanto no puede ser culpable de un bloqueo por el lado ciego. [®]
  (d) Un bloqueo "en campo abierto" generalmente:
    (i) Es por fuera de la tackle box o después de que la tackle box haya desaparecido o después de que la línea de ataque se disperse;
    (ii) Es más de 2 segundos después del snap; y
    (iii) Involucra jugadores que normalmente estaban a más de 5 yardas entre sí 2 o más segundos antes del bloqueo. [§]
  (e) Estar especialmente atento cuando veas un jugador acercarse a un oponente con velocidad desde el lado o detrás. Imagina que lleva un ladrillo en la mano. [◇]
18. **Resumen:** Al considerar faltas personales, pregúntate si el potencial infractor tenía opciones. ¿Podría haber elegido hacer algo diferente con respecto al contacto? Penalizar a los jugadores que eligen la opción incorrecta.

3.4. – Faltas sin contacto

1. **Retraso del juego:**
   (a) Si el Equipo A aún está en el huddle, o moviéndose a la formación, y quedan 10 segundos en el reloj, avisarles verbalmente que quedan 10 segundos. Siempre lanza el pañuelo cuando el reloj llegue a cero, a menos que el snap sea muy inminente (es decir, el quarterback está gritando los "huts"), en tal caso puede tener un segundo extra.
   (b) Si hay un reloj de partido visible, cuando llegue a cero, mirar y ver si se ha realizado el snap. Si no, lanzar el pañuelo. [§]
   (c) Después de una anotación, es retraso del juego si alguno de los equipos no está dentro del campo (o en el campo, pero aún siguen en el huddle) dentro de un minuto independientemente de si la señal de ready se ha hecho o no. En la primera ocasión advertir al Head Coach del equipo en vez de lanzar un pañuelo.
   (d) Si ningún jugador del Equipo B está listo en cualquier momento cuando el Equipo A está preparado para hacer el snap, [§] penalizar al Equipo B por retraso del juego. *No* darle al Equipo A una jugada libre. Cerca del final de un tiempo muerto (normalmente 15 segundos antes de que acabe), los [◇] árbitros en la sideline son responsables de que el capitán o entrenador del equipo sepan que el tiempo muerto va a terminar.
   (e) Si el Equipo A hace sustituciones de último minuto (corriendo a la línea de scrimmage durante el proceso de sustitución), el Equipo B debe tener la oportunidad de igualar. Si el reloj de jugada finaliza antes del snap, los árbitros deben determinar si al Equipo B se le dio la oportunidad suficiente para reaccionar a la sustitución "apresurada". Si el Equipo B reaccionó rápidamente pero el reloj de jugada finalizó, el Equipo A será penalizado con una falta de retraso del juego. Si todos los jugadores corren o trotan para salir o entrar al campo, entonces el Equipo B está reaccionando; si andan, no. [§] Si el Equipo B retrasó su sustitución entonces el Equipo B será penalizado con una falta de retraso del juego. (Regla 3-5-2-e) [ʌ]
   (f) Si el Equipo A hace el snap en una situación donde se les ha pedido que no lo hagan (p. ej. mientras se le permite al Equipo B que iguale una sustitución), en la primera infracción parar la jugada y advertir. Penalizar por retraso del juego en la segunda y siguientes ocasiones. (Regla 3-5-2-e) [ʌ]
2. **Jugadores que no han estado dentro de las marcas de las nueve yardas**: No señalarlo si el Equipo B reacciona ante el jugador infractor, p.ej. por un jugador del Equipo B alineándose frente a él. [◇]
3. **False start:** El movimiento de un jugador de ataque no es un false start a menos que
   (i) Esté moviendo [ʌ] uno o ambos pies;
   (ii) es repentino; o
   (iii) causa que un jugador defensivo se mueva en una reacción inmediata [◇] y sea la primera vez que se observa el movimiento. [§] Si un corredor se pierde en el conteo del snap, hace un movimiento repentino y después se detiene abruptamente, es un false start. (Si realmente se estaba poniendo en movimiento, no se habría parado.) No ser quisquilloso: ante la duda de si el movimiento fue previo al snap, *no* lo fue.
4. **Offside:**
   (a) Cuando un jugador defensivo, antes del snap, se mueve y un jugador de ataque como consecuencia también lo hace, el Umpire y los wings deberán tener una conferencia obligatoria. Se hace para determinar si el jugador defensivo estuvo en la zona neutral y si el jugador de ataque fue amenazado. Ante la duda, el jugador de ataque *es* amenazado. Si el jugador del Equipo A que se mueve no es amenazado, es un false start.
   (b) Cuando un jugador defensivo, antes del snap, cruza la zona neutral y carga hacia el backfield del Equipo A, es falta por offside a pelota muerta. El momento para señalarlo como falta es cuando el defensivo pasa la cadera del jugador de línea más cercano del Equipo A.

(c) No señalar que un jugador defensivo está en offside si está estacionario y solamente invade la zona neutral de forma insignificante.
(d) No ser minucioso con los offsides, particularmente en campos que no están perfectamente marcados.
(e) No señalar offside si el jugador defensivo está yendo hacia delante en el momento del snap, pero no está realmente en la zona neutral.

5. **Señales desconcertantes**: La Regla 7-1-5-a-5 prohíbe a los jugadores defensivos usar palabras o señales que puedan interferir con las señales ofensivas para iniciar la jugada. Esto incluye aplausos o cualquier otro ruido que imite las señales ofensivas.
6. **Motion ilegal:** Un jugador está en motion ilegal solamente si su movimiento hacia delante es obvio. Un jugador en motion yendo en ángulo hacia delante en el momento del snap comete una falta a pelota viva, no un false start. ◊
7. **Receptor inelegible en el downfield**:
   (a) Señalarlo solo cuando sea obvio.
   (b) Un receptor inelegible debe estar claramente a más de 3 yardas en el down field en el momento en que el pase fue lanzado – no ser minucioso si el jugador está justo a 3 yardas. Estar atento que, si el jugador es visto a 5 yardas y desplazándose hacia el frente mientras la pelota lo pasa, probablemente no estuvo a más de 3 yardas cuando el pase fue lanzado.
   (c) Si un jugador de línea bloquea downfield, señalarlo como inelegible en el downfield a menos que vaya tan lejos que llegue a bloquear a un linebacker o defensive back en cobertura de pase, en cuyo caso señalarlo como pass interference del ataque.
   (d) Solo considerar que un receptor está cubriendo al receptor interno ◊ en la línea de scrimmage si no hay escalonamiento entre sus alineaciones. Ante la duda, el receptor interno ◊ *no* está cubierto.
   (e) No señalarlo si el ataque está lanzando la pelota legalmente por delante de la zona neutral para evitar pérdida de yardas.
   (f) No señalarlo si un pase screen es sobrevolado y cae más allá de la zona neutral, a menos que la presencia del receptor inelegible impide a un jugador defensivo atrapar la pelota.
8. **Kick-catch interference:**
   (a) Cualquier cosa que impida al receptor su oportunidad de atrapar la pelota se debe señalar como falta. Esto incluye:
      (i) contactar al receptor (aunque sea accidental);
      (ii) correr de forma amenazadora cerca del receptor;
      (iii) estar demasiado cerca del receptor;
      (iv) gritar o hacer otros ruidos intencionados § estando cerca del receptor;
      (v) mover los brazos en frente del receptor;
      (vi) forzar al receptor ◊ a dar un paso alrededor del oponente o cambiar de trayecto en un esfuerzo por atrapar la pelota.
   (b) No es falta cuando:
      (i) un jugador del Equipo A pasa por el lado del receptor sin tocarlo o hacerle cambiar de rumbo;
      (ii) el receptor "renuncia" su oportunidad de atrapar el chut con demasiada facilidad;
      (iii) el receptor atrapa la pelota y no hubo contacto, y la extensión de cualquier interferencia sin contacto es leve o ante la duda: no otorgar penalizaciones "baratas" de 15 yardas.
   (c) Un jugador que contacta con saña al potencial receptor del chut ha cometido una falta personal flagrante y debe ser descalificado. En este caso, hacer solo la señal de falta personal (no la señal de kick-catch interference).
   (d) Un jugador que está en proceso de atrapar un chut debe tener una oportunidad sin obstáculos para completar el catch antes de ser contactado. Esta protección finaliza si el

jugador hace un muff, a menos que haya hecho una señal válida de fair catch y todavía tenga la oportunidad de completar el catch (Regla 6-5-1-b).

9. **Intentional grounding:**
   (a) No señalarlo si el pasador fue claramente ◊ contactado *después* de haber iniciado el acto de lanzar la pelota, o si la pelota fue ^λ tocada. Bajo estas circunstancias, debes asumir que el pasador intentó lanzar la pelota a un receptor.
   (b) Señalarlo si el pasador fue contactado *antes* de que iniciase el movimiento de lanzamiento. No se le permite lanzar la pelota para evitar un sack. En algunas circunstancias puede ser apropiado declarar la pelota muerta (en lugar de penalizar por intentional grounding) debido a que el jugador estaba agarrado y su máximo avance parado.
   (c) No señalar intentional grounding si el pasador lanza la pelota deshaciéndose de esta (excepto si va directa hacia abajo) cuando no está bajo presión defensa. Tiene derecho a desperdiciar un down si no está en peligro de que le hagan un sack. El reloj no es un factor.
   (d) No hay necesidad de señalarlo si el pase es interceptado *y* esta sería la única falta señalada.
   (e) Conseguir que la pelota se encuentre dentro de una yarda de la zona neutral debe considerarse como lo suficientemente cerca. No ser muy técnico con esto.
   (f) Si el pase es tocado por un receptor inelegible, normalmente sería solo falta por toque ilegal. Sin embargo, si el pasador hace esto de manera obvia y deliberada para evitar una pérdida de yardas, entonces la falta por intentional grounding está justificada. Por regla, no puedes tener un toque ilegal en un pase ilegal.
10. **Sustitución ilegal**:
   (a) Si el jugador reemplazado está abandonando el terreno de juego o la end zone, pero está claramente en el terreno de juego en el momento del snap, entonces se debe señalar como falta. ®
   (b) Un jugador reemplazado que vuelve a entrar al campo después de haber salido ha cometido una falta. Sin embargo, un jugador que abandona el campo creyendo que ha sido reemplazado, pero no ha sido reemplazado, debe permitirse que vuelva a entrar al campo sin penalización (entendiendo que no es un engaño).
   (c) Si cualquier sustituto entra al campo pensando que la pelota § está muerta, pero no interfiere con la jugada, entonces no señalarlo.
   (d) Si el ataque rompe el huddle con más de 11 jugadores en el campo, esto confunde a los oponentes y debe ser penalizado. Sin embargo, se puede señalar solo si la pelota ha sido declarada lista (Regla 2-14) o si el 12º jugador no abandona el huddle inmediatamente.
   (e) Si la defensa tiene más de 11 jugadores en el campo cuando el snap es inminente (o acaba de ocurrir), no hay falta hasta que se hace el snap. ®
   (f) Faltas asociadas al proceso de sustitución y el tener más de 11 jugadores en el campo normalmente serían violaciones de la Regla 3-5. Sin embargo, un intento intencionado de confundir a los oponentes deberá ser penalizado como tácticas desleales (Regla 9-2-2-b).
11. **Falta de equipamiento obligatorio**:
   (a) Considerar la falta de protector bucal o de no tener todos los puntos asegurados del barbuquejo tan en serio como no usar casco. Si observas que un jugador abandona el huddle sin protector bucal o barbuquejo, recordarle que debe asegurar su equipamiento. Los jugadores que ignoren el recordatorio deben ser tratados por regla (Regla 1-4-8), pero darle más tiempo para hacerlo a los quarterbacks y a otros jugadores que dan señales. El mismo procedimiento se aplica a los jugadores que usan visores opacos o de espejo §.
   (b) No parar el reloj de partido ni el de jugada. Es importante intentar lidiar con problemas de equipamiento lo suficientemente pronto para que el equipo tenga tiempo para hacer

una sustitución apropiada. Si el Equipo A no puede sustituirlo rápidamente, entonces se le penalizará con un retraso del juego. Si un jugador de línea restringido necesita ser reemplazado, será un False Start cuando se levante.

(c) Para casos no críticos sobre equipamiento obligatorio, instruir al jugador para resolver el problema la próxima vez que esté fuera del campo. Si ignora la instrucción, cuando regrese al campo decirle que salga del campo y solucione el problema inmediatamente. Si lo hace, entonces bien. Si su equipo lo reemplaza inmediatamente, no penalizarlos por una sustitución ilegal. Si su equipo solicita un tiempo muerto o sufre una falta de retraso del juego, es su elección. Si se queda e intenta participar en una jugada, tratarlo por regla (Regla 1-4-8).

12. **Equipamiento ilegal**: Cualquier cosa que pueda ser un riesgo para la seguridad de los participantes debe ser resuelta antes que la pelota sea puesta en juego. Otras infracciones pueden ser dejadas para que el jugador lo rectifique la próxima vez que salga del campo, pero debe ser rectificado antes de que pueda volver legalmente al campo. ◇
13. **Chutar ilegalmente la pelota**: Si un jugador contacta intencionadamente la pelota con su rodilla, pierna baja o pie con el objetivo de propulsar la pelota en cualquier dirección, la ha chutado. Si toca su rodilla, pierna baja o pie accidentalmente o como parte del intento de obtener la posesión de la pelota, no se considera como un chut y no hay falta. ◇
14. **Cuña ilegal**: Para que una cuña sea ilegal (Regla 6-1-10), ^λ^ tiene que formarse antes de que acabe el chut y continuar durante el comienzo del retorno. Si se tocan o cogen de la mano, es un claro indicio. § *No* es cuña ilegal si se mueven hacia su propia end line. § Una vez que el retorno va hacia adelante, los jugadores se unirán como consecuencia de la jugada – esto *no* se considera como cuña ilegal.

3.5. – Conducta antideportiva y pelear

1. **Celebración:**
   (a) Celebrar es diferente del taunting– ser más tolerante con ello.
   (b) Un "baile de sack" sobre un oponente placado siempre deberá ser penalizado.
   (c) Solo penalizar el spike después de una anotación si es taunting a un oponente. No tiene que ser intencionado, pero tiene que ser en dirección al oponente.
   (d) Una celebración debe ser penalizada si involucra:
      (i) alguna de las más de 20 prohibiciones especificadas en la Regla 9-2-1;
      (ii) la pelota (que no sea hacer un spike);
      (iii) equipamiento de jugador;
      (iv) equipamiento de campo (incluyendo la portería);
      (v) cualquier objeto tomado de otra persona;
      (vi) cualquier elemento externo;
      (vii) a un jugador yendo al suelo en una acción con retraso (no inmediatamente después de la anotación) y de forma innecesaria.
   (e) Un acto que no esté en la lista anterior probablemente sea legal, así que se tolerante con ello, a menos que creas que es abusivo, amenazante u obsceno, provoque mala voluntad o degrade al deporte. No seas puritano (alguien que esté excesivamente preocupado por ser o parecer correcto, modesto o justo, o una persona que fácilmente se escandaliza o se ofende por cosas que no sorprenden u ofenden a otras personas).
   (f) Si cualquier celebración ilegal ocurre cerca de la goal line, asumir que fue *después* de la anotación a menos que un árbitro estuviera en buena posición para marcarlo en el lugar exacto.
   (g) "Coreografiado" significa que uno o más jugadores hayan decidido previamente, organizado o ensayado cómo lo harán (como en un baile).
2. **Disidencia (dissent)**:
   (a) Los jugadores juegan con pasión y emoción – los entrenadores comparten los mismos rasgos. En varias ocasiones, los jugadores y entrenadores pueden estar felices o tristes,

alegres o decepcionados, satisfechos o frustrados. Estas son emociones humanas normales (los árbitros también las tienen), pero necesitan autocontrol.

(b) Los jugadores y entrenadores tienen derecho a estar decepcionados. Solo cuando es excesivo o desafiante a la autoridad arbitral es que se convierte en disidencia.

(c) Disidencia es cuando jugadores, entrenadores u otras personas sujetas a las reglas:
   (i) hablan de manera abusiva, agresiva o denigrante a un árbitro;
   (ii) afirman como verdadero algo que es contrario a la regla o la decisión de un árbitro, o afirmar algo como falso cuando es cierto;
   (iii) continúan argumentando una proposición después de ser informados que es incorrecta, o se les pide que paren;
   (iv) hacen comentarios denigrantes acerca de un árbitro o una decisión mientras hablan entre sí;
   (v) hacen gestos (con las manos o de otra manera) que significan frustración o falta de respeto a un árbitro;
   (vi) lanzan/chutan la pelota o equipamiento como señal de disgusto;
   (vii) se dirigen agresivamente hacia un árbitro para argumentar o quejarse.

   La disidencia es diferente a que un jugador o entrenador haga una pregunta sincera.

(d) Si un jugador o entrenador muestra respeto al árbitro, entonces el árbitro deberá mostrar el mismo nivel de respeto en respuesta.

(e) Distinguimos entre disidencia evidente y disidencia encubierta. La primera es notoria, normalmente porque el discurso es lo suficientemente fuerte para que muchas personas lo oigan, o los gestos son claros y en espacio abierto. La disidencia encubierta es donde solo el árbitro lo oye y puede ser tratado de manera ligeramente diferente.

(f) Hay seis niveles de respuesta a la disidencia:
   (i) **Ignorarla**. Si la disidencia es menor, y es el primer ejemplo de su clase de ese jugador o equipo, entonces *puede* ser ignorada. Podría ser un caso aislado, que nunca volverá a suceder. Sin embargo, siempre existe el riesgo de que el hecho de ignorarla incentive a los participantes a repetirla. Ciertamente ignorarla no es la respuesta apropiada a la disidencia repetitiva.
   (ii) **Pretender que no lo escuchaste**. Pedir al jugador o entrenador que repita su comentario ("¿qué dijiste?"). Si era inapropiado, es probable que no lo repita. Si lo hacen, entonces no hay duda en que debes responder con firmeza, profesional y rápidamente.
   (iii) **Conversación tranquila**. Una conversación tranquila con un jugador o entrenador es a menudo más beneficioso que una penalización inmediata. Muestra compromiso de resolver el problema sin recurrir a una estricta aplicación de las reglas del partido.
   (iv) **Reprimenda pública**. A veces, al jugador o entrenador se le debe hablar con suficiente fuerza para que sus compañeros de equipo también lo sepan. Esto puede ser necesario para solicitar su ayuda en el control de sus emociones.
   (v) **Penalización**. Si la disidencia es notoria para los espectadores, entonces tiene que ser penalizada por conducta antideportiva. La disidencia notoria incluye todas las acciones que impliquen lenguaje abusivo audible, equipamiento lanzado, o correr hacia un árbitro. La disidencia verbal ciertamente necesita ser penalizada si es dicha por tercera vez (o más).
   (vi) **Descalificación**. Si un jugador o entrenador es penalizado dos veces por disidencia, entonces será descalificado bajo la Regla 9-2-1. En casos extremos, un acto de disidencia puede ser tan flagrante que requiera de descalificación inmediata.

   No hay necesidad de ir en orden de estos niveles. Un serio (y obvio) acto de disidencia puede necesitar una penalización inmediata, y posiblemente incluso una descalificación.

(g) Los siguientes actos por un participante *siempre* deberán señalarse como falta:
  (i) hacer un gesto agresivo hacia un árbitro;
  (ii) hablarle a un árbitro de forma abusiva, agresiva o denigrante que pueda ser escuchada claramente por los espectadores;
  (iii) hacer un "desacuerdo demostrativo", como levantar las manos en señal de incredulidad;
  (iv) golpearse a sí mismo para demostrar cómo le hicieron falta;
  (v) correr directamente hacia un árbitro para quejarse de una señalada;
  (vi) hacer preguntas excesivas sobre una falta señalada, incluso en tono civilizado (como arriba en 3.5.2.f.v).

(h) El no abordar la disidencia es decepcionar a tus compañeros y al deporte. No solo la disidencia mina a los árbitros, también puede perturbar gravemente la atmósfera y la fluidez de un partido. Si piensas que no te preocupa la disidencia y la ignoras, recuerda que el mismo jugador puede hacer el mismo comentario a un árbitro menos imperturbable la próxima semana, pero puede ser la gota que colme el vaso y hacer que ese árbitro renuncie. [§]

(i) Si escuchas disidencia dirigida a otro árbitro, *tú* abordas la situación. Una parte importante del trabajo arbitral en equipo es el apoyar a tus compañeros de esta manera.

(j) Llamar al capitán(es) y entrenador(es) para aclararles que es su responsabilidad controlar a sus jugadores, evitar disentimiento o eliminarlo al primer signo. El hacer esto demuestra que el árbitro está tratando de trabajar *con* los equipos en lugar de penalizar

(k) Cuando sea apropiado, aconsejar a entrenadores y jugadores que hagan preguntas sinceras en lugar de hacer afirmaciones sobre lo que es verdadero o falso.

(l) Si se deja sin control, la disidencia es como una enfermedad que crecerá y minará su autoridad.

3. **Actos antideportivos flagrantes que requieren descalificación**: Los siguientes actos de conducta antideportiva normalmente son flagrantes y [◊] requieren descalificación:

(a) Escupir a un oponente o árbitro;

(b) Cualquier lenguaje abusivo a un oponente o árbitro que haga referencia despectiva sobre su origen étnico, color, raza, nacionalidad (excepto en el contexto de una competición internacional), religión/creencia, identidad sexual/género, edad, clase u origen social, ideología política, orientación sexual, discapacidad o cualquier otro dicho con la intención de degradar o agredir.

(c) Cualquier otro acto de conducta antideportiva que, por su naturaleza o duración, sea extremadamente objetable, notorio, innecesario, evitable o gratuito.

(d) Cualquier acción dirigida específicamente a uno o más árbitros, árbitros asistentes o espectadores es generalmente más extrema que la misma acción dirigida a un oponente. [§]

4. **Faltas múltiples**:

(a) No penalizar a un jugador o equipo dos veces por el mismo acto antideportivo.

(b) Sin embargo, cuando hay múltiples y diferentes actos hechos por el mismo jugador o distintos jugadores, es apropiado penalizarlos separadamente. Dos actos antideportivos por el mismo jugador resultarán en que se descalifique a sí mismo.

(c) Ejemplos de actos separados incluye:
  (i) Una celebración prohibida seguida del desacuerdo de una decisión arbitral;
  (ii) Taunting hacia un oponente seguido de una reverencia a los espectadores;
  (iii) Empujar después de que la pelota esté muerta seguido de quitarse el casco;
  (iv) Una celebración prohibida seguida por uno o más sustitutos entrando al campo para unirse a la celebración;
  (v) Un jugador o entrenador reaccionando de manera antideportiva después de haber sido informado de las circunstancias de una falta anterior. [§]

(d) Ejemplos de actos que normalmente NO serían considerados separados incluye:
  (i) Más de un jugador participando en una celebración retrasada, excesiva, prolongada o coreografiada;
  (ii) Un jugador haciendo taunting a más de un oponente;
  (iii) Un jugador haciendo una reverencia en más de una dirección;
  (iv) Un jugador haciendo un comentario o gesto antideportivo y otros más pocos segundos después. §

5. **Otros puntos relativos a la conducta antideportiva**:
  (a) **Viva o muerta**: Ante la duda si una falta por conducta antideportiva ocurrió mientras la pelota estaba viva o muerta, estaba muerta.
  (b) **A quién penalizar**: No penalizar la conducta de alguien que no sea jugador o entrenador. Si alguien está dando problemas, pedirle al equipo o al personal de gestión del partido que lo resuelva.
  (c) **Simular haber sido agredido:** Normalmente un chutador que simula ser agredido debe ser ignorado. Una penalización debe ser administrada solo si es necesario para ejercer un control adecuado sobre el partido.
  (d) **Quitarse cascos en el campo**: Jugadores que sin pensarlo se quitan el casco en el terreno de juego no deben ser penalizados a menos que sea (i) dirigiendo ira o críticas hacia un oponente o árbitro; o (ii) celebrando. Recordarles que deben mantener sus cascos puestos. Un jugador sacándose el casco cerca de la sideline justo antes de entrar al team area debe ser ignorado.
  (e) **Faltas técnicas poco comunes**: Cuando un participante rompe una regla sin darse cuenta (p.ej. Regla 1-4-10), la primera infracción puede tratarse con una advertencia y el hecho de rectificarla inmediatamente. Solo será necesaria la penalización cuando la infracción haya sido de manera intencionada. §

6. **Sideline interference:**
  (a) Mientras la pelota está muerta:
    (i) Siempre que los participantes en el team area respondan razonablemente rápido a las solicitudes de colocarse detrás de la sideline, no hay necesidad de advertir o penalizarlos, no importa cuántas veces suceda.
    (ii) Penalizar el sideline interference (Regla 9-2-5) solo si el Head Coach) ignora repetitivamente (es decir, más de una vez) las peticiones (hechas mientras la pelota esté muerta) de mantener a su equipo detrás de la sideline mientras la pelota está viva o en la acción continua después de estar muerta.
  (b) Mientras la pelota está en juego:
    (i) Entrenadores, sustitutos y otros no-jugadores *en* el campo, siempre deberán ser penalizados por sideline interference (9-2-5). Una excepción es no estar tan preocupado de si la pelota está cerca de la goal line del Equipo B y el personal aún está cerca de su team area.
    (ii) Si se encuentran *entre* la sideline y el coaching box line, se discreto y da una advertencia verbal si realmente no están causando ningún problema.
    (iii) Cualquier contacto entre un árbitro y un miembro del equipo en el campo o entre la sideline y el coaching box line debe penalizarse como un acto antideportivo de equipo (Regla 9-2-5-b) (normalmente con una penalización de 15 yardas desde el punto siguiente) incluso si es la primera infracción. Esto también se aplica si no hay contacto físico, pero el árbitro se ve obligado a cambiar de dirección, ya sea para evitar el contacto o para mantener su punto de vista de lo que está observando.

7. **Pelear:**

(a) Tres reglas hablan de "golpear" a un oponente: ¿cómo decides cual señalar?
  (i) Falta personal (Regla 9-1-2-a): Normalmente se utiliza cuando la acción ocurre a pelota viva. A menos que la acción cause una lesión muy grave, no considerarla como flagrante.

(ii) Conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-j): Normalmente se utiliza cuando la acción ocurre después de la jugada.
(iii) Pelear (Regla 2-32-1 y 9-5-1): Normalmente se reserva para acciones más serias, severas y prolongadas. Es poco probable que un solo golpe constituya una pelea.

(b) Si se considera que la acción es "pelear" entonces el jugador debe ser descalificado. *No* se está peleando si los jugadores simplemente se están empujando unos a otros (es decir, si no hay deliberadamente puñetazos, patadas o golpes con esa intención). Ante la duda, *no* es pelea. No utilizar el término "puñetazo" para describir violencia hacia un jugador o entrenador a menos que esté asociado a una descalificación.
(c) Durante una pelea, tratar de distinguir entre jugadores (dentro del campo al inicio de la pelea), sustitutos y entrenadores que participan activamente en una pelea y aquellos que están solo tratando de separar a los que están peleándose. Estos últimos no deben ser descalificados.
(d) Solamente descalificar a un jugador si estás seguro de su número. Si dos jugadores de equipos opuestos están peleando entre sí, no descalificar a uno a menos que sepa la identidad del otro.
(e) La violencia innecesaria cuando el Equipo B no tiene oportunidad de ganar y el Equipo A ha indicado claramente su intención de "poner rodilla" normalmente deberá resultar en la descalificación del jugador que cometió la falta.
(f) Ante la duda de si un jugador ha pegado un codazo intencionado a un oponente, mirar la mano del jugador. El apretar el puño antes de golpear con el codo es una reacción natural. Una mano abierta probablemente indique un contacto no intencionado.

8. **Venganza (retaliation):**
(a) Para los objetivos de esta sección, definimos venganza como cuando un jugador comete un acto agresivo en respuesta directa a un acto agresivo de un oponente sobre él mismo o hacia un compañero. La venganza puede ser a través de contacto físico o bien por una palabra o acción antideportiva. La venganza normalmente ocurre dentro de unos segundos después de la acción original, pero en teoría puede ser retrasada.
(b) Normalmente, queremos imponer la sanción más severa al participante que inició el incidente (el "instigador"). El "castigo" en este contexto, puede ser una advertencia (por una infracción menor), una penalización (por una infracción significativa) o descalificación (por una infracción seria).
(c) Si la venganza es de menor gravedad que el acto original, el represor normalmente deberá recibir un castigo menor al del instigador. Por ejemplo, si A31 comete una falta por violencia innecesaria a B45, y B45 reacciona (a) empujando a A31; o (b) maldice a A31, en ambos casos probablemente no se penalizar a B45, solamente advertirle. Esto también se aplicará si A31 escupió a B45 (una descalificación obligatoria según 3.5.3) y B45 responde empujando a A31. A31 sería descalificado, pero B45 solo puede ser penalizado o advertido.
(d) Sin embargo, si la venganza prolonga o intensifica el incidente al ser tan grave (o más) que el acto original, normalmente el represor debe recibir el mismo castigo o uno más alto que el instigador. Por ejemplo, si B45 responde (a) cometiendo un acto de violencia igualmente innecesario a A31; o (b) comenzando una pelea con A31, entonces ambos serían severamente penalizados. En caso de una pelea, las Reglas 2-32-1 y 9-5-1 hacen que la descalificación sea de ambos jugadores.
(e) En el caso de que la venganza sea retrasada (en la siguiente jugada o más tarde) y sea deliberada, normalmente se requiere la descalificación únicamente del represor. Esto incluye casos donde el represor es un compañero del jugador que fue víctima del ataque original.

9. Aplicar una política de tolerancia cero a los actos de conducta antideportiva y pelea en categorías infantil/juvenil.

10. Cualquier falta en la Sección 9-2 atribuida a un individuo cuenta para la descalificación según la Regla 9-2-6-a. [§]

3.6. – Faltas que siempre involucran ventaja

Las siguientes faltas siempre involucran ventaja, aunque no lo pareciese, y deben señalarse:

1. **Formación ilegal:**
   (a) Siempre es falta cuando el Equipo A tiene cinco (o más) jugadores en el backfield al snap. El Equipo A gana ventaja de bloqueo al estar más alejado de la defensa.
   (b) Sigue siendo falta por cinco jugadores en el backfield incluso si el Equipo A solo tiene a 10 (o menos) jugadores en el campo al snap.
   (c) Solo señalar la falta si el quinto jugador está obviamente fuera de la línea (p. ej. su cabeza está claramente por detrás de la parte más trasera del snapper) o ha ignorado varios avisos (es decir, al menos dos avisos).
   (d) Dar más margen a los receptores y slot backs al decidir si están en o fuera de la línea de scrimmage del que se da a los jugadores de línea internos o tight ends. Ser particularmente generoso en campos que no están bien marcados.
   (e) En una jugada de engaño o inusual, las formaciones deben tener el grado más alto de escrutinio y deben ser penalizadas a menos que sean completamente legales.
2. **Pass interference del ataque:** Bloquear downfield por el ataque (contra un jugador en cobertura de pase) en una jugada de pase hacia delante antes que la pelota sea lanzada es siempre pass interference del ataque. La defensa (especialmente los safeties) pueden ver el bloqueo y leer la jugada como una carrera, por lo que aleja la cobertura al destino del pase. (Ver párrafo 3.3.9 para saber cómo señalar el pass interference del ataque mientras la pelota está en vuelo).
3. **Entregar la pelota hacia delante ilegalmente**: Entregar la pelota hacia delante (excepto cuando está permitido por regla) es siempre falta. Un equipo puede ganar una cantidad significativa de yardas (además de beneficiarse del engaño) gracias a esta jugada ilegal.
4. **Offside en free kick**:
   (a) Arbitrar la línea de restricción del Equipo A como un plano.
   (b) En un onside u otro kickoff corto (intencionado o no), cualquier jugador (otro aparte del chutador o holder) rompiendo el plano antes que la pelota sea chutada es offside.
   (c) En un kickoff profundo, no ser tan técnico.
   (d) Penalizar la falta solamente si un jugador del equipo chutador (otro que no sea el chutador), corre obviamente desde más de 5 yardas en un free kick. Los jugadores que simplemente ajustan su posición o postura no deben ser penalizados por estar temporalmente por detrás de las 5 yardas. El objetivo de la regla es reducir el momentum del jugador en un kickoff.
5. **Jugador del Equipo A fuera de límites**:
   (a) Cada vez que un jugador del Equipo A regrese dentro de límites después de salir voluntariamente fuera de límites durante una jugada de chut, o un receptor elegible toca la pelota ilegalmente después de salir voluntariamente de límites durante una jugada de pase, es siempre falta. Un jugador del Equipo A que sale del terreno de juego gana una ventaja al evitar ser bloqueado. Recuerda que un jugador está fuera de límites incluso si solamente un pie toca la sideline o end line – se debe señalar.
   (b) Cualquier contacto de un jugador del Equipo B que haga que un jugador del Equipo A salga fuera de límites debe ser considerado como la causa de ello, entendiendo que el jugador del Equipo A intentó volver dentro de límites inmediatamente.
6. **Kick-catch interference:** Siempre es falta cuando el contacto, aunque sea leve, se hace con un jugador en posición (o desplazándose a la posición) para atrapar un chut en vuelo. Su equilibrio se habrá visto alterado, lo que dificulta su capacidad para atrapar la pelota sin problemas. (Ver también el párrafo 3.4.8.)

3.7. – Recepciones y fumbles

1. Si la pelota pasa del control de un jugador a otro (ya sea compañero de equipo u oponente) durante el acto de ganar posesión, la pelota pertenece al jugador con el control final (siempre que tenga control dentro de límites). Esto no es una posesión simultánea. Si el último jugador con el control no tenía el control dentro de límites, o cualquier jugador estaba fuera de límites al mismo tiempo que tocaba la pelota, la pelota estaba suelta fuera de límites. Ante la duda sobre si un jugador tenía el control dentro de límites, no lo tuvo.
2. Si el receptor tiene su dedo del pie dentro de límites, pero su talón baja una fracción más tarde fuera de límites (o viceversa) entonces el pase es incompleto. Si todo el pie toca el suelo, todo tiene que estar dentro de límites para que la recepción sea completada. Este principio no se extiende al pie y pierna/rodilla, ni a la mano y brazo/codo – éstos se consideran partes separadas del cuerpo y solo es relevante el primer contacto con el suelo.
3. No es fumble si la pelota es quitada después que el portador de la pelota haya sido llevado hacia atrás. La pelota está muerta una vez que el portador de la pelota está tan agarrado que su máximo avance está parado.
4. Un jugador tiene la pelota lo suficiente para convertirse en portador de la pelota cuando, después que su pie está en el suelo, hace uno de los siguientes (a veces conocidos como "actos comunes del juego") (Regla 2-4-3):
   (a) evitar o protegerse del contacto inminente de un oponente;
   (b) proteger la pelota;
   (c) avanzar la pelota (o retroceder con ella); o extenderla hacia la goal line o línea a ganar;[§]
   (d) dar pasos adicionales erguido (es decir, no mientras cae al suelo);
   (e) pasar la pelota o entregarla.
5. No tratar de ser demasiado técnico en decidir sobre una recepción. No queremos que los árbitros traten de tener "los mejores ojos en la historia del deporte" y decidir demasiadas veces que el receptor ha completado el proceso de la recepción y que hizo fumble cuando debiese ser un pase incompleto. El principio más importante es "ante la duda, incompleto".
6. Usamos el mismo criterio con las recepciones, ya sea hecha en la end zone o en el terreno de juego.
7. Para decidir si el Equipo A ha pasado o soltado la pelota (fumble), ten en mente lo siguiente:
   (a) Cualquier acción de la mano del jugador yendo hacia delante y la pelota saliendo, debe ser considerado como un pase hacia adelante.
   (b) Si el jugador puede ver al defensor acercarse, es probable que pueda mover su mano o brazo hacia delante antes de ser contactado. Cuando no ve que viene el contacto, las posibilidades de fumble son mayores.
   (c) Después que el jugador sea contactado, si la pelota cae detrás de él, es más probable que haya sido fumble.
8. Checklist para la posesión (adaptado de la presentación de Dean Blandino, Agosto 2021):
   (a) ¿Se ha establecido el control con la mano(s) o brazo(s)? ¿Se ha establecido el control antes de que la pelota toque el suelo (solamente recepción)? Un pequeño movimiento no es una pérdida de control, pero sí un balanceo, muff, rebote o las manos soltando la pelota.
   (b) Establecer que parte del cuerpo ha tocado el suelo (o pylon) primero. ¿Estaba completamente dentro de límites?
   (c) ¿Cuánto tiempo ha tenido el jugador el control de la pelota?
      (i) Si está erguido, ¿cuándo ha cambiado de receptor a portador de la pelota? ¿Ha tenido la posibilidad de protegerse o evitar a un oponente? ¿Ha protegido la pelota, avanzado la pelota y/o dado pasos adicionales? ¿Ha extendido la pelota para más ganancia de yardas (goal line o línea a ganar)?
      (ii) Si está cayendo al suelo, ¿ha mantenido control cuando ha tocado el suelo? O, ¿ha realizado cualquier acto común del juego (p.ej. extender la pelota para más ganancia de yardas) mientras caía al suelo?

3.8. – Aplicación de otras reglas

1. **Señales de fair catch:**
   (a) No ser minucioso sobre las señales de fair catch. Cualquier señal de "saludo" (*waving*, brazo de un lado a otro) o elevar un solo brazo por encima de la cabeza es suficiente para indicar que se ha solicitado un fair catch.
   (b) Los jugadores que obviamente están tapando el sol para ver *no* han hecho señal de fair catch.
   (c) Cualquier señal de alejarse antes o después de que la pelota toque el suelo es una señal inválida.
   (d) Un receptor que apunta hacia la pelota y mantiene sus manos bajo sus hombros sin hacer movimientos de "saludo" *(waving)* no ha hecho una señal y puede avanzar la pelota. Un receptor que mantiene sus manos bajo sus hombros y hace un movimiento de "saludo", o que tiene sus manos justo encima de sus hombros sin movimiento de "saludo", ha hecho una señal inválida.
2. **Onside kick en campos mal marcados**: Ante la duda en un campo mal marcado, la cadena puede usarse después del free kick para la medir si el punto del primer toque fue ilegal o no.
3. **Cambio de posesión cerca de la goal line**: Si una intercepción, recepción de chut, o recuperación es hecha dentro de la yarda uno e inmediatamente es llevada dentro de la end zone, tratar de marcarlo como touchback en vez de la excepción de momentum. Cuando el Equipo A ilegalmente toca el chut cerca de la goal line, intentar marcarlo como si fuese en la end zone, sobre todo si lleva la pelota a la end zone.
4. **Pelota saliendo de la end zone**: Si hay un cambio de posesión en la end zone (o se aplica la regla de excepción de momentum), ante la duda durante el retorno la pelota NO ha salido de la end zone.
5. **Tiempo en los últimos segundos de un periodo**: [§]
   (a) Un segundo puede ser suficiente para convertir la pelota en viva. Si el reloj empieza al ready, el Referee debe esperar hasta que el Equipo A esté colocado antes de declarar la pelota lista.
   (b) Dos segundos no son suficiente para convertir la pelota en viva y muerta de nuevo (Regla 3-2-5).
   (c) Con cinco segundos o menos restantes cuando se hace el snap de la pelota, un intento normal de field goal terminará el periodo.
   (d) No se descontará tiempo del reloj si un free kick es recuperado limpiamente por un jugador que está en el suelo o ha señalado un fair catch. Se descontará al menos un segundo si hace un muff y luego atrapa o recupera la pelota.
6. **Entrenador solicitando un tiempo muerto**: Los árbitros no deben distraerse de sus funciones en el partido por la posibilidad de que un Head Coach pueda pedir un tiempo muerto.
   (a) Cuando el snap o free kick es inminente (es decir, cuando el Equipo A está en formación), los wings no deben quitar los ojos del terreno de juego. En estas circunstancias, el Head Coach puede necesitar llamar la atención de uno de los árbitros en medio del campo (Referee, Umpire, Back Judge), o incluso de los wings de la sideline opuesto, que están de frente a él. Usar una señal de manos "T" (como la señal Sup45)[◊] *y* verbalizar las palabras "tiempo muerto" son ambas necesarias bajo estas circunstancias.
   (b) Cuando la pelota está muerta y no hay amenaza de acción en el campo, una petición verbal al árbitro más cercano será suficiente.
   (c) Bajo ninguna circunstancia el árbitro debe parar el reloj a menos que esté seguro de que la petición viene del *Head Coach*. Si el árbitro no está seguro de la voz que pide el tiempo muerto, y no puede girarse para averiguarlo, el tiempo muerto no será concedido.
   (d) Antes del snap, anticipa que un entrenador pedirá un tiempo muerto cuando sabes que su equipo tiene menos jugadores en el campo o parecen confundidos. Al final de la

jugada, anticipa que un entrenador o jugador pedirá un tiempo muerto cuando el reloj esté corriendo y su equipo quiera conservar tiempo. §

7. **Entrenadores en el campo durante un tiempo muerto**: Durante un tiempo muerto cargado, los entrenadores que entran al campo menos de 9 yardas desde la sideline y no van más allá de las 20 yardas® no son normalmente un problema a menos que la actitud atraiga la atención a ellos mismos.
8. **Jugadas de engaño**: Ser muy estricto penalizando jugadas de engaño que constituyan tácticas desleales. Dichas jugadas incluyen (pero no se limitan a):
   (a) Jugadas de engaño dependiendo de que la pelota sea ocultada o sustituida (Regla 9-2-2-a);
   (b) Jugadas de engaño asociadas con la simulación de sustituciones (Regla 9-2-2-b);
   (c) Jugadas de engaño que involucren equipamiento de jugadores (Regla 9-2-2-c);
   (d) Jugadas de engaño donde el Equipo A hace una jugada "normal" habiendo informado al oponente que iban a "poner rodilla" (ver también 3.8.9.c abajo) (Regla 9-2-2-d); §
   (e) Jugadas de engaño con acciones o verborrea diseñadas para confundir a la defensa para que crea que el snap no es inminente (Rule 9-2-2-d) – esto incluye pretender tener un problema con la jugada que se señaló, un problema de equipamiento con la zapatilla, pelota, etc. y fingir una lesión (Rule 9-2-2-e); también incluye asumir el rol o funciones de un árbitro.

   En general una buena regla a seguir es que, si un acto inusual parece ser injusto, probablemente sea contrario a las reglas.
9. **Jugadas de poner rodilla en suelo:** Cuando el Equipo A informa a los árbitros que desean "poner rodilla" (a veces conocida como "victory formation"):
   (a) Asegurarse que el Equipo B es informado.
   (b) Recordarle al Equipo A que el Equipo B podrá parar el reloj si tienen tiempos muertos disponibles.
   (c) Recordarle al Equipo A que serán penalizados (bajo la Regla 9-2-2-d) ◇ si hacen una jugada "normal" después de haber declarado la intención de "poner rodilla" (ver también 3.8.8.d arriba). Esto incluye el no poner la rodilla inmediatamente (menos de 2 segundos) después de controlar el snap. §
   (d) Recordarle al Equipo B que el Equipo A ha declarado la intención para cada una de las siguientes jugadas, a menos que el Equipo A informe que harán una jugada normal, en ese caso informar al Equipo B.
   (e) Advertir al Equipo B que no golpee a los oponentes o cualquier intento de interferir con el proceso (otro que no sea un intento legítimo de ganar posesión de una pelota suelta).
   (f) Penalizar a jugadores de cualquier equipo que traten de ganar ventaja de la situación ya sea ganando yardas (Equipo A) o golpeando a un oponente (normalmente Equipo B). si el Equipo A consume tiempo de manera injusta, se puede utilizar la Regla 3-4-3 para restaurar tiempo en el reloj de partido. §
   (g) Si hay poca diferencia en el marcador, el Equipo B tiene el derecho legítimo de intentar ganar posesión de la pelota. Sin embargo, si el margen en el marcador es más amplio de lo que razonablemente pueda superarse en el tiempo restante, el Equipo B no deberá realizar cualquier contacto fuerte e intencionado.
   (h) Si el Equipo A se alinea en "victory formation" pero no avisa a los árbitros o al Equipo B que van a poner rodilla, esta guía no se aplica y el Equipo A puede igualmente realizar una jugada "normal" o poner rodilla (a su riesgo). §
10. **Acción continua:** Después de un pitido involuntario, si los jugadores alrededor de la pelota siguen jugando, independientemente del tiempo, esa es la acción continua inmediata. Este periodo se alarga tanto como los jugadores de alrededor sigan jugando la pelota, independientemente de que lo hagan los demás jugadores del campo. §
11. **Lidiar con descalificaciones:** Un participante descalificado debe abandonar el recinto de juego (Regla 9-2-6-b) dentro de un periodo razonable de tiempo. Siempre que avance hacia la

salida a un ritmo razonable, el partido puede continuar. Sin embargo, es posible que sea necesario suspender el juego si el participante descalificado llama la atención o retrasa su salida. El equipo ofendido es responsable de acompañarlo y puede ser penalizado (por retraso del juego) si no lo logra. Si el participante descalificado o la persona(s) responsable de él comete un acto antideportivo (posiblemente después), deberá penalizarse. [§]

4. CHECKLISTS PREPARTIDO

4.1– Checklist del día de antes

En los días previos al partido, cada árbitro deberá comprobar:

1. la ubicación del estadio
2. la hora del kickoff
3. la hora a la que se va a reunir el equipo arbitral
4. la ubicación donde se va a reunir el equipo arbitral
5. quiénes viajarán juntos (sobre todo para minimizar gastos)
6. los reglamentos de competición aplicables al partido, incluyendo su duración y si se pueden jugar periodos extras
7. el pronóstico del tiempo para el día del partido
8. el tipo de superficie del campo (césped/turf)
9. si hay historia entre los dos equipos
10. los resultados de los partidos recientes de cada equipo
11. qué color de uniforme usará cada equipo
12. quién es el Head Coach de cada equipo
13. si cualquier persona de ambos equipos está cumpliendo suspensiones
14. datos de contacto del resto de miembros del equipo arbitral
15. radios y otros equipos electrónicos están completamente cargados
16. la programación de actividades previas y posteriores al partido

Adicionalmente, para un partido internacional, y/o en uno que tenga un viaje excepcionalmente largo, y/o que requiera alojarse por la noche, cada árbitro deberá comprobar:

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

4.2– Checklist con el personal de gestión del partido

Tan pronto como se pueda después llegar al estadio, los árbitros deben revisar todos los puntos correspondientes a la siguiente lista con el/los representante(s) de la gestión del partido:

1. adecuación del terreno, marcadores de campo, protección de postes, eliminación de peligros, etc.
2. colores del jersey
3. confirmar hora del kickoff
4. la hora a la que los equipos entrarán al campo
5. sí debe realizarse revisión de identidad de los jugadores y, en caso afirmativo, cuándo y por quién
6. relojes del estadio y sus operadores
7. speaker
8. presentación de los equipos y la hora a la que empieza y termina
9. cualquier organización especial o presencia de un VIP en el coin toss
10. himnos nacionales
11. actividades del descanso, duración de este, etc.
12. actividades al final del partido
13. micro para público
14. pago de las cuotas del partido
15. cadena, cadeneros y hora a la que deben estar disponibles
16. pelotas, recogepelotas y hora a la que deben estar disponibles
17. toallas
18. instalaciones médicas

19. seguridad del vestuario
20. si los árbitros podrán tener una copia del video del partido
21. si se proporcionarán bebidas a los árbitros en el descanso y al finalizar el partido.

4.3– Checklist con los equipos

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

1. numeración/elegibilidad de los jugadores.
2. equipamiento de los jugadores
3. todos en el team area tienen las acreditaciones apropiadas
4. roster
5. números de los capitanes
6. si todos los quarterbacks son diestros
7. si todos los chutadores son diestros
8. número del/los long snapper(s)
9. jugadas, formaciones o situaciones inusuales
10. quién(es) será(n) la/las persona(s) del equipo en responder ante los jugadores lesionados
11. preguntas sobre las reglas
12. control de la sideline, incluyendo el nombre del *get-back coach*
13. procedimiento para solicitar un tiempo muerto o una coach's conference
14. procedimiento para solicitar una revisión de vídeo

4.4– Checklist médico

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

1. ubicación del personal médico durante el partido
2. señales utilizadas para solicitar la asistencia médica en el campo

5. PRINCIPIOS GENERALES

5.1. – Deberes y responsabilidades

Prioridades generales (más importantes primero):

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

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

6. Saber el down y distancia, antes de cada snap.
7. Estar preparado para ayudar a cualquier árbitro que esté fuera de posición.
8. Asegurar una pelota nueva, si corresponde, después que toda la acción haya terminado.
9. Estar alerta de lo que ocurre lejos de la pelota cuando la jugada ha abandonado tu área inmediata.
10. Señalar un tiempo muerto para cualquier jugador que esté obviamente lesionado.
11. Estar preparado, si es necesario, para señalar cualquier falta o infracción a las reglas, independientemente de su asignación específica.
12. Observar procedimientos o decisiones erróneas por parte de otros árbitros e intentar evitarlos y/o corregirlos siempre que sea posible.
13. Comunicarse con compañeros, jugadores, entrenadores, anunciadores o espectadores, según corresponda, siempre que ocurra algo inusual o fuera de lo común.

5.2. – Arbitrando con sentido común

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

influir en tu juicio. Cuando te hayas equivocado, admítelo, pero no permitas que afecte tu rendimiento posterior.

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

5.3. – Ritmo y lesiones

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

Lesiones:

6. El reconocimiento de jugadores lesionados concierne a todos los árbitros.
   (a) Si tienes dudas sobre un jugador que está en el suelo, señalar tiempo muerto [S3] y avisar al personal médico presente.
   (b) Si tienes dudas sobre un jugador que todavía está de pie, preguntarle si está bien. Si no responde afirmativamente después de preguntar dos veces, parar el reloj ya que probablemente no está en condiciones de continuar.
   (c) Prestar especial atención a los participantes (jugadores y árbitros) que puedan haber sufrido una conmoción cerebral. Conocer los signos de conmoción y estar atento a ellos. Cualquier persona que muestre signos debe salir del campo para ser evaluado y no puede volver al partido a menos que lo autorice un profesional médico.
   (d) También estar atento a los participantes que están sangrando o que están manchados con sangre. También deben dejar el campo para ser atendidos.
   (e) El momento de una lesión es cuando un árbitro la ve y declara un tiempo muerto, no cuando se produce la lesión. No es necesario restaurar el tiempo del reloj de partido si hay un retraso al detectar la lesión, a menos que el retraso sea enorme.
7. Buenas prácticas al lidiar con jugadores lesionados incluyen:
   (a) Nunca acelerar la asistencia de un jugador lesionado.
   (b) Siempre actuar en el mejor interés del jugador lesionado. Esto generalmente implica llamar al campo al encargado médico de su equipo para atenderlo. Si un equipo no tiene su propio encargado médico, se debe llamar al personal médico proporcionado por el personal de gestión del partido (p. ej. paramédico o médico del estadio).
   (c) Otro personal (p. ej. un coach o un compañero) puede querer atender al jugador mientras el personal médico está siendo llamado. Ten cuidado con esto, ya que a menos que sepas que están formados en primeros auxilios, existe la posibilidad (normalmente remota) de poder empeorar la situación. Puede ser el caso si se sospecha de un hueso roto o lesiones

internas. Sin embargo, permitir que este personal tranquilice al jugador es normalmente lo más apropiado.

(d) Antes del partido, preguntar al Head Coach de cada equipo que identifique al/los encargado(s) de su equipo ante las lesiones de los jugadores, y si están cualificados en primeros auxilios (o mejor, son paramédicos, fisioterapeutas, terapeutas deportivos, médicos o enfermeros).

(e) En los casos donde el jugador es legalmente un niño, todo el mundo tiene un deber mayor en el cuidado hacia él. Permitir que un padre (u otro representante de la familia) entre al campo para hablar o tranquilizar al jugador mientras está siendo examinado puede ser algo bueno. La necesidad de esto normalmente aumenta con la gravedad de la lesión, la duración de parón y la edad del jugador.

(f) El árbitro que reconoce un jugador lesionado debe conocer su número y asegurarse que se vele por lo indicado en la Regla 3-3-5.

(g) Seguir siempre el consejo o las instrucciones del personal médico presente con respecto a la retirada de jugadores del campo. No acelerar este proceso.

(h) No reanudar el partido mientras un jugador esté siendo tratado fuera del campo, pero dentro de las líneas delimitadoras, o más alejado, si constituye un riesgo para él y/o [λ] la gente que lo atiende.

8. Cuidar de tu propio bienestar físico y mental, y el de tus compañeros. Beber suficiente agua, especialmente en climas calurosos.

Situaciones de hurry-up (cuando el reloj de partido está corriendo): [§]

9. Una situación de hurry-up suele ocurrir al final del partido o al final de la primera mitad, pero puede utilizarse tácticamente en otros momentos.
   (a) El Equipo A quiere marcar urgentemente antes de que acabe el periodo. En el cuarto cuarto, puede ser porque vaya perdiendo.
   (b) El Equipo A jugará con prisa: probablemente no harán huddle y sus jugadores se colocarán en posición para el siguiente snap mucho más rápido de lo normal. La cuenta del snap será normalmente más corta.
   (c) El Equipo B probablemente quiera ralentizar el partido para consumir tiempo, pero será obligado a responder al aumento de ritmo del Equipo A.
   (d) La presión, a menudo, lleva a errores por parte de jugadores de ambos equipos y (ocasionalmente) de los árbitros.
10. En dichas situaciones, colocar la pelota para el siguiente down debe hacerse de manera muy eficiente.
   (a) El Umpire (o [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] el Centre Judge cuando la jugada acabe en el backfield del ataque) *debe* ir y coger la pelota dondequiera que esté dentro de límites, y actuar como Recuperador y Posicionador. Una vez la pelota esté colocada, y a menos que haya una situación de igualas sustituciones, dejarla y moverte a tu posición pre-snap.
   (b) El resto de árbitros no deben tocar la pelota a menos que se la entreguen.
   (c) Anticipa que después de una jugada que termina fuera de límites, el portador de la pelota pueda lanzar la pelota a un árbitro (no necesariamente el Umpire) o lleve la pelota al punto siguiente.
11. Estar en posición para el siguiente down tan rápido como sea posible. Sin embargo, no te des demasiada prisa y trata de mantenerte fuera del camino de los jugadores. Al final de la jugada:
   (a) El árbitro de Cobertura no debe entrar al campo a menos que la conducta de un jugador lo requiera o el punto esté muy cerca de la línea a ganar.
   (b) El resto de árbitros no deben ir tanto como de normal al punto de pelota muerta.
   (c) Anticipa peticiones de tiempo muerto de jugadores o del Head Coach. Conoce cuantos tiempos muertos restantes tiene cada equipo.
   (d) [LINESMAN] Asegúrate de que los cadeneros sepa que deben estar listos para la siguiente jugada lo más rápido posible.

12. Anticipa jugadas más propensas a anotar rápidamente, parar el reloj o conservar tiempo. Debes estar preparado para ajustar tu respuesta adecuadamente. Las jugadas propensas pueden incluir:
    - pases de cualquier tipo, en especial pases largos y/o pases a la sideline.
    - hacer un spike de la pelota para parar el reloj
    - el portador de la pelota queriendo salir fuera de límites y el defensor queriendo pararlo
    - un intento de field goal rápido (el Back Judge, o in extremis el Referee (ver 9.8.d.2), puede tener que decidir sobre él solo)
    - si el Equipo A anota, pero sigue perdiendo, anticipa un onside kick
13. Anticipa que puede que tengas que señalar faltas que son más probable que ocurran debido a la velocidad a la que ocurren las cosas, incluyendo:
    - formación ilegal, porque no todos los jugadores del Equipo A están en su posición correcta
    - shift ilegal, porque no todos los jugadores del equipo A están quietos un segundo antes del snap
    - sustitución ilegal, especialmente del Equipo B por sacar fuera del campo a los jugadores remplazados antes del snap
    - holding o uso ilegal de manos porque los jugadores están desesperados por limitar el movimiento del oponente (pero no empezar a señalar faltas minuciosas)
    - faltas deliberadas para parar el reloj
14. No es el momento de hacer tareas no necesarias que harían perder tu tiempo o el de jugadores y entrenadores que se centran en hacer las cosas a un ritmo. Por ejemplo, sería inapropiado perder tiempo avisando a un jugador o informando al Head Coach. Espera hasta que se pare el reloj para comunicar a los jugadores y entrenadores el tiempo restante (Regla 3-3-8-c). Deja tu bean bag atrás si te va a llevar tiempo el recuperarlo – tú o el recogepelotas lo podéis recoger más tarde.
15. Es posible que sientas tendencia a ahorrar tiempo saltándote algunas tareas normales. Por ejemplo, es poco probable que alguno de los equipos haga una sustitución, así que puede que sientas que contar a los jugadores puede saltarse. Este tipo de atajos pueden conllevar un riesgo, pero a veces están justificados. No utilices este tipo de situaciones como una excusa para volverte vago e ignorar las responsabilidades importantes.
16. No pares el partido a menos que haya un problema claro y serio de seguridad que no pueda esperar hasta que se pare el reloj. En particular:
    (a) No parar la jugada solo porque un árbitro no esté perfectamente colocado. Los árbitros deben adaptarse y arbitrar lo mejor que puedan mientras se mueven a la mejor posición para cubrir la jugada.
    (b) No parar la jugada solo porque el indicador de down no ha llegado a su lugar o no aparece el número correcto. Si no está en el punto previo en el momento del snap, el Linesman debe dejar un bean bag para marcar la yarda.
    (c) No parar la jugada solo porque la defensa no está en posición. Es su responsabilidad colocarse a tiempo.
    (d) No prestes demasiada atención a los jugadores que puedan parecer sin aliento porque se mueven despacio. Los jugadores realmente lesionados estarán normalmente en el suelo. El resto de los jugadores pueden estar exagerando con la esperanza de que pares el partido para conseguir ventaja.
17. Evita situaciones donde cualquier equipo pueda culparte por consumir o conservar tiempo. Muévete rápidamente, pero no tan rápido que corras el riesgo de tropezarte y quedar como un tonto. Trabaja eficientemente; trabaja con fluidez; interviene lo menos posible.

5.4. – Boxing in

1. Cuando cambies de posición durante el partido intenta siempre rodear la acción junto a los demás árbitros. Una posición "mirando de fuera a dentro" es esencial para la cobertura de sidelines y end line mientras la pelota está dentro de límites. Una vez que el jugador con la

pelota sale fuera de límites, los árbitros de la sideline deberán girarse y mantener sus ojos en él mientras haya una amenaza de una acción contra él. Mantener la jugada "encerrada" debe asegurar que cada jugada es observada por más de un punto de vista.

2. Mientras la pelota está viva, no acercarse mucho a la jugada.
3. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
4. Cuando la acción critica sucede en tu área, intenta estar en una posición donde tus ojos estén horizontales y quietos. Esto puede suponer el pararse antes de que un pase o chut llegue a tu zona. Simplemente reducir la velocidad y estabilizarse, especialmente la cabeza, ayuda.[§]
5. Generalmente, no es necesario que ningún árbitro observe:
   (a) La pelota mientras está en el aire (aparte de un vistazo para determinar su dirección y si puede venir hacia ti).
   (b) La pelota después un pase incompleto.
   (c) El punto de pelota muerta una vez que ha sido marcado (Mecánica 5.7.1).
   (d) La pelota en el punto siguiente hasta que el snapper está a punto de tocarla (Excepción: si el viento es lo suficientemente fuerte para mover la pelota).
   (e) El punto de una falta después de lanzar el pañuelo hacia él (o al mismo nivel).
   (f) La goal line después de anotarse un touchdown o safety.
   (g) La pelota después de un intento de field goal anotado o fallado.
   (h) La sideline o end line después de determinar que el jugador está fuera de límites.
   (i) Al jugador que está lejos de la jugada y no tiene oponentes cerca de él.
   (j) Sustitutos y entrenadores en el team area.

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

5.5. – Cooperación y comunicación

1. Es esencial que todos los árbitros trabajen juntos como un equipo y que se comuniquen eficientemente entre sí para garantizar el control del partido. Dicha comunicación será normalmente verbal, pero cuando esta sea imposible o inadecuada, se deben utilizar las señales visuales aprobadas. Las radios deben usarse cuando estén disponibles, pero solo de acuerdo al Capítulo 25.
2. Los árbitros también deben comunicarse cuando sea adecuado con los jugadores, entrenadores, espectadores y speaker. Si una regla es compleja o controvertida, es preferible tomar un tiempo para explicarla y así evitar que alguno continúe ignorándola. El objetivo es dar la información antes que alguien necesite preguntar por ella.
3. En la sideline, pedirle al Head Coach que designe al *get-back coach*, alguien del equipo que sea responsable de mantener atrás a los entrenadores y jugadores en el área que les corresponda. Él puede dedicar más tiempo que tú a mantener a su gente lejos de tu camino.
4. Todos los árbitros deben señalar el número del down antes de cada down. Si hay discrepancias, hacer un sonido corto con tu silbato antes del snap, señalar tiempo muerto [S3] y hablar con tus compañeros para establecer el número correcto. Todos los árbitros son responsables de asegurarse que el indicador de down muestre el número correcto.
5. No es aconsejable llevar el silbato en tu boca. Es muy fácil hacer un pitido involuntario. El llevar el silbato hacia tu boca te da una fracción de segundo extra para pensar si debes hacer sonar o no el silbato. Incluso cuando hay una falta antes del snap, no hay prisa de un microsegundo para hacer sonar el silbato.
6. Al final de un down, si eres el árbitro de Cobertura de la jugada y estás seguro de que la pelota está muerta, haz sonar tu silbato. Debe hacerse con autoridad, no solamente un *peep*. Los demás árbitros deberán repetir el silbato solo si es necesario para terminar la acción en su área de cobertura. Nunca ser el primer árbitro en hacer sonar el silbato si la pelota no está en tu área de responsabilidad. No pitar intermitentemente a menos que hayas lanzado un pañuelo durante la jugada o que por otro motivo necesites llamar la atención del Referee.

7. Si has hecho un pitido involuntario, no pienses que nadie lo notará. Continúa pitando y asegúrate que la jugada esté muerta. Admite tu error y sigue el procedimiento indicado por regla (Regla 4-1-2-b).
8. Tu lenguaje corporal dice mucho más de lo que piensas – se consciente de ello. Un árbitro que se mueve vacilante (p. ej. hacia el punto en el que se intentó atrapar un pase) es una señal de que no está seguro de que señalar y necesita ayuda. Debes estar pendiente de tales señales del lenguaje corporal de tus compañeros y preparado para ayudarles cuando puedas. Nunca apuntar a jugadores o entrenadores de una manera de desaprobación o amenazante.
9. No gritar a nadie – indica tu pérdida de control. Nunca insultar a un jugador, entrenador o compañero.
10. Los siguientes puntos ilustran buenas y malas prácticas cuando dos o más árbitros están en desacuerdo sobre señalar una falta. El objetivo es que los árbitros involucrados resuelvan el asunto entre ellos, pero si no lo logran, puede ser que el Referee tenga que tomar la decisión final.
    (a) Los árbitros que están en desacuerdo al señalar una falta deben reunirse y discutir el asunto entre ellos. El resto de árbitros que puedan ofrecer información o conocimiento sobre las reglas también deben participar. El mejor sitio para esta reunión es en el punto de pelota muerta, o en el punto donde tuvo lugar la acción controversial. La reunión debe ser calmada, sin elevar la voz o con gestos obvios (incluyendo apuntar). La discusión cara a cara es mejor que por radio (a menos que haya Video Judge, en cuyo caso debe ser capaz de seguir la conversación).[§] Los árbitros que no estén involucrados en la reunión deben mantener a los jugadores alejados, mientras continúan dando cobertura al punto de pelota muerta y a cualquier otro punto relevante.
    (b) Los árbitros deben describir lo que han visto, no solo la regla que están aplicando. Un árbitro puede aceptar que otro tenía mejor vista en la jugada. Asegúrate de que todos los hechos relevantes sean mencionados (p. ej. si la pelota estaba viva o muerta, si el incidente ocurrió antes o después de un cambio de posesión).
    (c) Distingue entre cuestiones de hechos (p. ej. ¿qué ha pasado?), cuestiones de juicio (p. ej. ¿ocurrió de manera intencionada?) y cuestiones de regla (p. ej. ¿qué dice el reglamento que debemos hacer en un caso como este?). Nótese la distinción entre decir "He visto X" y "Creo que he visto X". Intenta cuantificar la certeza/incertidumbre (ver sección 6.2).[§]
    (d) Cortar la reunión una vez que los árbitros implicados hayan dado su punto de vista y opiniones. No es el momento de repetir observaciones (a menos que sea necesario aclarar) y animar a todos de *ir al grano*.
    (e) Lo ideal es que los árbitros implicados tengan su propia resolución y la notifiquen al Referee.
    (f) Si los árbitros no pueden ponerse de acuerdo señalando la falta, normalmente la mejor opción es aplicar la falta señalada del árbitro con la responsabilidad primaria de hacerlo. Aplicar la falta señalada hecha por un árbitro "experimentado" sobre la de un "inexperto" no debería ser un factor.
    (g) Recordar los principios de "ante la duda" en las Reglas y en la sección 6.2. Sin embargo, duda no es lo mismo que incertidumbre – está bien señalar lo que estás razonablemente seguro.
    (h) Una vez que se ha tomado una decisión final, el Referee debe señalar y/o anunciar el resultado de manera decisiva. La necesidad de comunicar claramente la decisión se vuelve mayor cuanto más tiempo se haya tomado en la resolución. También ayuda a mostrar seguridad si todos los árbitros asienten con la cabeza durante o al final de la deliberación.
    (i) Si un árbitro no está de acuerdo con la decisión final no debe hacer ninguna declaración o gesto que dé esa impresión.

11. Toda comunicación verbal entre árbitros y las personas sujetas a las reglas deberá ser normalmente en *el idioma oficial del partido.* Si una traducción a otro idioma es necesaria, normalmente debería darse después de la declaración en *el idioma oficial del partido*. Si una persona se dirige a un árbitro en un idioma distinto al *oficial del partido*, y la respuesta debe ser compartida con otros, entonces se debe traducir al *idioma oficial del partido* antes de dar una respuesta. (Las federaciones nacionales u organizaciones arbitrales pueden usar su idioma local en partidos amistosos solamente o sustituir su idioma local por el inglés.)
12. Los siguientes son ejemplos de situaciones en las que un árbitro está "involucrado", incluso si no ha lanzado un pañuelo. Comunicar lo que sabes al resto del equipo arbitral (especialmente al Referee) puede ser crucial para una señalar una falta correctamente.
    (a) toque ilegal de un pase o chut
    (b) manejo incorrecto del reloj
    (c) cambio de posesión
    (d) si el pase o chut cruzó o no la zona neutral
    (e) cuando hay múltiples pañuelos
    (f) si un pase fue recibido o atrapado
    (g) si un pase era atrapable al señalar un pass interference
    (h) si un pase fue hacia delante o hacia atrás.

5.6. – Señales

1. Tus señales deben ser en todo momento claras, visibles y deliberadas.
2. Si eres el árbitro de Cobertura, señalar un tiempo muerto cuando las reglas indiquen que se debe parar el reloj o cuando se deba cargar un tiempo muerto a un equipo o arbitral.
3. Repetir *todas* las señales de tiempo muerto hechas por *cualquier* [λ] otro árbitro.
4. La señal habitual de tiempo muerto es la [S3]. Sin embargo, en las siguientes circunstancias el árbitro de Cobertura debe hacer la señal especificada *en lugar* de la señal de tiempo muerto:
    (a) cuando se anota un touchdown, field goal o try: [S5];
    (b) cuando se anota un safety: [S6];
    (c) cuando se concede un touchback: [S7];
    (d) cuando un pase hacia delante es incompleto, un intento de field goal es corto o desviado, o cuando no se anota en un try: [S10].

    Estas señales son suficientes para instruir al operador del reloj a que detenga el reloj. La señal [S3] debe utilizarse *adicionalmente* si se concede un tiempo muerto cargado o tiempo muerto por lesión. Sin embargo, la señal [S3] debe hacerse *sola* si el árbitro de Cobertura lanza un pañuelo por una falta del equipo anotador.[◊]
5. El cronometrador en campo debe parar el reloj antes de hacer o repetir cualquier señal de tiempo muerto (Regla 3-3-2).
6. Las señales como tiempo muerto o pase incompleto deben ser repetidas dos o tres veces (o mantenerlas unos segundos) para asegurarse de que todos puedan verlas. Más repeticiones son demasiado. No doblar la cintura para hacer la señal de pase incompleto.
7. En las jugadas de scrimmage, usar la señal de inicio del reloj [S2] *solo* cuando la pelota muere dentro de límites hasta 10 pies desde la sideline y la línea a ganar no se ha alcanzado. Como árbitro de Cobertura, hacer la señal de inicio dos o tres veces y no más. Si la jugada termina más allá o cerca de la línea a ganar, hacer solamente la señal de tiempo muerto [S3].
8. No es necesario que el cronometrador en campo repita la señal de inicio de reloj [S2]. Si se requiere confirmación visual, se puede utilizar la señal [Sup12].
9. Al hacer señales al final de una jugada, continuar observando a los jugadores en tu área de responsabilidad hasta que toda amenaza de acción adicional haya terminado. Si señalas lo suficientemente claro (y continuas la señal lo suficiente), tus compañeros, los ocupantes de la cabina de prensa y los espectadores, todos verán la señal sin importar en la dirección en que se hace.

10. Solo las señales del Referee para las penalizaciones y los incidentes poco comunes son las que se deben hacer en dirección a la cabina de prensa. No hacer señales *hacia* el Referee mientras tengas jugadores en tu área que necesitas ver.
11. A menos que estés absolutamente seguro de que el Referee sabe que se ha llegado a la línea a ganar, que la jugada ha terminado fuera de límites, que ha habido un cambio de posesión, o una anotación, repetir la(s) señal(es) cuando establezcas contacto visual con el Referee, pero solo cuando no haya ninguna amenaza de acción adicional en tu área.
12. No emocionarse cuando hagas señales (especialmente touchdowns). Estar tranquilo y sereno. No te emociones. Mantener la compostura. Debe ser un hábito el hacer tus señales sin prisa, fluidas y con calma (excepto en jugadas claves que requieran un poco más de emoción – ver sección 5.21).
13. Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que la pelota ha muerto. A través de la señal de pelota muerta [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de inicio de reloj [S2] (Mecánica 5.6.7),[§] tiempo muerto [S3], touchdown/field goal [S5], safety [S6] o pase incompleto/field goal no anotado [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
14. Algunas situaciones comunes y que señales hacer en relación al reloj de partido y jugada:

Tipo de down	**Cómo parar el reloj de partido**	**Cómo iniciar el reloj de jugada**	**Cómo iniciar el reloj de partido**
El down de scrimmage termina con el reloj de partido corriendo	n/a (el reloj sigue corriendo)	El árbitro de Cobertura hace la señal S7 para iniciar el reloj de jugada de 40	n/a (el reloj sigue corriendo)
El down de scrimmage termina con el reloj de partido parado (p.ej. primer down del Equipo A o fuera de límites antes de 2:00) y el reloj de partido se inicia al Ready	El árbitro de Cobertura hace la señal S3	El reloj de jugada de 40 empieza con la señal de reloj del árbitro de Cobertura	El Referee hace la señal S2 cuando la pelota se coloca en el suelo y está lista para jugar
El down de scrimmage termina con el reloj de partido parado (p.ej. pase incompleto) y el reloj de partido se inicia al snap	El árbitro de Cobertura hace la señal S10	El reloj de jugada de 40 empieza con la señal de pase incompleto del árbitro de Cobertura	Empieza con el siguiente snap
Down que termina en touchdown	El árbitro de Cobertura hace la señal S5	El reloj de jugada de 40 empieza con la señal de touchdown del árbitro de Cobertura	n/a (el down de try no tiene tiempo normalmente)
Free kick	El árbitro de Cobertura hace la señal S3	El reloj de jugada de 40 empieza con la señal de reloj del árbitro de Cobertura	Empieza con el siguiente snap

Tipo de down	Cómo parar el reloj de partido	Cómo iniciar el reloj de jugada	Cómo iniciar el reloj de partido
Reloj parado por lesión/casco fuera	El árbitro de Cobertura hace la señal S3	El reloj de jugada empieza a la señal del Referee (S1): 40 segundos si el Equipo B es responsable; si no 25 segundos.	El Referee hace la señal S2

15. Todas las situaciones anteriores asumen que no se señala ninguna falta. Si hay una falta, una vez se completa la aplicación de la penalización, el reloj de jugada se fija en 25 segundos y el Referee hará sonar su silbato haciendo la señal de Ready (S1). Si el reloj de partido debería empezar al ready, el Referee hará la señal S2 para empezar el reloj de partido.
16. En un periodo de mercy rule, salvo que haya una penalización y otra situación administrativa del partido, el reloj de partido no se para. Después de la aplicación, el reloj de jugada se fijará en 25 segundos y el Referee hará sonar su silbato haciendo la señal de Ready (S1) y la señal S2 para empezar el reloj de partido. ◇

5.7. – Marcar puntos

1. Hay solamente tres formas de marcar el punto de pelota muerta. Estas son:
   (a) con una pelota (colocada de modo que su eje esté paralelo al sideline);
   (b) con tu pie;
   (c) con un bean bag.
2. Colocar la pelota en el punto si tienes una y no necesitas relevarla, o marcar la parte más adelantada de la pelota con el pie del sentido del ataque. **El árbitro de Cobertura nunca debe moverse del punto excepto en circunstancias muy excepcionales**. En ese caso, usar un bean bag como último recurso.
3. Utilizar la pelota solo para marcar el punto real de pelota muerta. Nunca colocar una pelota en el suelo en cualquier otro punto con el punto de pelota muerta (excepto en el punto dentro de límites). No colocar la pelota en un punto dentro de límites si la aplicación de la penalización no ha sido completada.
4. Cuando marques el máximo avance con tu pie, hazlo discretamente. La mejor forma de hacerlo es manteniendo los pies a la misma altura y separándolos al tamaño de la pelota, los bordes internos marcan las puntas de la pelota. Si quieres extender un poco tu pie atrasado, está permitido, pero no llames la atención hacia la posición: no hay nada peor que dos árbitros indicando de manera obvia dos puntos *diferentes*.
5. En jugadas normales, generalmente el máximo avance solo requiere ser marcado con un pie. Como la pelota es ligeramente más pequeña que el largo de un pie significa que solo hay tres posiciones en las que la pelota puede estar entre dos líneas de yardas:
   (a) con la nariz (punta delantera) de la pelota en la línea de yarda de delante;
   (b) con la mitad de la pelota entre las dos líneas de yarda;
   (c) con la cola (punta trasera) de la pelota en la línea de yarda de atrás.
   Tener en cuenta que con este sistema la pelota nunca se coloca sobre una línea.
6. Los árbitros solo necesitan marcar el máximo avance al punto más cercano de uno de esos tres puntos, excepto:
   (a) cuando hay involucrada una línea a ganar o goal line, en este caso se necesita mayor precisión;
   (b) después de un cambio de posesión (inicio de una nueva serie), en este caso el punto de pelota muerta siempre debe marcarse con la nariz de la pelota en la línea de yarda más cercana.

7. Si tienes dificultades para juzgar el punto de pelota muerta cuando el portador de la pelota ha empezado un slide (Regla 4-1-3-r), quita 2 yardas sobre el punto en el que su cuerpo toca primero el suelo.

8. Los árbitros pueden indicar el punto en el que la pelota se debe colocar en las hash marks dando instrucciones verbales o señales apropiadas al Posicionador, es decir: "nariz en" [Sup32], "en medio" [Sup33] o "cola en" [Sup34].
9. Si una serie de downs inicia "en medio", entonces la línea a ganar se alcanzará si la pelota está "en medio" 10 yardas más adelante. Similar para "nariz en" y "cola en".
10. La posición lateral de la pelota se indica con el siguiente sistema de numeración:
    1 hash del lado de la cabina de prensa
    2 poste del lado de la cabina de prensa
    3 centro del campo
    4 poste del lado opuesto a la cabina de prensa
    5 hash del lado opuesto a la cabina de prensa

    Cuando usas una cinta elástica o similar, una forma de indicar la posición es colocar la cinta en el 1er dedo para la hash izquierda, 2º dedo para el poste izquierdo, 2º y 3er dedo si la pelota está en el centro, 3er dedo para el poste derecho, y 4º dedo para la hash derecha. Para una solución más precisa, otras combinaciones de dedos pueden ser usadas.
11. Cuando marques un punto, continúa arbitrando. No te quedes mirando al suelo – ¡el punto no se moverá!

5.8. – Relevo de la pelota

1. Después de cada jugada, los siguientes roles necesitan ser realizados por los árbitros. En muchos casos, para una jugada dada, un árbitro desempeñará más de un rol y en la mayoría de las situaciones normales es muy improbable que todos los miembros del equipo arbitral se involucren.
    (a) **Árbitro de Cobertura**: árbitro que está cubriendo el punto de pelota muerta.
    (b) **Recuperador**: árbitro que consigue una pelota del recogepelotas, del jugador u, ocasionalmente, la recoge del suelo.
    (c) **Posicionador**: árbitro que coloca la pelota en el punto siguiente [λ].
    (d) **Relevista**: árbitro que actúa en medio como relevo llevando la pelota desde el árbitro de Cobertura o Recuperador hasta el Posicionador.
    (e) **Eliminador**: árbitro que saca del campo la pelota anterior.
2. Si eres el árbitro de Cobertura no deberías normalmente tocar la pelota a menos que la pelota se convierta en muerta a tus pies o puedas proporcionar fácilmente una pelota de un jugador sin moverte de tu posición, en cuyo caso puedes ser el Recuperador y entregar la pelota al Colocador o Relevista.
3. El Relevista también debe ser el Posicionador si puede llevar la pelota hasta el punto siguiente antes de que alguien más llegue ahí.
4. Nunca tener prisa al pasar la pelota. La precisión es más importante que la velocidad. Si no eres muy bueno lanzando la pelota con precisión, tendrás que compensarlo acercándote más al destinatario.
5. Si tienes una pelota en tu mano, ve hacia dentro del campo *hacia* el punto siguiente en vez de alejarte de él (p. ej. al punto de pelota muerta).
    (a) La excepción a esto es si hay un pañuelo en la jugada, en cuyo caso la prioridad es llevar la pelota al punto de pelota muerta.
    (b) La excepción a la excepción es si ha habido un pase incompleto – la pelota aún debe ser llevada dentro del campo al Posicionador.
6. Cuando una jugada de scrimmage termina entre o cerca de las hash marks:
    (a) El Umpire hará normalmente de Recuperador y Posicionador.

(b) En una jugada larga, el Back Judge puede actuar de Recuperador y Posicionador, a menos que él sea el árbitro de Cobertura. Similarmente, si la jugada termina con pérdida de yardas, el Referee o Centre Judge puede actuar como Recuperador y Posicionador, a menos que él sea el árbitro de Cobertura.

(c) Si un pase es incompleto y profundo en medio del campo, o la jugada termina en la end zone del Equipo B, el Field Judge o Line Judge deberán actuar como Relevistas y enviar al recogepelotas a recoger la pelota anterior. El Umpire conseguirá la pelota del Relevista. El Relevista debe asegurarse que *su* recogepelotas es quien recupere la pelota anterior.

7. Cuando una jugada de scrimmage termina muy fuera de las hash marks:
   (a) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] El wing casi siempre será el árbitro de Cobertura. El Referee y Umpire compartirán los roles de Relevista y Posicionador siendo quien esté más cerca de la pelota el Recuperador, y el otro yendo al punto dentro de límites para ser el Posicionador.
   (b) [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] Las responsabilidades serán similares a una mecánica de 4 exceptuando que, en ganancias grandes, el Back Judge puede también ser el Recuperador o el Posicionador. El Referee, Centre Judge, Umpire y Back Judge necesitarán repartirse los roles de la siguiente manera: quien sea el más cercano al punto de pelota muerta será el Recuperador; el siguiente más próximo será el Relevista o Posicionador, y el más lejano será el Posicionador si puede llegar al lugar.
   (c) [EN FORMACIÓN xx2/2x3 (MECÁNICA DE 6D/7)] ◊ El árbitro de Cobertura será el wing o bien el deep en ese lado del campo. El Recuperador normalmente será el otro árbitro de banda del mismo lado. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Back Judge, más el Umpire o bien el Referee (el más cercano) actuará(n) de Relevista(s). El Umpire × o Referee deberán ir al punto dentro de límites para ser el Posicionador.
   (d) [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Las responsabilidades serán similares a una mecánica de 5/7 exceptuando que el Umpire, Centre Judge y (en menor medida) Referee se combinarán para realizar los roles de Relevistas y Posicionadores. Normalmente, el árbitro más cercano al punto de pelota muerta será el Recuperador; y el Umpire o bien el Centre Judge será el Posicionador. La eficiencia es la clave.
8. Cuando la pelota muera en la end zone en un free kick, el árbitro de Cobertura obtendrá una pelota del retornador o de un recogepelotas y la llevará o la relevará al punto del touchback.
9. En situaciones de hurry-up (cuando el reloj sigue corriendo), el Umpire (o Centre Judge, si solo hay uno y especialmente si hay pérdida en la jugada) ◊ *debe* ir a buscar la pelota donde quiera que esté dentro del campo, y hacer ambos roles de Recuperador y Posicionador. El resto de árbitros no deberán tocar la pelota, y deben asegurarse de que están rápidamente en posición para el siguiente down. (Ver también Mecánica 5.3.10.)

5.9. – Cobertura fuera de límites

1. Al manejar jugadas fuera de límites, es importante que cada árbitro asuma una responsabilidad diferente para que la duplicación de éstas no dé lugar a actividades extracurriculares sin observar.
2. Si eres el primer árbitro (el de Cobertura)
   (a) Primero debes hacer la señal de tiempo muerto [S3] y, por tu propia seguridad, moverte al punto fuera de límites solo cuando los jugadores ya hayan pasado por esa área.
   (b) Debes hacer la señal de tiempo muerto tan pronto como la pelota muera – no esperar a llegar al punto de pelota muerta. Puedes hacer la señal de tiempo muerto mientras te estás moviendo.
   (c) Permanecer en (o cerca) de la sideline en el punto fuera de límites para observar la acción continua en o cerca del team area. Es esencial observar la acción continua. Si es absolutamente necesario, puedes dejar el bean bag e ir a evitar/parar cualquier acción continua.

(d) Una vez que no hay más riesgo de que ocurran faltas, puedes[†] conseguir una pelota, bien del portador de la pelota o del recogepelotas y usarla para marcar el punto.

3. Si eres el segundo árbitro (el siguiente en llegar al área [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] [◊] debería ser el otro árbitro del mismo lado del campo que el primer árbitro; [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] debería ser el Back Judge, Referee o Centre Judge):
   (a) Debes ir fuera de límites con el portador de la pelota (salir tan lejos como él) para observar específicamente lo que sucede y evitar que le cometan faltas.
   (b) Si el portador de la pelota (u otro jugador) entra al team area del contrario, mantente cerca de él y escóltalo hacia dentro del campo antes de comenzar a pensar en el relevo de pelota.
   (c) Como Recuperador, normalmente serás quien recupere la pelota anterior del portador de la pelota o una nueva pelota del recogepelotas y la pase [×] al Relevista para el relevo al punto dentro de límites.
   (d) De ser necesario debes rodear al árbitro de Cobertura (yendo más allá de fuera de límites en el proceso) para cubrir al portador de la pelota que sobrepasa al árbitro de Cobertura.
4. Si eres el tercer árbitro (esto sería [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] el Referee; [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] el Referee, Centre Judge o Back Judge; [EN FORMACIÓN 2x1/2x3 (MECÁNICA DE 5/7)] [◊] el Referee o Back Judge) debes cubrir la acción en el terreno de juego por detrás de los primeros dos árbitros, y [×] actuar como Relevista.
5. Si eres el cuarto árbitro (esto sería [EN FORMACIÓN xx1/xx2 (MECÁNICA DE 5/6)] el Umpire o Centre Judge; [EN FORMACIÓN 2x3 (MECÁNICA DE 7)] el Umpire, Referee o Back Judge; [EN FORMACIÓN 3x3 (MECÁNICA DE 8)] el Umpire, Centre Judge, Referee o Back Judge) debes observar la acción continua entre tu posición y la sideline, y también moverte hacia la sideline para ayudar como potencial Relevista.
6. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] El Referee y el Umpire deben coordinarse cundo sea necesario hacer el trabajo del segundo y tercer árbitros (Recuperador y Relevista) descritos arriba. En particular, el Umpire debe estar preparado para moverse hacia la sideline (o incluso fuera de límites si es necesario) para estar en posición de parar u observar la acción continua. El Referee, o bien el Umpire deberán actuar de Posicionador, según corresponda.

5.10. – Lidiando con peleas

1. Si poniéndote en medio de dos jugadores puedes evitar una pelea, hazlo, pero nunca poniendo en riesgo tu propia seguridad (tu primera preocupación). Nunca agarrar a un jugador por la máscara para evitar o parar una pelea.
2. Si se inicia una pelea dentro del campo y eres el árbitro más cercano a cada team area, deberás considerar como primer deber el mantener a los sustitutos y entrenadores de unirse a la discusión. [λ] Normalmente este será el caso si eres el wing o deep en ese lado del campo, pero en ocasiones puede ser otro árbitro (p. ej. el Referee o el Back Judge) si, por ejemplo, la pelea se inicia en una end zone.
3. Si sustitutos, entrenadores u otro personal entran al campo, se les deberá ordenar inmediatamente que salgan de él. Si persisten y no pueden ser llamados, registrar o tener en cuenta sus números (o identidades sino son sustitutos) para que ellos o sus entrenadores puedan ser advertidos una vez restaurado el orden (Mecánica 3.5.7).
4. Si eres el más cercano a una pelea, toma nota de los números de los jugadores involucrados, teniendo cuidado en diferenciar a los participantes de la pelea de aquellos que intentan pararla. Aquellos jugadores que definitivamente fueron observados como participantes de la pelea deberán ser descalificados una vez restaurado el orden.

5.11. – Fumbles

1. A menos que sea obvio que no ha habido un cambio de equipo en posesión, si cubres un fumble recuperado que no es avanzado, señalar para mostrar qué equipo ha recuperado la pelota. Si el Equipo B ha recuperado la pelota (o el Equipo A ha recuperado la pelota después de un cambio múltiple [λ] de posesión), hacer la señal de tiempo muerto [S3] para parar el reloj, y después [§] señalar primer down [S8] en la dirección apropiada. Si el Equipo A ha recuperado la pelota, señalar el número del siguiente down.
2. Si ningún árbitro ha visto a un jugador recuperar el fumble antes que se forme una "pila" sobre la pelota, la pelota será otorgada al jugador que esté con el control de la pelota una vez que la pila se disuelva. Si jugadores de ambos equipos tienen el mismo control sobre la pelota, la pelota será otorgada al equipo con la última posesión (Regla 7-2-2-b). Tocar la pelota no significa necesariamente que un jugador tenga control de esta.
3. Si es necesario "excavar", y eres el árbitro más cercano, excava para encontrar la pelota. Si eres el siguiente árbitro, hacer la señal de tiempo muerto [S3] para parar el reloj, y esto debe ser repetido por el resto del equipo arbitral. Como árbitro excavador, al determinar la posesión, comparte esa información verbalmente al árbitro de pie más cercano, normalmente el Referee, quien indicará la dirección apropiada. Solo el Referee, de no ser el árbitro que señala, puede repetir la señal de dirección. (Ver también la sección 21 para las mecánicas de bean bags en fumbles).
4. Una técnica para animar a los jugadores a salir de la pila es gritar "ya lo tiene", dejando claro a los jugadores que no tienen la posesión que ya es demasiado tarde para hacer alguna diferencia en la posesión.
5. Asegurarse de que ningún jugador de ambos equipos infrinjan la Regla 9-2-1-a-1-k de empujar o sacar a los oponentes de la pila después de que la pelota esté muerta.
6. No acelerar ninguna decisión. Antes de señalar una dirección, tomarse un momento para comprobar que tienes la dirección correcta. Es por eso por lo que decir el color es una mejor práctica.

5.12. – Registros escritos

1. Todos los árbitros deberán registrar, por escrito:
   - resultado del sorteo
   - anotaciones
   - tiempos muertos de equipo cargados
   - sideline warnings [×]
   - todas las faltas que señalas (ya sean aceptadas, declinadas, canceladas o compensadas)
   - todos los jugadores descalificados
   - todos los jugadores penalizados por conducta antideportiva
2. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] [LINE JUDGE]
   [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] [FIELD JUDGE] debe [λ] escribir todas las faltas (cuarto, tiempo, equipo, jugador, código de la falta, quién(es) la señalan[§] y si la falta es aceptada, declinada, compensada o cancelada) señaladas por cualquier miembro del equipo arbitral.
3. Al final del primer y del tercer periodo, y antes de ir a la otra mitad del campo, todos los árbitros deberán escribir la yarda donde está la pelota, el down y distancia. El Referee, Umpire y [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Line Judge o [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Centre Judge deberá escribir adicionalmente la posición lateral de la pelota. El Linesman y Side Judge deberán escribir además la posición del clip de cadena.

5.13. – Responsabilidades del tiempo

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

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

2. Opciones de manejo del reloj de partido:
   (a) [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] El equipo arbitral deberá decidir si el Line Judge o Field Judge será responsable del reloj de partido y tareas asociadas.
   (b) Si el dispositivo para controlar el reloj del estadio es portátil y puede utilizarse en/cerca del terreno de juego, está permitido que el cronometrador en campo supervise a un asistente que lo maneje cerca de la sideline. Si el dispositivo es tipo reloj de pulsera, también es posible que el cronometrador en campo maneje el reloj del estadio como el reloj de partido oficial.
   (c) [USANDO RADIO] Está permitido que un asistente fuera del campo lleve el reloj de partido (Regla 3-2-4-a). Es una opción que puede mejorar la precisión en el manejo del reloj, pero solo debe usarse cuando exista un árbitro adicional disponible (experimentado en cronometrar) y tenga un lugar donde haya buena visibilidad del campo. De no haber reloj de estadio, el asistente tendrá que transmitir al equipo arbitral el tiempo restante por radio cuando sea requerido por regla, cuando sea solicitado o en intervalos periódicos.
   (d) El Video Judge no debe ser utilizado como operador del reloj o asistente debido a que debe concentrase en otras tareas.
   (e) De haber un reloj de partido visible, debe considerarse como el reloj de partido oficial. Si no, deberá apagarse. No ser tan detallista con el reloj de partido. Si el reloj de partido dice que el periodo finalizó, no contradecirlo a menos que tengas una razón buena y sólida (Mecánica 20.1).
3. La duración del partido está definida por el tiempo que transcurre entre el kickoff y el pitido final, incluido el descanso y cualquier otro tiempo por detenciones o suspensiones.

5.14. – Responsabilidades de conteo

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

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

2. Es especialmente importante el contar jugadores en field goals, punts, try y después de cada cambio de posesión.
3. El tener más de 11 jugadores en el campo y no haberlo notado es uno de los peores errores que un equipo arbitral puede cometer.

4. Los árbitros que tienen responsabilidades de contar jugadores también tienen la responsabilidad de aplicar la restricción de la cantidad de jugadores permitidos en el huddle.

5.15. – Conducta de los árbitros

1. Recuerda que tu conducta antes, durante y después de cada partido está sujeta al escrutinio público. Comportarse siempre de manera acorde a un árbitro.
2. Los árbitros tienen la gran responsabilidad de generar confianza entre el público y los participantes. Se te juzgará por todo lo que hagas, dentro y fuera del campo, antes, durante y después del partido. Saludar y tratar al personal de cada equipo de la misma manera. No bromear con los espectadores. No fraternizar con nadie.
3. Realiza los ejercicios de calentamiento antes del partido
   (a) preferiblemente en la privacidad del vestuario, si no
   (b) fuera de la vista de espectadores, si no
   (c) alejado de los jugadores.
4. No pruebes tu silbato en el terreno de juego o desde donde se pueda escuchar. No lanzar pelotas alrededor ni entretenerse en ninguna otra actividad recreativa a la vista o sonido de los espectadores, jugadores u otro personal.
5. No consumir alcohol o cualquier tipo de droga prohibida, o estar bajo la influencia de éstas, ni antes, durante o inmediatamente después del partido.
6. No proporcionar a ningún equipo, entrenador o jugador cualquier información relativa a otro equipo, entrenador o jugador. No llevar chismes de un equipo a otro, ni hacer comentarios sobre otro equipo arbitral u otro árbitro.
7. No entrar en discusiones con nadie después del partido con respecto a las decisiones tomadas. Si desean quejarse, remitirlos a tu supervisor. Las preguntas sobre el criterio de cualquier árbitro no están abiertas a ser discutidas ni en el campo ni después del partido.
8. Sé leal a tus compañeros, organización arbitral y al football.
9. Informar de inmediato a tu supervisor sobre cualquier acercamiento de cualquier persona con respecto a la posibilidad de un intento de soborno o cualquier otro acto no ético.

5.16. – Tratar con los medios de comunicación

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

5.17. – Filosofía de equipos de 6, 7 y 8 árbitros

1. Los principios básicos de las mecánicas de 6, 7 y 8 árbitros siguen siendo los mismos que las de 4 y 5, sin embargo, la suma de uno o dos árbitros puede ser una ventaja o una desventaja. Es obviamente una ventaja tener otro par de ojos adicionales en el campo, manteniendo el orden en las "zonas periféricas" (fringe areas) y dando perspectivas adicionales en jugadas importantes. Las desventajas ocurren si los árbitros adicionales simplemente duplican las responsabilidades de los existentes, lo que lleva a que dos árbitros decidan sobre la misma jugada, pero potencialmente de forma contradictoria. O, puede haber una situación en la que dos árbitros dejan una decisión complicada al otro y la indecisión hace que la falta no se señale correctamente. Por lo tanto, es aún más crucial que en un equipo arbitral más grande la comunicación sea eficaz y que las áreas de responsabilidad estén bien definidas.

2. Tener árbitros adicionales hace que sea más fácil para un equipo arbitral detectar infracciones de reglas. Esto protege mejor la seguridad de los jugadores y disminuye las probabilidades de que un equipo obtenga una ventaja injusta. No debería ser el objetivo de un equipo arbitral más grande el señalar más faltas, sino que los árbitros adicionales deberían proporcionar más oportunidades para el arbitraje preventivo, además de tener un mayor efecto disuasivo. Esto debería reducir a largo plazo el número de faltas.
3. Cuantos más árbitros haya, más fácil será detectar acciones ilegales lejos de la pelota. Es menos probable que actividades extracurriculares ocurran sin ser detectadas.
4. Es probable que haya un número significativo de jugadas en las que algunos árbitros, en particular los deeps , no estén directamente involucrados. Como uno de esos árbitros, debes estar preparado para concentrarte en el rol de limpieza, y mantenerte alerta para el momento en que la jugada vaya en tu dirección, porque cuando lo hace probablemente sea una jugada grande como un pase largo o un chut crucial. También puedes contribuir a una mejor administración del partido al mantenerte involucrado en funciones tales como relevo de pelota, control de los sidelines, la cobertura de los pañuelos y revisar la aplicación de las penalizaciones.
5. Con un mayor número de árbitros, como wing o deep, es posible que puedas concentrarte más tiempo en la acción de los receptores elegibles y en contra de ellos. En mecánica de 7 u 8, solo deberías tener un receptor clave, lo cual debería hacer imposible que cualquier falta que lo involucre no sea observada. Similarmente, a medida que la jugada se desarrolla, tendrás zonas más pequeñas con las que lidiar y por lo tanto serás capaz de proporcionar una mejor cobertura.
6. Como deep (o Back Judge en mecánica de 7 u 8), siempre debes intentar mantenerte más profundo que el jugador más profundo de tu área (excepto F/S cuando tienes responsabilidad de goal line). Al mantener a los jugadores "encajonados" entre tú y los wings, la jugada se puede cubrir por el frente y por atrás, proporcionando así una cobertura óptima.
7. A medida que aumenta el tamaño del equipo arbitral, hay más oportunidades de que tu posición inicial esté más cerca del lugar donde necesitas estar para señalar una falta, reduciendo así la necesidad de que la señales mientras te mueves a máxima velocidad. Un equipo arbitral más grande sin embargo no es una excusa para que permanezcas estático.
8. Cuando eres uno de los dos árbitros cubriendo el mismo sideline (o end line), es crucial que establezcas contacto visual con tu compañero para comunicar entre ambos la decisión antes de hacer señales evidentes.
9. Cuando eres uno de los dos árbitros cubriendo la misma intersección de dos líneas (p. ej. en los pylons de goal line o end line), debes concentrarte en la línea transversal (es decir, end line o goal line) si estás en esa línea, y dejar la responsabilidad principal de la sideline a tu compañero.
10. Ocasionalmente, tres árbitros se encontrarán cubriendo la misma línea transversal. En este caso, si tienes a otro árbitro (muy probablemente con su espalda a ti) entre tú y la pelota, no te pares detrás de él y no repitas sus señales (excepto la de tiempo muerto, [S3]).
11. Mientras que solo una minoría de árbitros trabajarán con mecánicas de 6, 7 u 8 de forma habitual, es responsabilidad de cada árbitro el estar familiarizado con éstas para poder hacerlo efectivo en un partido de playoff u otra asignación con un equipo arbitral más grande.

5.18. – Árbitros suplentes

1. Cuando los árbitros suplentes son asignados a un partido, pueden ser utilizados para realizar mecánicas específicas O simplemente para ayudar en los sidelines.
2. Deberes prepartido de los árbitros suplentes:
   (a) Deben ayudar a la pre-game del partido.
   (b) Antes del partido en el campo, ayudar con la revisión de la cadena y de las pelotas, dar instrucciones a los cadeneros, recogepelotas y operador(es) del reloj del estadio,

comprobar el equipamiento de los jugadores y cualquier otra tarea solicitada por el equipo arbitral del partido.

(c) Presentarse al Head Coach del lado del campo en donde actuarás. Si no hay árbitro suplente al otro lado del campo, pedirle a un árbitro de banda que informe a su Head Coach que hay un árbitro suplente y tu ubicación.

3. Cuando se necesitan mecánicas especificas:
   (a) Como noveno árbitro, estar a la altura de la línea de scrimmage en el lado de la cabina de prensa y discretamente ayudar al equipo arbitral con decisiones relativas a la pelota y portador de la pelota cruzando la zona neutral.
   (b) Como décimo árbitro, permanecer con los cadeneros y saber el número, distancia y línea de yarda antes de cada jugada.
4. En los casos en que no se necesitan coberturas de mecánicas específicas, o además de lo descrito arriba, permanecer cerca del team area (al menos un árbitro suplente a cada lado del campo) y:
   (a) ayudar a los árbitros del partido a comunicarse con el Head Coach (y viceversa)
   (b) observar cualquier potencial transgresión de la zona restringida entre la sideline y el coaching box, y trabajar con el *get-back coach* para animar a sustitutos, entrenadores y otros a permanecer en sus áreas correspondientes.
   (c) observar potenciales transgresiones de las reglas de equipamiento obligatorio e ilegal, y advertir a los entrenadores cuando pueda haber violaciones a éstas.
   (d) observar la conducta de todas las personas en el team area e informar a los árbitros del partido sobre cualquier abuso o taunting que provengan de allí.
   (e) observar si los jugadores lesionados abandonan el partido y permanecen fuera al menos una jugada.
   (f) confirmar si una petición de tiempo muerto proviene de un Head Coach.
   (g) establecer contacto con el personal de televisión cuando sea necesario
   (h) tener en cuenta el tiempo del kickoff, y del progreso del descanso
   (i) observar el partido y ayudar a los árbitros del partido a corregir cualquier error grave, particularmente en:
      (i) puntos de aplicación de penalizaciones y distancias
      (ii) errores en la toma de tiempo
      (iii) número de tiempos muertos restantes de cada equipo
   (j) llevar equipamiento de repuesto (p. ej. silbatos, lápices, pañuelos, bean bags) en caso de que un miembro del equipo arbitral pierda el suyo
   (k) en todo momento velar por tu propia seguridad
5. Los árbitros suplentes deben usar uniforme completo, pero cubrir su camiseta con una chaqueta sin rayas para diferenciarse de los miembros del equipo arbitral principal.
6. Los árbitros deben decidir en la pre-game del partido qué posiciones ocuparán los suplentes en caso de que uno, dos o más miembros del equipo arbitral no puedan continuar. Si el Referee está incapacitado, lo mejor es que otro miembro del equipo arbitral pase a Referee y el suplente reemplace a ese árbitro, a menos que el árbitro suplente sea un Referee experimentado al nivel de ese partido.

5.19. – Consistencia

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

1. Los aspectos de consistencia por los que nos esforzamos incluyen:
   (a) las decisiones hechas en el 1er cuarto deben ser las mismas que las tomadas en el 4º cuarto (exceptuando de partidos con mucha diferencia de puntos)
   (b) las decisiones hechas para/en contra del equipo local deben ser las mismas que las decisiones tomadas para/en contra el equipo visitante
   (c) las decisiones hechas en un lado del campo deben ser las mismas que las decisiones tomadas en el otro lado

(d) las decisiones hechas para/en contra de jugadores de alta habilidad deben ser las mismas que las decisiones tomadas para/en contra de jugadores de menor habilidad en el mismo partido
(e) todos los árbitros del mismo equipo arbitral deben interpretar las reglas de la misma manera (pero esto puede variar en la práctica según la experiencia)
(f) todos los árbitros participantes en el mismo torneo deben interpretar las reglas de la misma manera
(g) la aplicación estándar de mecánicas

2. Los aspectos en los que no necesitamos consistencia incluyen:
   (a) las decisiones tomadas cuando los hechos del caso son diferentes
   (b) las faltas señaladas en partidos de alto nivel (p. ej. internacional o liga nacional primera división) no tienen por qué ser las mismas que las señaladas en partidos de menor nivel
   (c) de manera similar, no se requiere consistencia en interpretaciones entre partidos adultos con junior/cadete
   (d) las faltas señaladas mientras la actitud y la conducta de los jugadores es positiva no necesitan mantenerse cuando los mismos jugadores cambian a una actitud menos deseable
   (e) mecánicas en situaciones únicas o inusuales
3. Los aspectos en los que nos gustaría lograr consistencia, pero debemos aceptar que no podemos esperarlos razonablemente con los recursos actuales incluyen:
   (a) decisiones hechas por árbitros con diferentes niveles de experiencia
   (b) todos los árbitros trabajando en diferentes países o en diferentes partes del mismo país interpretando las reglas exactamente de la misma manera

5.20. – Preparación mental

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

1. Los árbitros top son aquellos que (entre otras habilidades) pueden superar las presiones mentales de un partido difícil. Pueden ignorar a la multitud o la importancia de la ocasión, o incluso alimentarse de ello para mejorar su rendimiento. Para la mayoría de la gente, la presión mental viene desde adentro: es su propia lectura de la situación lo que provoca presión, y porque es desde adentro, puede ser controlada. Los ganadores no necesariamente nacieron de esta manera, pero se han entrenado tanto mentalmente como físicamente.
2. La consistencia viene de la capacidad de concentrarse en el partido e ignorar las distracciones internas y externas y aplicar las reglas correctamente en cada situación.
3. El árbitro ideal es:
   (a) tranquilo bajo presión
   (b) controla sus emociones
   (c) seguro
   (d) mentalmente alerta
   (e) positivo
4. El buen árbitro no intenta evitar la presión, sino que acepta que es parte del partido en todos los niveles. Estar seguro de que tienes las habilidades para hacer frente a la situación. La presión no es una amenaza, si no un reto bienvenido.
   (a) No enfadarse por el desafío de los jugadores a tus decisiones; no están dirigiendo su enfado hacia ti, ¡no te conocen! Su frustración la dirigen al uniforme – al rol autoritario que representas.
   (b) No te enfades por los errores o el bajo rendimiento de tus compañeros. Recuerda que también fuiste inexperto e incluso ahora sigues cometiendo errores. Con calma, corrige los errores que pueden ser corregidos por regla. Informa cuidadosamente a los compañeros que utilizan mecánicas incorrectas.

(c) No demuestres ira, miedo, ni otras emociones negativas. La única emoción permitida para mostrar es el disfrute, y recuerda, ¡para eso estamos!
(d) Se fuerte en la toma de tus decisiones, toma responsabilidad y gestiona las consecuencias, ya sean tus decisiones correctas o incorrectas.
(e) Debes estar seguro de ti mismo, asertivo, pero no arrogante, creer determinadamente en tu capacidad de arbitrar bien. Esto significa que no te sentirás intimidado por las presiones del momento o por las actitudes de los jugadores.
(f) Tener la capacidad de mantener la concentración en las cosas importantes del partido, y tener la habilidad de "desconectar" sin importar la presión.

5. ¿Cómo aprendes a arbitrar bajo presión? La respuesta es: no puedes. Nadie actúa bien "bajo presión" – la razón por la cual nuestros árbitros top en todos los niveles del partido "brillan" cuando las apuestas están altas, la competencia más intensa y el partido más difícil no es porque pueden hacerlo bajo presión, sino porque eliminan la presión y arbitran en un "estado mental ideal".

6. Cuando estás en un estado mental ideal:
   (a) te sientes relajado a pesar de los altos niveles de adrenalina;
   (b) te sientes un poco nervioso, pero con la sensación de calma y confianza;
   (c) tomarás tus decisiones de manera espontánea sin un proceso de pensamiento consciente, ya que creerás firmemente en tu capacidad;
   (d) siempre te sentirás como si estuvieras en el lugar correcto en el momento correcto;
   (e) mantendrás la concentración y serás consciente de lo que está pasando a tu alrededor;
   (f) mantendrás el control sobre tus emociones y no te pondrás tenso, por lo tanto, mantienes el control total de ti mismo.

   Si puedes controlar lo descrito anteriormente, eliminarás el exceso de "presión" que de otro modo evitaría que arbitres a tu mejor nivel.
7. Preparándose mentalmente para un partido:
   (a) No cambies tu preparación física, es decir, continua con cualquier entrenamiento físico a tu nivel habitual, y no cambies tu forma de relajación, ya que esto es igualmente importante como tu preparación física.
   (b) Prepararse mentalmente para cualquier cosa que pueda suceder.
   (c) No trates de hacer cambios en tu técnica de arbitraje. Lo que has hecho hasta ahora ha sido lo suficientemente bueno para darte las oportunidades que estás recibiendo. Solo hacer cambios en las áreas identificadas como en desarrollo.
   (d) Hacer un pequeño ensayo mental todos los días; verse a uno mismo arbitrando en un estado mental ideal.
   (e) No te preocupes por tus nervios, necesitarás un flujo de adrenalina para el partido, así que prepárate para esa sensación.
   (f) Anticipa que disfrutarás del partido. Que te desenvolverás bien; estarás bajo control; vas a manejar cualquier situación que surja.

5.21. – Jugadas claves

1. En cualquier partido, es probable que haya un número de jugadas que son *clave* – es decir, son importantes porque pueden marcar una diferencia significativa en el partido, tal vez dando ventaja a un equipo. Debes aprender a reconocer las jugadas clave para que puedas reaccionar adecuadamente. Muchas jugadas son "rutinarias", con ganancias y pérdidas pequeñas, pero incluso una jugada rutinaria puede ser clave en el desarrollo del juego si estalla un conflicto entre jugadores, involucra una lesión o sucede en un momento crítico.
2. Las jugadas que suelen ser clave incluyen:
   (a) todo tipo de jugadas de anotación
   (b) cambios de posesión
   (c) jugadas de cuarto down cuando el Equipo A "se la juega"

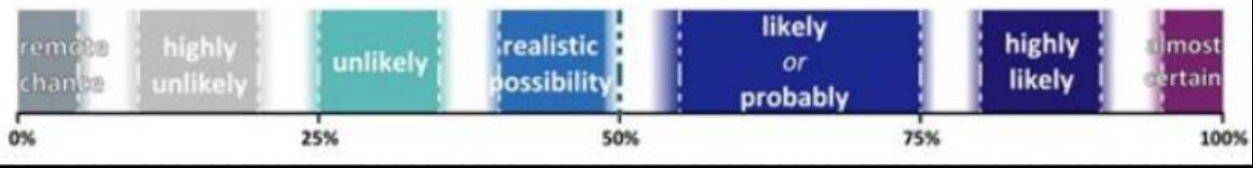
(d) jugadas de tercer down que terminan cerca de la línea a ganar
(e) todas las jugadas en un partido ajustado cuando queda poco tiempo
(f) jugadas de engaño

3. Reconocer una jugada clave puede ocurrir antes del snap, por ejemplo:
   (a) Sustituciones del Equipo A o formación que indique que algo inusual es probable que ocurra
   (b) Sustituciones del Equipo B o confusión que indique que puede que no reaccionen normalmente a la jugada
   (c) El Equipo A tarda más tiempo del habitual en indicar la jugada y/o el entrenador está más involucrado de lo normal.
4. Reconocer una jugada clave puede ocurrir durante la jugada, por ejemplo:
   (a) la jugada termina cerca de la goal line
   (b) la jugada termina cerca de la línea a ganar
   (c) ocurre un fumble durante la jugada o la pelota se convierte en suelta por un pase hacia atrás
   (d) es difícil establecer si el pase fue completo o incompleto
   (e) es difícil establecer quién tocó primero un chut
   (f) uno o más jugadores se exaltan mucho durante la jugada
5. Una jugada puede convertirse en jugada clave debido a una falta señalada durante ésta. Especialmente cuando una penalización anula una anotación, un cambio de posesión, una gran ganancia o pérdida.
6. Debes reaccionar de forma diferente a una jugada clave. Esto puede incluir:
   (a) acercarte a la acción
   (b) "vender" la falta señalada de forma visible y decisiva
   (c) tomarse tiempo para calmar los ánimos
   (d) comunicarse más claramente, verbalmente y mediante señales
   (e) comunicación continua
7. Por el contrario, debes intentar no exagerar las jugadas rutinarias. Si haces esto, perderás tu capacidad de "vender" las jugadas clave.
8. Una vez se tiene en cuenta una penalización, una jugada que cambia el partido para un equipo puede llegar a cambiarlo para el otro. Es probable que esto genere emociones especialmente fuertes.

6. AXIOMAS DEL ARBITRAJE

6.1. – Lidiando con la incertidumbre

1. La incertidumbre (o duda) es una algo común y normal en el arbitraje. Puede que solo veas un vistazo de alguna acción porque otros jugadores la oscurecen, porque la acción ocurre muy rápido o porque había empezado antes de que tu mirada estuviese centrada en ella. No es algo de lo que normalmente tengas que preocuparte porque tenemos herramientas que podemos utilizar para resolver la incertidumbre, siendo las principales la comunicación y los principios. †
2. La incertidumbre debería desencadenar un intento de obtener más información, ya sea ajustando tu posición y mirada o comunicándote con otro árbitro. A veces, las acciones de los jugadores transmiten información sobre lo que creen que ha ocurrido en la jugada, dándote pruebas adicionales para ayudarte a señalar la falta.
3. El poder cuantificar la incertidumbre, ayuda. La siguiente escala (utilizada por el Gobierno de Reino Unido durante el COVID) define las palabras que se deben utilizar según tu grado de certeza/incertidumbre al comunicarte con tus compañeros: †



6.2. – Los principios de "ante la duda"

Si estás razonablemente seguro de algo, entonces ve con ello – es más probable que sea correcto que recurrir al principio pertinente de "ante la duda". Sin embargo, los principios de "ante la duda" reflejan la experiencia de que, en determinadas situaciones, un resultado es más común que el otro. Por lo tanto, yendo con el resultado más común, es más probable que aciertes, pero no está garantizado. Los principios no están para excusar el no aplicar la mecánica correcta. ◇

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

Ante la duda:

Pre-snap

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

Bloquear

8. el back en el snap no está colocado fuera del tackle normal;
9. en cuanto a la desintegración de la zona de bloqueos (Regla 2-3-6) o tackle box (Regla 2-34), están§ intactas;
10. un bloqueo por debajo de la cintura ha ocurrido antes (no después) de que la pelota abandone la tackle box;
11. es un bloqueo legal en vez de clipping;
12. el contacto es por debajo de la cintura en vez de por encima de ella (Regla 2-3-2);®

13. un bloqueo por el lado ciego es legal en vez de ilegal; §
14. en cuanto al bloqueo por la espalda, el contacto es en o por debajo de la cintura en vez de por encima (Regla 2-3-4-a);
15. el uso de manos es legal en vez de holding o uso ilegal de manos;

Pasar

16. el pase hacia delante es incompleto en vez de fumble;
17. el pase hacia delante es atrapable (Regla 2-19-4);
18. es un fumble en vez de un pase hacia delante si el pasador fue golpeado desde su lado ciego, o si ves una mano vacía moviéndose hacia delante, si no† el pasador ha lanzado la pelota en vez de hacer fumble (Regla 2-19-2-c);
19. el pasador no ha lanzado la pelota al suelo intencionadamente (intentional grounding);
20. el pase es hacia delante en vez de hacia atrás por detrás de la zona neutral (Regla 2-19-2-a);
21. el pase es hacia atrás en vez de hacia delante más allá de la zona neutral o cuando no hay zona neutral;
22. el pase hacia delante fue lanzado o una entrega en mano fue hecha§ en o por detrás de la zona neutral en vez de por delante de ella;

Posesión y tocar

23. una recepción, recuperación o intercepción no es completa (Regla 2-4-3-h);
24. en cuanto a si la pelota tocó el suelo durante una recepción, no lo hizo;
25. en una recepción o recuperación simultánea, lo obtiene quienquiera que termine con el balón;
26. es un fumble en vez de que la jugada de carrera◇ haya terminado;
27. en cuanto a tocar la pelota, un jugador no la ha tocado;
28. la pelota ha sido tocada accidentalmente en vez de ser bateada o chutada intencionadamente◇ (Reglas 2-11-3, 2-16-1-a y 2-16-1-d);

Chuts

29. un miembro del equipo chutador ha (a) entrado en el área en frente del receptor; (b) contactado al potencial receptor antes (o simultáneamente) al primer toque de la pelota; (c) interferido con el receptor en posición de atrapar un chut y no lo hace;
30. si ocurre cerca del momento del chut, una falta de un jugador del Equipo B intentando llegar al chutador, se aplicará desde el punto previo; una falta de un jugador del Equipo B intentando ayudar en el retorno, se aplicará desde el punto posterior al chut de scrimmage; ◇
31. una falta del Equipo B en un chut de scrimmage ha ocurrido después (no antes) de que la pelota sea chutada;

Pelota viva/muerta

32. la pelota está muerta (Regla 4-1-3-a);
33. el jugador está dentro de límites en vez de fuera de límites;
34. si el portador de la pelota está siendo agarrado por solo un jugador, la pelota sigue viva, si es agarrado por dos o más jugadores, el máximo avance se detiene;
35. una falta por conducta antideportiva ha ocurrido mientras la pelota estaba muerta en vez de viva;

Contacto y faltas

36. un jugador es indefenso (Regla 2-27-14);
37. el defensive back ha iniciado el contacto legalmente en situaciones de pase;
38. la máscara, el barbuquejo o apertura del casco han sido agarradas y giradas, torcidas o tiradas (Regla 9-1-8-b);
39. la falta es roughing en vez de running into the kicker (Regla 9-1-16-a-8);

Cerca de la end zone

40. es un touchback en vez de un safety (Regla 8-5-1-a);
41. es un touchback en vez de la excepción del momentum;
42. la pelota está muerta en el terreno de juego en vez de touchdown;
43. en cuanto a un bloqueo ilegal que ocurre en la end zone o en el terreno de juego, ocurre en el

terreno de juego;
44. en cambios de posesión en o cerca de la end zone, el retorno NO ha salido de la end zone;

Otros

45. señalar tiempo muerto para jugadores lesionados;
46. el Referee debe invocar la Regla 3-4-3 (tácticas desleales con el reloj) cuando el reloj de partido esté por debajo de los 5 minutos de cada mitad;
47. no hay falta;
48. no lanzar el pañuelo;
49. no hacer sonar el silbato.

6.3. – Puntos a considerar

Siempre recordar:

1. la seguridad de los jugadores es tu principal preocupación después de la tuya;
2. señalar las faltas difíciles;
3. no involucrarse emocionalmente;
4. la pre-game del partido es imprescindible;
5. si te ves como un árbitro, actuarás como tal;
6. contar a los jugadores;
7. corregir los errores obvios;
8. ver cuero (la pelota);
9. conocer el down y la distancia;
10. "vende" la falta señalada, pero no sobre arbitres;
11. señala lo que ves, pero ve lo que señalas;
12. no suponer – saber;
13. si dos árbitros están marcando un punto, uno podría estar haciendo otra cosa;
14. dejar que la mente procese lo que los ojos han visto;
15. ¿qué efecto tiene en la jugada?;
16. lo que cuenta es aquello que aprendes después de saberlo todo;
17. en las bandas, no quedarse atrapado dentro;
18. en el backfield defensivo no pueden sobrepasarte;
19. después de lanzar tu pañuelo continúa arbitrando;
20. 4º down, para el reloj;
21. tomar un segundo para echar un vistazo;
22. las tres virtudes de un buen árbitro son actitud, consistencia y competencia;
23. la única del arbitraje que se debe enfatizar son tus señales;
24. ser decidido – la indecisión da la sensación de incertidumbre y desconocimiento;
25. nunca permanecer quieto durante toda una jugada – creerán que eres perezoso;
26. si hay árbitros que están lo suficientemente cerca como para llegar a tocarse, generalmente algo está mal;
27. no enfadarse ni vengarse;
28. si los aficionados y entrenadores no saben tu nombre o no recuerdan quién arbitró un partido, has tenido un buen partido;
29. es más importante hacerlo bien que lucir bien;
30. no titubear – si vas a confundirte es mejor hacerlo de forma rápida que lenta, pero sigue siendo mejor hacerlo bien;
31. el falso orgullo no tiene cabida en el arbitraje;
32. hay probablemente 5 "grandes" faltas señaladas por partido – asegúrate de hacerlas correctamente;
33. los árbitros pueden **influir** en las personas (afectar su comportamiento) debido a que tienen **poder** (la capacidad de influir en alguien) y **autoridad** (el derecho a ejercer poder), pero no

puede haber autoridad sin existir el respeto hacia esa autoridad, y el respeto se debe ganar – este no llega automáticamente al vestirse de árbitro;
34. si no estás *seguro* de que es una falta, no lo es, excepto contra el QB;
35. si los jugadores se ven superados, ¡hacen trampa!
36. no hay pañuelos *tardíos*, solo pañuelos con *reflexión*;
37. la ignorancia puede ser corregida, pero la cabezonería y la estupidez pueden ser permanentes;
38. hacer el trabajo es mejor que hacerlo perfectamente; [§]
39. no arbitres a 100km/h – verás más si tu cabeza está estable; [§]
40. no importa lo rápido que te muevas, la luz seguirá llegando a tus ojos a la misma velocidad; [§]
41. eres tan bueno como tu siguiente falta señalada.

6.4. – Principios del arbitraje efectivo

Todos los árbitros deben:
1. ser útiles (arbitraje preventivo);
2. tener una pre-game minuciosa;
3. estar preparados a comprometerse;
4. estar disponibles para ayudar a otros árbitros;
5. ayudar a los compañeros tanto como sea posible;
6. animar a los árbitros menos experimentados a hacer preguntas;
7. dar consejos cuando sean necesarios;
8. ser puntuales;
9. conocer su posición;
10. saber que la uniformidad es importante;
11. actuar de forma profesional en todo momento;
12. conocer las responsabilidades primarias y secundarias;
13. ser observadores de personas, no de pelotas;
14. ser conscientes del reloj;
15. nunca perder un down;
16. hacer señales correctas;
17. no permitir que los jugadores de línea se hablen;
18. estar en posición para señalar la falta;
19. no darle la espalda a la pelota;
20. hacer sonar el silbato como si quisieras hacerlo;
21. estar en silencio cerca de la goal line;
22. mantenerse al día con las mecánicas de equipos arbitrales más pequeños de las que utilizas normalmente – nunca se sabe cuándo una lesión o retraso obligará a trabajar de esa manera;
23. ser capaces de controlar su sideline;
24. ser capaces de cubrir situaciones lejanas en el downfield;
25. ser conscientes del ritmo del partido;
26. conocer las aplicaciones de penalizaciones;
27. nunca ignorar a un miembro del equipo arbitral;
28. "haz que esté ahí" – no señales faltas fantasmas;
29. "consigue la jugada correcta" – si hay una duda, discutirla.

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

1. Conoce las reglas y sus aplicaciones, y aplícalas de forma precisa. De esta manera conseguirás la consistencia que los competidores necesitan.
2. Sé decisivo y firme en tu toma de decisiones. Los competidores confiarán en las decisiones tomadas con confianza y asertividad, pero no aquellas con agresividad.
3. Asegurarse que los jugadores comprenden tus decisiones. De esta manera reducirás las razones para que puedan desafiarlas.

4. No tomar los desafíos personalmente. El que cuestionen tus decisiones no es un ataque a tu integridad.
5. Ver si hay "chispas" (conflictos). Si puedes ver algo que pueda crear una "explosión" (problema), puedes evitarlo.
6. Si te has equivocado en una decisión, reconócelo. Los jugadores aceptan que eres humano – no confían en la perfección.
7. No trates de compensar injusticias. Aplica las reglas y deja que la justicia haga su trabajo.
8. Sé amistoso y accesible. Los jugadores se relacionarán con una persona más que con un árbitro.
9. Da tu mayor esfuerzo en cada partido. Para algunos competidores este será el punto máximo de su temporada.
10. Disfruta el arbitrar. Si no te gusta estar ahí, los competidores lo sabrán.

7. PRE-GAME DEL PARTIDO

La pre-game del partido es una oportunidad para el equipo arbitral de entrar en el estado anímico adecuado para arbitrar un partido. Por esta razón siempre se debe realizar esta pre-game.

Aunque normalmente es el Referee quien dirige la pre-game, debe asegurarse de que todos los miembros del equipo arbitral se involucran activamente en las conversaciones, y que ésta no se convierta en un monólogo. Cuando se trabaja regularmente con el mismo equipo arbitral, es esencial que la pre-game varíe para evitar que se conviertan en un ritual aburrido en el que todos ya lo han oído antes. Comparte las responsabilidades en la pre-game asignando a los diferentes miembros del equipo arbitral que hablen de distintos puntos en cada partido.

Todos los aspectos del partido deben ser cubiertos durante la pre-game; esto incluye tanto reglas como mecánicas. Discutir las situaciones de partido raras o inusuales, y decide cómo cubrirlas. Explica tus experiencias en partidos anteriores, y cómo las tratasteis.

La siguiente checklist se proporciona como una guía.

7.1. – Deberes prepartido

1. Certificación de los entrenadores
2. Revisión del equipamiento de los jugadores
3. Comprobar y marcar las pelotas
4. Identificar las instalaciones médicas
5. Instruir a los cadeneros y a los cadeneros alternativos
6. Instruir a los recogepelotas.
7. Instruir al comentarista/operador del reloj(s) del estadio
8. Inspección del campo
9. Comprobar las radios
10. Conectar con el Video Judge (si lo hay)

7.2. – Procedimiento del sorteo

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

7.3. – Free kicks

1. Posiciones
2. Instrucciones a los equipos
3. Líneas de restricción
4. Conteo de jugadores
5. Inicio del reloj
6. Momentum en la end zone
7. Touchback
8. Chut no tocado fuera de límites
9. Bloqueos por debajo la cintura
10. Kick-catch interference
11. Fair catch
12. Entregar la pelota hacia delante
13. Onside kick – toque ilegal
14. Free kick después de un safety

7.4. – Jugadas de scrimmage – generales

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

7.5. – Jugadas de scrimmage – carreras

1. Cobertura del portador de la pelota – en el backfield, entre tackles, sweeps, pitch
2. Acción por delante del portador de la pelota
3. Cobertura de limpieza
4. Máximo avance – fuera de límites
5. Situaciones de goal line/distancia corta
6. Cobertura de fumbles, su avance y retornos

7.6. – Jugadas de scrimmage – pases

1. Cobertura del pasador – roughing
2. Pasador/pase detrás/más allá de la línea de scrimmage: aclarar jurisdicción
3. Pase/fumble hacia delante/atrás: aclarar jurisdicción
4. Intentional grounding: aclarar jurisdicción
5. Inelegibles en downfield
6. Jugadores clave y zonas
7. Cobertura de receptores
8. Completo/incompleto
9. Pass interference – ataque, defensa
10. Primer toque
11. Cobertura en intercepciones – momentum hacia la end zone, bloqueo por debajo de la cintura

7.7. – Retornos

1. Reverse mechanics
2. Hacer boxing de la jugada
3. Responsabilidades de la goal line

7.8. – Punts

1. Posiciones
2. Cobertura del chutador – running into/roughing
3. Cobertura del snapper
4. Bloqueado/tocado en la línea de scrimmage – pelota más allá/detrás de la zona neutral
5. Kick-catch interference
6. Fair catch
7. No tocado en la end zone
8. Fuera de límites – marcar el punto
9. Toque ilegal
10. Cobertura del retorno – portador de la pelota, otras acciones, bloqueo por debajo de la cintura
11. Engaños

7.9. – Intentos de field goals y try

1. Posiciones
2. Cobertura de postes
3. Cobertura del chutador/holder – running into/roughing
4. Cobertura del snapper
5. Bloqueado/tocado en la línea de scrimmage – pelota más allá/detrás de la zona neutral
6. Engaños
7. Cobertura cuando la defensa gana la posesión

7.10. – Deberes generales

1. Apilamiento de jugadores en fumble
2. Relevo de la pelota

7.11. – Deberes al final de los cuartos

1. 1er y 3er
2. Mitad
3. Final del partido
4. Decisión del final del periodo (de haber reloj(es) de estadio)
5. Periodos extras

7.12. – Tiempos muertos

1. Registrarlos
2. Posiciones

7.13. – Mediciones

1. Deberes de cada árbitro

7.14. – Faltas y aplicaciones

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

7.15. – Posiciones de reserva en caso de lesión

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

8. ANTES DEL KICKOFF

8.1. – Antes del partido – fuera del campo

1. Reunirse con el resto de árbitros en el estadio a la hora acordada. Normalmente al menos 1 hora y media antes del kickoff para un partido de temporada regular, y 2-3 horas para un partido de playoff, internacional u otro partido importante a menos que la pre-game se haga en otro lugar.
2. Tan pronto como sea posible después de llegar al estadio, inspeccionar las instalaciones y la superficie de partido, especialmente peligros y obstrucciones. Buscar la cooperación del personal de gestión del partido para rectificar cualquier defecto.
3. [REFEREE] Guiar la pre-game para preparar al equipo arbitral mentalmente para el partido. Asegurarse de que todos los miembros del equipo contribuyan en ella. En la sección 7, hay una guía de pre-game. [OTRO] Participar en la pre-game. Si el Referee se retrasa por cualquier motivo, la pre-game debe ser dirigida por el Linesman o el árbitro más experimentado.
4. [REFEREE] [UMPIRE] Antes del partido visitar a cada equipo (normalmente en el vestuario o en el campo) al menos una hora antes del kickoff. ◇
   (a) Identificarse y presentarse al Head Coach.
   (b) Comprobar que cada Head Coach entrega el roster y firma la Certificación de Entrenadores para confirmar que todos los jugadores han sido comunicados sobre el equipamiento obligatorio y que han sido instruidos en su uso, etc. Confirmar el horario del kickoff y cualquier otro detalle relacionado al tiempo de llegada de los equipos al terreno de juego.
   (c) Revisar con el Coach los ítems enumerados en la sección 4.3.
   (d) Revisar cualquier procedimiento o situaciones inusuales con el Coach. Tener en cuenta cualquier jugada de engaño que puedan usar.
   (e) [UMPIRE] Comprobar el equipamiento y vendajes de los jugadores en el vestuario. Registrar los números de los jugadores con equipamiento ilegal o sin equipamiento obligatorio para revisarlos de nuevo cuando salgan al terreno de juego.
5. [OTROS] Mientras el Referee y Umpire están visitando a los Head Coaches:
   (a) Si uno o ambos equipos están haciendo drills en el campo, puede aprovecharse para colocarse en posición y (sin usar silbatos, pañuelos o señales evidentes, y sin hacer demasiado obvia tu presencia) practica tus jugadores clave, movimientos y reacción a la jugada.
   (b) Los árbitros responsables de instruir a los cadeneros y recogepelotas pueden salir al campo para hacer esto.
   (c) Volver al vestuario cuando hayas completado tus tareas o los equipos hayan finalizado sus drills.
6. Examinar las pelotas del partido proporcionadas. Si son aceptables, marcar cada pelota y entregarlas a los árbitros responsables de asegurar que lleguen al terreno de juego.
7. Completar cualquier papeleo prepartido que sea solicitado por la competición o tu organización arbitral.
8. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Antes de abandonar el vestuario:
   (a) Asegúrate de que tienes la hora correcta. Tener un reloj con cuenta regresiva y estar familiarizado con su uso. Comprobar que otro miembro del equipo arbitral lleve uno de reserva en caso de que el principal deje de funcionar.
   (b) Confirmar la hora del kickoff y comunicarlo al resto de árbitros. Es tu responsabilidad asegurarte de que todos los árbitros lleguen al campo a la hora correcta.
   (c) Asegúrate de que el resto de árbitros tengan también sus relojes sincronizados con la hora correcta.
9. Verifica que tú y tus compañeros estáis vistiendo el uniforme correcto y llevando el equipamiento necesario. Normalmente es el Umpire quien lidera esto.

10. Hacer la revisión de las radios estipulada en la sección 25.2.
11. Abandonar el vestuario con los demás árbitros a tiempo para llegar al campo 10-20 minutos antes del inicio programado (antes si cadeneros y/o recogepelotas todavía necesitan ser instruidos, o si el campo está alejado; más tarde sino). Llegar antes al campo es apropiado y necesario si crees que hay un riesgo importante de mala conducta o si el equipo arbitral desea hacer los preparativos allí.
12. Ayudar de ser necesario en llevar las pelotas al terreno de juego. Un árbitro es responsable de asegurar que las pelotas de partido sean llevadas al campo (buscando la ayuda de otros árbitros de ser necesario).
    [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Es el Line Judge.
    [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] Es el Back Judge.
    [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Es el Side Judge. [λ]

8.2. – Antes del partido – en el campo

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

Responsabilidad	**3**	**4**	**5**	**6C**	**6D**	**7**	**8**
Re-inspeccionar el campo (primaria)	R	R	B	B	S	B	B
Re-inspeccionar el campo (secundaria)			R	R	R	S	S
Revisión vestuario equipamiento jugadores (primaria)	R	U	U	U	U	U	U
Revisión vestuario equipamiento jugadores (secundaria)		R	R	C	R	R	C
Comprobar que equipos y árbitros estén en el campo	R	R	R	R	R	R	R
Comprobar las cadenas e instruir a cadeneros	H	H	H	H	H	H	H
Asegurar que las pelotas del partido están disponibles	L	L	B	B	S	B	B
Instruir a recogepelotas (y cadeneros alternativos)	L	L	L	L	F/L	F/L	F/L
* Instruir al operador del reloj de partido del estadio y speaker	L	L	L	L	L/F	L/F	L/F
* Instruir al operador del reloj de jugada del estadio	L	L	B	B	S	B	B
Reunirse con el personal médico	L	L	B	B	S	B	B

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

(e) Comprobar que todos los demás árbitros hayan completado sus tareas.

7. [UMPIRE] [CENTRE JUDGE] Revisar en el vestuario el equipamiento de los jugadores. Buscar al resto de árbitros para que ayuden una vez que hayan terminado sus tareas.
8. [LINESMAN]
   (a) Localizar y comprobar el largo de la cadena, si tiene torceduras o nudos. Debes tener una cinta o cuerda para medir la cadena (entre los bordes internos de los palos de los palos).
   (b) Marcar el punto medio de la cadena (5 yardas desde cada borde) con un trozo de cinta o un clip extra para ayudar a decidir si una penalización defensiva resulta en alcanzar la línea a ganar o no.
   (c) Presentarse a los cadeneros y explicar los procedimientos detallados en la sección 22.1.
9. [LINE JUDGE]
   (a) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)]
      (i) Asegúrate de que las pelotas de partido están disponibles.
      (ii) Hablar con el personal médico disponible sobre las señales a usar para solicitar su entrada al campo. Informar a los demás árbitros de las señales acordadas.
      (iii) Si hay relojes de partido en el estadio, instruir al operador.
   (b) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] O[§]
      [SI EL FIELD JUDGE ES EL CRONOMETRADOR EN CAMPO]
      (i) Presentarse a los recogepelotas y explicar los procedimientos detallados en la sección 22.3. Quedarse las pelotas hasta que los recogepelotas hayan sido instruidos – no dejar que los jugadores practiquen con ellas.
      (ii) Organizar e instruir a los operadores de indicador de down y línea a ganar (de ser proporcionado) en los procedimientos detallados en la sección 22.2.
   (c) [CRONOMETRADOR EN CAMPO]
      (i) Si hay reloj de estadio, instruir a su operador.
      (ii) Si hay speaker, instruirlo sobre las señales y procedimientos e informarle sobre los nombres y posiciones de los árbitros. Comprobar y confirmar con él los detalles de lo siguiente:
         (1) Hora del kickoff
         (2) Ceremonias prepartido (himnos, presentación de equipos, etc.)
         (3) Actividades del descanso (momento para despejar el campo)
10. [BACK JUDGE]
   (a) Asegúrate de que las pelotas de partido están disponibles.
   (b) Si hay relojes de jugada de estadio, instruir a su operador.
   (c) Hablar con el personal médico disponible sobre las señales a usar para solicitar su entrada al campo. Informar a los demás árbitros de las señales acordadas.
   (d) Re-inspeccionar toda el área de partido y sus alrededores inmediatos. Darse cuenta de cualquier marca inusual y comunicar a los demás árbitros. Asegurarse de que el personal de gestión del partido haya corregido cualquier defecto.
11. [FIELD JUDGE]
   (a) [CRONOMETRADOR EN CAMPO]
      (i) Si hay reloj de estadio, instruir a su operador.
      (ii) Si hay speaker, instruirlo sobre las señales y procedimientos e informarle sobre los nombres y posiciones de los árbitros. Comprobar y confirmar con él los detalles de lo siguiente:
         (1) Hora del kickoff
         (2) Ceremonias prepartido (himnos, presentación de equipos, etc.)
         (3) Actividades del descanso (momento para despejar el campo)
   (b) [NO SIENDO CRONOMETRADOR EN CAMPO]
      (i) Presentarse a los recogepelotas y explicar los procedimientos detallados en la sección 22.3. Quedarse las pelotas hasta que los recogepelotas hayan sido

instruidos – no dejar que los jugadores practiquen con ellas.

(ii) Organizar e instruir a los operadores alternativos de indicador de down y línea a ganar (de ser proporcionado) en los procedimientos detallados en la sección 22.2.

12. [SIDE JUDGE]
    (a) [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)]
        (i) Asegúrate de que las pelotas de partido están disponibles.
        (ii) Si hay relojes de jugada de estadio, instruir a su operador.
        (iii) Hablar con el personal médico disponible sobre las señales a usar para solicitar su entrada al campo. Informar a los demás árbitros de las señales acordadas.
    (b) Re-inspeccionar toda el área de partido y sus alrededores inmediatos. Darse cuenta de cualquier marca inusual y comunicar a los demás árbitros. Asegurarse que el personal de gestión del partido haya corregido cualquier defecto.
13. Si aún no lo has hecho, identificarse y presentarse a los capitanes y entrenadores del equipo de tu lado del campo.
14. [LINESMAN] [LINE JUDGE] Preguntarle al Head Coach que designe o identifique un *get-back coach* para que ayude a mantener al personal bien alejado de la sideline durante el partido.
15. [LINESMAN] [LINE JUDGE] [FIELD JUDGE] [SIDE JUDGE] Asegura que los marcadores de yardas y otro equipamiento en la sideline están fuera de tu camino, especialmente en jugadas cerca de las goal line y end line. [§]

8.3. – Ceremonias

1. Existen diferentes formatos de ceremonias antes del kickoff. Esta sección intenta abordar los roles y responsabilidades de los árbitros en éstas. El personal de gestión del partido puede variar el procedimiento, pero igualmente puede buscar consejo en los árbitros en cómo organizar la ceremonia.
2. En un torneo o cuando una serie de partidos se lleven a cabo en el mismo recinto, intentar conseguir coherencia en la forma en que se realizarán las ceremonias en cada partido
3. Las ceremonias son usadas a menudo para los siguientes propósitos:
    (a) para presentar a los equipos.
    (b) para reproducir el/los himno(s) nacional(es).
    (c) para guardar un minuto de silencio en respeto por alguien que ha fallecido o para conmemorar un día nacional de luto o memoria.
    (d) para involucrar alguna persona importante (p. ej. políticos o celebridades).

    El sorteo puede llevarse a cabo antes, después o durante éstas, mientras no se infrinja la Regla 3-1-1.
4. Principios a lograr:
    (a) Si las banderas nacionales están colocadas formalmente (es decir, no solo ondeadas por aficionados), es una buena idea estar de frente a ellas durante la reproducción del himno nacional.
    (b) Se debe evitar tener algún equipo, o a ambos, detrás de ti o fuera de tu vista. Intentar adoptar una posición o ángulo donde puedas ver a ambos equipos en todo momento durante la ceremonia.
        (i) Es preferible que ambos equipos permanezcan en sus team areas durante la ceremonia, pero el personal de gestión del partido puede desear que ambos equipos estén en el campo.
        (ii) Si ambos equipos están en/cerca de su sideline mirando hacia el medio del campo, estar cerca del centro de la yarda 20 en uno de los extremos del campo y mirando hacia la otra end line, así ambas team areas estarán en tu campo visual. Si las banderas están colocadas formalmente en un extremo del campo, usar el extremo que permita estar de frente a ellas. De lo contrario, usar el extremo que os ubica a la derecha de la cabina de prensa.

(iii) Si ambos equipos están alineados juntos, mirar en la misma dirección, con los árbitros entre los equipos y manteniéndoles a la vista al menos de forma periférica.
(iv) No estar tan alejado de los jugadores que no puedas intervenir (p. ej. verbalmente) si se están comportando inapropiadamente.

(c) Los árbitros deberán alinearse en una sola fila uno al lado del otro. El Referee deberá ir al centro de la fila.

(d) Todos los árbitros deberán quitarse la gorra durante la reproducción de un himno nacional o durante un minuto de silencio. Es una cuestión de gusto personal el sostenerla a la altura del pecho, al lado o abajo.

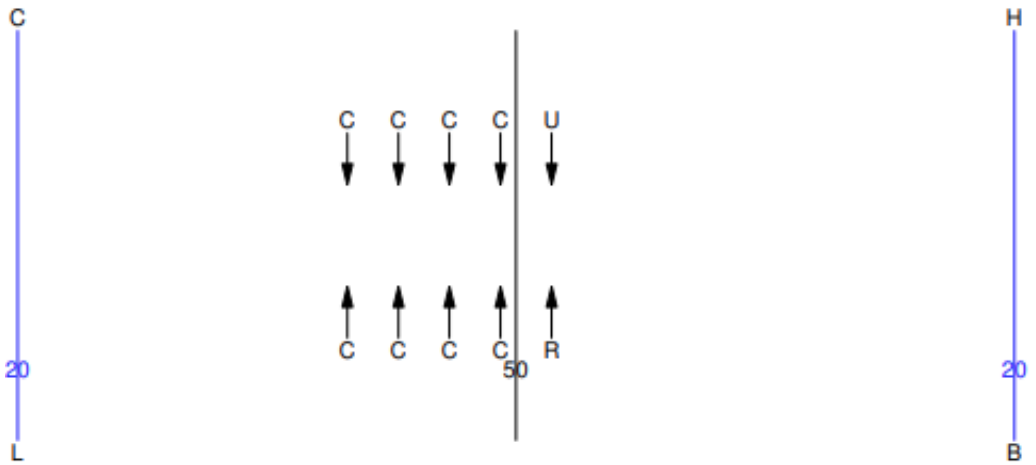
(e) De no haber un maestro de ceremonia y/o el personal de gestión del partido le solicita al Referee que inicie el himno o minuto de silencio, el Referee señalará el inicio al retirarse la gorra. Bajo estas circunstancias, el Referee deberá medir el tiempo del minuto de silencio, y señalar el final de éste colocándose nuevamente su gorra en la cabeza.

(f) Si la ceremonia está bajo completo control de los árbitros, es mejor hacer primero el sorteo, después la reproducción de himno(s) o guardar el minuto de silencio una vez que zlos capitanes hayan regresado con sus equipos en sus sidelines. En este caso los árbitros deberán alinearse como en el punto (b.ii) de arriba.

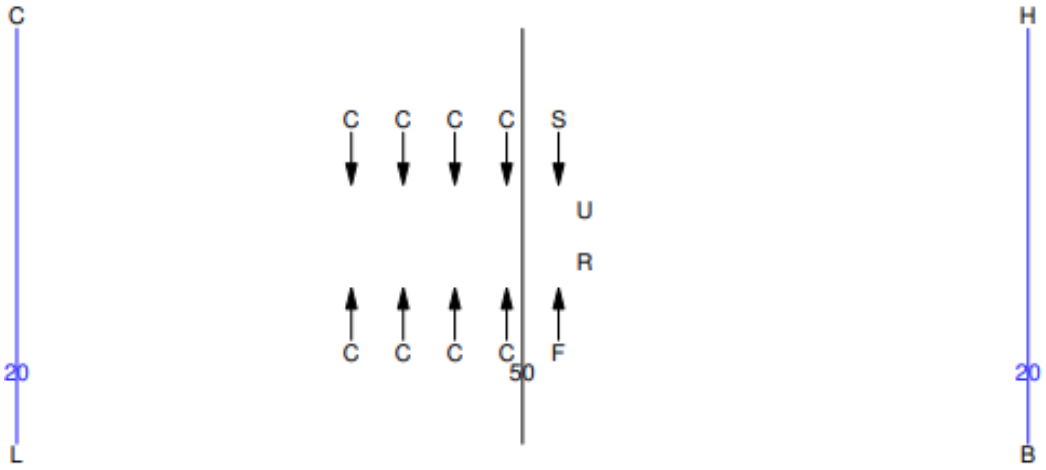
(g) Si ambos se llevan a cabo, minuto de silencio e himno(s) nacional(es), el protocolo es que el minuto de silencio va antes que cualquier himno. Esto asegura que la ceremonia termine en un tono "alegre" en vez de uno "triste".

8.4. – Sorteo (coin toss)

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



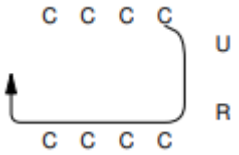
(b) [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] El Referee y Umpire deberán tomar posición en el centro del campo. El Field Judge y Side Judge deberán escoltar a sus respectivos capitanes al centro del terreno de juego (ver diagrama abajo). Una vez hecho esto, deben retirarse hacia la sideline.



(c) Los árbitros restantes deberán supervisar a los jugadores en el team area de su sideline.
  (i) Al menos un árbitro debe colocarse en o cerca de la yarda 20 ® para poder supervisar al equipo completo.
  (ii) Si uno o más de los árbitros restantes continúan con sus deberes prepartido (como instruir a los cadeneros), tiene prioridad sobre su tarea en el sorteo.
  (iii) Un árbitro sostendrá la pelota para el kickoff. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] Es el Back Judge. [EN FORMACIÓN xx0/xx2 (MECÁNICA DE 4/6D)] Es el Line Judge.

(d) Durante el sorteo, solo los participantes en él podrán estar en el campo. Todos los demás jugadores, entrenadores, etc. deberán estar en su team area (Regla 3-1-1). Los árbitros no involucrados en el sorteo deben aplicar esto (discretamente cuando sea posible).

4. No es necesario que el Referee presente los árbitros a los capitanes, ni que cualquiera de los árbitros dé la mano a alguno de los capitanes.
5. [REFEREE] Pedirles a los capitanes que se presenten los unos a los otros. Hacer que el equipo local permanezca en su lugar y que el equipo visitante camine al frente de ellos y les dé la mano (ver diagrama abajo).



6. [REFEREE]

(a) [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Enciende la radio y déjala encendida hasta que hayas anunciado y señalado el resultado del sorteo. Si algo sale mal, apágala temporalmente mientras resuelves el problema, pero si es posible, vuelve a encenderla una vez que puedas continuar.

(b) Mostrar ambos lados de la moneda a los capitanes y aclarar si existen dudas de qué lado es cara y cuál es cruz;
(c) Pedir al capitán del equipo visitante que diga claramente su elección para el lanzamiento (preguntarle otra vez si no fue claro);
(d) Anunciar claramente la opción elegida por el capitán;
(e) Lanzar la moneda y atraparla o dejarla caer al suelo a la vista de los capitanes;
(f) Indicar el capitán ganador colocándole la mano en o cerca de su hombro;
(g) Explicar las opciones al capitán ganador.

7. [UMPIRE]
   (a) Ser testigo de todas las partes importantes del sorteo, incluyendo la decisión del capitán visitante y las opciones de ambos capitanes.
   (b) Pedirle al Referee que aclare o corrija cualquier parte que pienses que no ha sido comunicada clara y correctamente.
8. El capitán ganador puede elegir:
   (a) declinar sus opciones para la segunda mitad;
   (b) kick off;
   (c) recibir la pelota;
   (d) defender cualquier lado.

   Si la decisión del capitán es inusual, confirmar que has escuchado su elección correctamente.
9. Si el capitán ganador elige que declina sus opciones para la segunda mitad, el Referee deberá, después de colocar su mano en o cerca del hombro del capitán, alejarse para no verse obstruido y hacer la señal de opción declinada [S10] hacia la cabina de prensa. Después deberá darle las opciones restantes al capitán perdedor.
10. [REFEREE]
    (a) Instruir a los capitanes que se coloquen frente a frente y con sus espaldas hacia la goal line que defenderán.
    (b) Retroceder para situarse en frente de los capitanes del equipo que tuvo las opciones para la primera mitad, asegurándote de que tu posición sea visible desde la cabina de prensa.
    (c) Señalar la elección haciendo un chut [S30] o una acción de recepción [Sup13] mientras miras en la misma dirección que los capitanes. No es necesario realizar la señal opuesta para el otro equipo.
    (d) Si el capitán elige defender una goal line, apuntar con ambos brazos hacia la goal line y después realizar la señal apropiada a la elección del otro capitán.

11. A petición del personal de gestión del partido, el sorteo puede realizarse por un VIP o presenciado por un grupo reducido de personas. Los siguientes puntos representan las mejores prácticas cuando se dé el caso. §
    (a) Antes del sorteo, el VIP debe colocarse un poco por fuera de los límites en el lado de la cabina de prensa, cerca de la línea de mediocampo.
    (b) [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] Hacer que acompañe al Referee al campo (normalmente junto a su hombro derecho). [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA 6D/7/8)] Hacer que se una al Referee y Umpire en el centro del campo.
    (c) Durante el sorteo, el VIP debe colocarse entre el Referee y Umpire.
    (d) [REFEREE] Si el VIP no ha sido presentado por el speaker, preséntalo (p.ej. "Contamos con el Honorable Archibald Zebra, alcalde de Frumfrum para el sorteo").
    (e) [REFEREE] Conseguir la elección del capitán de cara o cruz antes de pedirle al VIP que lance la moneda. Si tienes la moneda, no se la des al VIP hasta que estés listo para lanzarla. Pedirle que la lance al aire para que caiga entre los capitanes principales.
    (f) [UMPIRE] Una vez que se han decidido las opciones de los capitanes y el Referee las ha anunciado, recordar amablemente al VIP que salga del campo (normalmente al lado de la cabina de prensa).
12. **Resumen**:
    (a) indicar el equipo que ha ganado el sorteo y si han declinado sus opciones;
    (b) determinar quién recibirá, y en qué mitad del campo;
    (c) situar a los capitanes (esto les indicará a todos qué goal line defiende cada equipo);
    (d) indicar quién recibirá *o* quién chutará, pero *no* ambos;
    (e) no es necesario que se diga a los espectadores las opciones elegidas por cada capitán, salvo que se haya declinado la elección.

13. A menos que reproduzca el himno nacional o se guarde un minuto de silencio, los árbitros deberán ir directamente a sus posiciones de kickoff una vez completada la ceremonia del sorteo.
14. Antes de dirigirse a su posición, [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] el Back Judge, [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] el Line Judge, [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] el Field Judge[§] llevará la pelota al campo para el kick off y se la entregará al Umpire.

9. REFEREE Y CENTRE JUDGE

9.1. – Free kicks

9.1.a – Prioridades

Antes del chut:

1. [REFEREE] Determinar si, en función del estado del partido, es probable que haya un onside kick. (Es probable que se haga un onside kick cuando el equipo que chutará está por detrás en el marcador cerca de final del partido.) Si es así, instruir al equipo arbitral a cambiar a posiciones de onside kick [USANDO RADIO] o discretamente[§] señalando primero al árbitro que necesita cambiar de posición y después al lugar al que debe moverse.
2. [REFEREE] Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. [CENTRE JUDGE] Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
4. Recordar a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
5. Comprobar si se dan las condiciones para jugar:
   (a) Revisar las áreas laterales y de las end zone para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del terreno de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del team area.
   (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus materiales, bien lejos del camino y que los materiales hayan sido colocados en el suelo fuera del team area y detrás de las líneas delimitadoras en la mitad del campo del equipo que recibirá.[§] Comprobar que los recogepelotas están en posición.
   (c) [CENTRE JUDGE] Asegurarse de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de nueve yardas antes del chut (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el chutador esté a más de cinco yardas detrás de la pelota.
   (d) [REFEREE] Revisar que el equipo chutador tiene al menos 4 jugadores a cada lado del chutador.
   (e) [REFEREE] [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Supervisar el reloj de 25 segundos y penalizar al equipo chutador si este se agota.
   (f) [REFEREE] Comprobar que todos los árbitros están listos y mirando al terreno de juego.[§]

Durante la jugada de chut:

6. Observar si el free kick sale fuera de límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Decidir si un jugador del Equipo B cerca de la sideline toca la pelota mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de fair catch, y estar preparado para decidir cualquier kick-catch interference.
8. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si la pelota es primero tocada legalmente en el terreno de juego en tu área de responsabilidad.
9. [REFEREE] Decidir si la pelota está muerta en la end zone o no.
10. [REFEREE] [EN FORMACIÓN F5 (MECÁNICA DE 5)] Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites si la pelota muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A.
11. Marcar el punto con un bean bag en cualquier pase hacia atrás, entrega o fumble en tu área.
12. Observar faltas/violaciones [§] de todos los jugadores en tu área, pero en particular:

(a) bloqueos por la espalda y holdings en el punto de ataque
(b) bloqueos por debajo de la cintura[×]
(c) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
(d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas o bloqueos por el lado ciego
(e) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(f) cualquier jugador del equipo chutador que entre al terreno de juego después del chut o que sale voluntariamente fuera de límites durante el chut y vuelve dentro de límites[§]

9.1.b – Posicionamiento inicial

Chuts normales:

1. [REFEREE]
   (a) [EN FORMACIÓN F6-8 (MECÁNICA DE 6/7/8)] Estar en la posición A (ver 26.1) en la goal line del Equipo B cerca del centro del campo, manteniéndote alejado de cualquier jugador alrededor. Si esperas que el chut vaya profundo a la end zone, adopta una posición inicial más profunda.
   (b) [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4-5)] Estar en la posición C (ver 26.1) en la goal line del Equipo B por fuera de la sideline contraria a la cabina de prensa. Estar donde puedas ver en línea recta sobre el pylon hacia donde vendrá el chut.[†]
2. [CENTRE JUDGE]
   (a) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Estar en la posición G (ver 26.1) en la línea de restricción del Equipo A por fuera de la sideline contraria a la cabina de prensa.
   (b) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Estar en la posición E (ver 26.1) en la línea de restricción del Equipo B por fuera de la sideline contraria a la cabina de prensa.

Onside kicks:

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

Free kicks después de una penalización o safety:

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

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

Antes de la patada:

1. [REFEREE]
   (a) Recordar a los compañeros en la goal line del Equipo B que vayan a su posición y que estén listos, si es que aún no lo han hecho.
   (b) Cuando todos los jugadores estén en posición y listos para jugar, comprobar que todos los árbitros en la goal line del Equipo B están listos y el Umpire tiene su brazo levantado.
   (c) Hacer la señal de ready [S1] y hacer sonar tu silbato para el inicio de la jugada.
2. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer el chut (p. ej., un no jugador[◇] entra o se acerca al terreno de juego), haz sonar tu silbato, haz la señal de tiempo muerto [S3] y resuelve el problema.

Durante cualquier jugada de chut:

3. Si ves que cualquier jugador del equipo chutador sale voluntariamente fuera de límites durante el chut, deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo si regresa.
4. Si el reloj comienza cuando la pelota es primero tocada legalmente dentro del terreno de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

Durante una jugada de chut que va profundo:

5. Después de que la pelota sea chutada, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad (ver 26.1). Después de comprobar su trayectoria inicial, no mires el vuelo de la pelota.
6. [REFEREE]
   (a) [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] Si el chut amenaza con entrar en la end zone, mantente en la goal line (fuera del camino de todos los jugadores) para decidir sobre un touchback. Si la pelota amenaza el pylon, estar ahí para poder decidir si la pelota sale fuera de límites por el terreno de juego o por la end zone.
   (b) Si la pelota viva[§] y al menos un jugador van profundamente dentro de la end zone, moverse para cubrir la end line.
   (c) Si ocurre un touchback:
      (i) Haz sonar fuerte tu silbato para evitar más acciones.
      (ii) Muévase hacia el interior del campo por delante de cualquier receptor que tenga la pelota. Hasta que llegues frente a él, sigue mirándolo en caso de que le cometan una falta. [λ]
      (iii) Haz la señal de touchback [S7]
   (d) En un kickoff profundo, sigue al portador de la pelota y mantenlo "encerrado" entre tú y los árbitros de más adelante.
7. [CENTRE JUDGE]
   (e) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Muévete downfield por la sideline mientras el chut está en el aire. Durante el retorno, seguir estando por delante del portador de la pelota y mantenerlo "encerrado" entre tú y el árbitro downfield. En una carrera larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portador de la pelota. Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o está fuera de límites.[†]
   (f) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Mientras avanzas por el campo lentamente muévete en ángulo hacia dentro. Observa la acción delante del portador de la pelota. Mantén a todos los jugadores en frente tuyo y deja un colchón de seguridad entre tú y el retorno, pero no tan lejos para así poder lanzar el pañuelo al punto de una falta que hayas observado. En una carrera larga, mantenerse por delante de los jugadores y llegar a la goal line antes que el portador de la pelota. Tienes la responsabilidad de la end line si se encuentra amenazada (p. ej., después de un fumble cerca de la goal line del Equipo A). Cuando compartes la responsabilidad de una línea (o un par de líneas) con otros árbitros, haz ajustes para tener una visión complementaria de la jugada.[◊]
8. [SI ESTANDO EN UNA SIDELINE] Si la pelota sale fuera de límites en tu área, ve y quédate en el punto, dejando tu pañuelo si es apropiado. [x]

Durante una jugada de chut en donde el chut es corto:

9. [REFEREE] Mantente profundo para tener una vista amplia de la acción. Puedes ser el único árbitro que observe:
   (a) que el Equipo A no tiene al menos 4 jugadores en cada lado del chutador en el momento del chut
   (b) una señal de fair catch
   (c) kick-catch interference
   (d) violencia innecesaria o golpe tardío
10. [CENTRE JUDGE]
    (a) Mantén una posición donde puedas ver la pelota y los bloqueos de los jugadores del Equipo A.

(b) [SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A] Observa en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes de que sean elegibles para tocar la pelota (Regla 6-1-12).
(c) [SI ESTÁS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO B] Saber dónde y por quién fue tocada primero la pelota. Marcar cualquier punto de toque ilegal con un bean bag (Regla 6-1-3).
(d) Si eres el árbitro más cercano cuando la pelota muere, señalar tiempo muerto [S3] y marcar el punto de pelota muerta.

9.1.d – Técnicas avanzadas

1. [REFEREE] ˣ Puedes ajustar tu ᴧ posición según factores como el punto del free kick, § el viento y el conocimiento de la fuerza del pie del chutador. Sin embargo, es importante estar en la goal line (y particularmente, en el pylon) antes de que la pelota llegue ahí en situaciones cruciales.
2. [CENTRE JUDGE]
   (a) [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] Presta especial atención a los bloqueos hechos por los dos jugadores más cercanos a ti de la primera línea del Equipo B.
   (b) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Presta especial atención a los bloqueos hechos por el/los jugador(es) del medio en la primera línea del Equipo B.
   (c) Si estaba previsto un onside kick y es chutado profundo, moverse hacia dentro del terreno de juego. Tú, el Umpire y el otro árbitro en la línea de restricción del Equipo A tomaréis cada uno responsabilidad de un tercio de la mitad del campo (Figuras 26.1.G y 26.1.J). Dejar§ la responsabilidad de la sideline al Side Judge o Linesman.

9.2. – Jugadas básicas de scrimmage

9.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus compañeros. Darse cuenta de la señal de down de tus compañeros. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada empiece si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. Observar false starts en general y, en particular, de los backs y el quarterback.
4. [REFEREE] Avisar verbalmente al Equipo A ("10 segundos" o "rápido") cuando queden 10 segundos en el reloj de jugada, y [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] penalizarlos si este se agota.
5. Observar shifts ilegales (el Equipo A nunca estuvo colocado o no hubo pausa de 1 segundo después de movimientos simultáneos de más de un jugador del Equipo A).
6. Observar la legalidad del snap.
7. Si hay una falta antes del snap, parar toda acción haciendo sonar tu silbato y hacer la señal de tiempo muerto [S3].
8. Anticipar si una jugada es de carrera o pase leyendo la acción inicial de los jugadores de línea internos. Si se mueven hacia atrás probablemente se desarrolle una jugada de pase. Si empujan hacia el frente o salen en pull, es probable que sea una jugada de carrera.
9. Estar atento de dónde está la línea a ganar en relación con la línea de scrimmage así no tienes que mirar la cadena para saber si el punto de pelota muerta está cerca de la línea a ganar. ˣ
10. Ser consciente de los límites de la tackle box. §
11. Observar infracciones de sustituciones del Equipo A, por ejemplo:
    (a) jugadores reemplazados no abandonando el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra
    (b) romper el huddle con más de 11 jugadores
    (c) mantener más de 11 jugadores en el huddle/formación más de 3 segundos
    (d) sustitutos que entran al campo, se comunican, y después abandonan el campo

12. Darse cuenta de cualquier receptor inelegible en el backfield dentro de los tackles, por la posibilidad de faltas por toque ilegal y receptor inelegible downfield.
13. Observar la legalidad de la formación, en particular el requisito de 5 jugadores numerados entre el 50-79.

9.2.b – Posicionamiento inicial

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

Lado de la formación:

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

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

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

9.2.d – Técnicas avanzadas

Razones para variar (o no) tu posición inicial:

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

Señalar el conteo de jugadores:

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

9.3. – Jugadas de carrera

9.3.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él hasta que la pelota cruce la zona neutral.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag.
3. Estar preparado para ayudar o decidir si el pase es hacia atrás o delante, y señalar pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase fue claramente hacia atrás. Normalmente dejarle al wing la dirección de un pase rápido. Darse cuenta de cualquier señal de pase hacia atrás de los wings.
4. [EN xx0/xx1 FORMACIÓN (MECÁNICA DE 4/5/6C)] Marcar el punto de pelota muerta (con la posible ayuda de los wings) si el quarterback es placado o sale fuera de límites detrás de la zona neutral.
5. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:

(a) bloqueo por la espalda y holding alrededor y un poco al frente del punto de ataque, especialmente aquellos hechos por un back, o el tackle o guard del mismo lado de la formación que tú.
(b) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, bloqueos por debajo de la cintura,® chop blocks o bloqueos por el lado ciego
(c) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(d) violencia innecesaria contra el quarterback después de que haya entregado la pelota

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

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

9.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portador de la pelota te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ve la pelota! Asegúrate de que la pelota esté muerta.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de tiempo muerto [S3], converge en la pila y determina quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) y animar a los jugadores a que salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de pelota muerta, observa golpes tardíos u otros actos ilegales. Es tu responsabilidad sobre todo el observar la acción cerca de los wings ya que ellos están concentrados en el punto del máximo avance.

Tipos particulares de jugadas de carrera:

4. Handoffs rápidos que resultan en un corto avance serán responsabilidad del Umpire o de los wings mientras te concentras en la acción detrás de la pelota.
5. En jugadas en la línea, si el portador de la pelota es llevado hacia atrás después de parar su máximo avance, consigue la pelota del portador de la pelota y relévala al Posicionador.
6. En jugadas con pitch option:
   (a) Si el quarterback se queda la pelota, no hay necesidad de cubrirlo más allá de la zona neutral. Cuando corta hacia delante, cambia a observar amenazas de faltas contra el back que va más atrás.
   (b) Si el quarterback hace un pitch, sigue mirándolo mientras haya una amenaza de cometer una falta sobre él.

9.4. – Jugadas de pase

9.4.a – Prioridades

1. Decidir si el pasador ha lanzado la pelota o hizo un fumble. Si es un fumble, marcar el punto con un bean bag. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Tómate tu tiempo para asegurarte de que tú y tu compañero no señaláis faltas contrarias.
2. Decidir (con la ayuda de los wings en un pase rápido) si el pase es hacia atrás o delante, y señalar pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase fue claramente hacia atrás. Darse cuenta de cualquier señal de pase hacia atrás de los wings. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA

DE 6C/8)] Tómate tu tiempo para asegurarte de que tú y tu compañero no señaláis faltas contrarias.

3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) intentional grounding o cualquier otro pase ilegal del pasador
   (b) roughing the passer
   (c) bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al quarterback, especialmente aquellos del tackle o guard de tu lado de la formación
   (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, bloqueos por debajo de la cintura,® chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (e) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta

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

1. Cuando un potencial pasador retroceda, también retroceder para mantenerse más profundo y abierto que él. [REFEREE] [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Si se mueve a cualquiera de los dos lados, ir hacia el mismo lado, mantenerse cuanto sea posible en el lado de su brazo de lanzamiento. Mantenerte detrás de la línea de scrimmage para observar la legalidad del lanzamiento, los bloqueos de protección de pase y cualquier acción contra el pasador, en particular después de haber lanzado la pelota y hasta que no haya amenaza de una falta.
2. [REFEREE] Avisar verbalmente a los defensores cuando la pelota ha sido lanzada (p. ej. "ya ha lanzado").
3. Mantener una posición para observar la acción del ataque y defensa detrás de la línea después de que la pelota haya ido downfield.
4. En un sack o placaje detrás de la línea de scrimmage, haz sonar tu silbato para parar la jugada. Mantente mirando al portador de la pelota hasta que cualquier amenaza de faltas contra él en la acción continua haya pasado. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (EN MECÁNICA DE 4/5/6C)] Sitúate a nivel del portador de la pelota para marcar el máximo avance. Usa tu bean bag para marcar el punto si debes ir con el portador de la pelota mientras lo hacen retroceder.

9.4.c – Técnicas avanzadas

1. Si crees que el pasador lanzó intencionadamente el pase al suelo, muévete al punto del pase y consulta con el resto de árbitros sobre la posición de los receptores elegibles y/o si el pase cruzó la zona neutral mientras estaba en vuelo. Está permitido lanzar tu pañuelo en el punto del pase si no puedes ir inmediatamente a él. Un árbitro puede informar que un receptor elegible estaba en el área del pase, o que el pase (desde afuera de la tackle box) ha cruzado la zona neutral. Es apropiado levantar un pañuelo si esto sucede, pero asegúrate de que jugadores y Head Coaches (y espectadores a ser posible) son informados de la razón.
2. Si observas que un pase fue rozado, hacer la señal de pelota tocada [S11]. La señal normalmente debería ser usada cuando el pase fue tocado en el backfield del ataque, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un jugador de línea defensivo lo batea hacia el suelo).
3. Cuando el potencial pasador está a punto de ser golpeado, concéntrate en la pelota y los defensores, no en el pasador. Esto hará mucho más fácil que determines pase/fumble o roughing the passer.
4. [REFEREE] [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C) O EN COBERTURA DE GOAL LINE] Si hay una posibilidad de que el pase haya sido lanzado desde más allá de la zona neutral, muévete al punto del pase y deja el bean bag ahí. Sigue arbitrando hasta que la jugada finalice, después vuelve y revisa la posición del bean bag en relación a la zona neutral. Consulta con tus compañeros que también pueden haber tenido vista de la locación del pase. Si el pase fue ilegal, lanza el pañuelo en la posición del bean bag. Si estás seguro de que el pase fue ilegal, está permitido hacerlo con el pañuelo en vez del bean bag. [EN FORMACIÓN xx2/xx3

(MECÁNICA DE 6D/7/8)] Esta responsabilidad es primaria del Line Judge (excepto cuando se ha desplazado para cubrir la goal line).

5. No mirar la pelota después de que el pase ha sido lanzado. Concéntrate en el pasador hasta que no haya riesgo de acciones contra él.
   (a) [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Está permitido que el Referee o el Centre Judge desvíen su atención del pasador una vez que lanza la pelota y ha desaparecido cualquier amenaza inmediata. El árbitro alejado del lado del campo al que se ha lanzado el pase debe quedarse con el pasador. Si el pase es lanzado al centro del campo, ambos árbitros deben quedarse con el pasador. [§]

9.5. – Jugadas de goal line

9.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage.

9.5.b – Posicionamiento inicial

1. [SNAP FUERA DE LA YARDA 10 DEL EQUIPO A] Si tu posición normal estaría *cerca* de la goal line del Equipo A, colócate *en* la goal line, más abierto de lo normal si es necesario. También tienes responsabilidad de cubrir la end line del Equipo A.
2. [SNAP ENTRE LA YARDA 5 Y 10 DEL EQUIPO A] Colócate en una posición más abierta de lo normal y estar preparado para desplazarte a la goal line y así decidir un posible safety. También tienes la responsabilidad de cubrir la end line del Equipo A.
3. [SNAP EN O DENTRO DE LA YARDA 5 DEL EQUIPO A] [◊] Colócate en posición en la end line (los wings tienen responsabilidad sobre la goal line.)
4. [DE LO CONTRARIO] Adopta la misma posición y cobertura como en cualquier otra jugada de scrimmage.

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

1. Responde a la jugada como lo harías normalmente en una de carrera o pase.
2. No hagas la señal de anotación si has lanzado un pañuelo por una falta del equipo anotador. No hagas sonar tu silbato o hagas la señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
3. [REFEREE] Cuando un árbitro hace la señal de touchdown [S5] o de safety [S6], revisa que no haya habido penalizaciones, ir a un lugar despejado de jugadores, y señalar la anotación a la cabina de prensa. Mantén la señal aproximadamente 5 segundos. [λ] No hay necesidad de hacer sonar el silbato. [§]

9.5.d – Técnicas avanzadas

1. [REFEREE] Cuando hay una anotación:
   (a) De haber cualquier duda existente sobre la anotación, consultar a todos los árbitros involucrados antes de señalar tu decisión. [×]
   (b) Solo sé el primer árbitro en señalar un touchdown o safety si eres el árbitro de Cobertura de la goal line. Hacer una señal preliminar mientras sigues controlando a los jugadores en tu área de responsabilidad, después baja la señal mientras revisas posibles pañuelos. Una vez estás seguro de que la anotación es válida, hacer una segunda señal final a la cabina de prensa y mantenla aproximadamente 5 segundos.

9.6. – Retornos

9.6.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag. [×]

3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portador de la pelota, particularmente:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
   (b) bloqueo por debajo de la cintura en cualquier lugar
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) ayudar al corredor[§]
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
4. Observar cualquier entrega en mano o pase cuando seas el árbitro más cercano o tengas la mejor vista y marcar el punto con un bean bag.
5. Observar cualquier pase *ilegal* hacia delante o entrega en mano hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel o cerca del portador de la pelota. [◊]
6. [REFEREE] Observar cualquier falta sobre el pasador o chutador.

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

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

9.6.c – Técnicas avanzadas

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

9.7. – Punts

9.7.a – Prioridades

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

1. Si el punter está en la end zone, observar si pisa fuera de límites antes del snap o entre el snap y el chut.
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) cualquier acción contra el chutador que pueda ser roughing o running into
   (b) bloqueo por debajo de la cintura, especialmente de los backs

(c) antes del chut, bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al chutador, especialmente del tight end y/o wing back de tu lado[†]
(d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
(e) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
(f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(g) formación ilegal
(h) jugadores del Equipo A yendo fuera de límites durante el down

3. Responder a snaps malos o chuts bloqueados observando primero la pelota o al chutador (quienquiera que esté más profundo) y la acción alrededor de ellos, y después adoptar prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda. [×]

Durante un retorno de punt, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

9.7.b – Posicionamiento inicial

1. Colócate al menos 2 yardas más atrás que el chutador y al menos tan abierto como la posición del tight end. [EN FORMACIÓN 3xx (EN MECÁNICA DE 6C/8)] Acordar qué lado de la formación tomarás, pero normalmente quedarse en el mismo lado que en las jugadas anteriores.
2. [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4)] Favorecer el lado del Line Judge, y mantente alerta de movimiento ilegal del jugador de línea interno en el lado del Line Judge. [DE LO CONTRARIO] Favorecer el lado del campo del pie chutador del kicker.
3. Estar en posición para ver la pelota desde el snap hasta el chut, y poder ver a los bloqueadores y al chutador al mismo tiempo.

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

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

9.7.d – Técnicas avanzadas

1. Revisar, en particular, el número correcto de jugadores en el Equipo A. Los equipos tienden a mezclarse más a menudo en jugadas de punt que en cualquier otra.
2. [REFEREE] Avisar al chutador si está cerca, en o fuera de la end line antes del snap.
3. Idealmente, cuando la pelota es chutada, estar en un ángulo de 45 grados con el chutador y ser capaz de verlo a él, la pelota y a los jugadores intentando bloquear el chut.
4. [REFEREE] Ver el snap en las manos del punter, después mira a los jugadores del Equipo B y céntrate en los más amenazantes de contactar al punter.

5. Si hay un snap malo o el chut ha sido bloqueado, aléjate de la pelota y de los jugadores tratando de recuperarla. Muévete a una posición para cubrir parte o toda la goal line del Equipo A y la end line, y [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4)] al sideline del Line Judge.
6. Estar alerta a un chut bloqueado, de su recuperación y avance. En engaños de chuts, cambiar a cobertura normal de carrera o pase.
   (a) Mientras un chut está suelto en el backfield:
      (i) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Sigue mirando la pelota y a los jugadores intentando recuperarla – otros árbitros verán al chutador.
      (ii) [EN FORMACIÓN 3xx (EN MECÁNICA DE 6C/8)] El árbitro más cercano a la pelota deberá seguir mirando la pelota y a los jugadores intentando recuperarla. El otro árbitro deberá ver al chutador y a los jugadores que puedan amenazarlo.
   (b) Si la pelota es bloqueada y el chutador es roughed/run into, el Umpire puede ayudar a determinar si el jugador que bloqueó el chut es quien contactó al chutador.
   (c) Si el snap pasa por encima de la cabeza del punter, sé particularmente observador a jugadores chutando ilegalmente una pelota suelta, y holding de jugadores de ambos equipos tratando evitar que el oponente recupere la pelota.

9.8. – Intentos de field goal y try

9.8.a – Prioridades

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

1. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) cualquier acción contra el chutador o holder que pueda ser roughing o running into
   (b) bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al chutador y holder, especialmente del tight end y/o wing back de tu lado†
   (c) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (e) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
   (f) formación ilegal
   (g) [EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (EN MECÁNICA DE 4/5)] † false starts de jugadores de línea internos, ends y backs en el lado de la formación del Line Judge.
2. [CENTRE JUDGE] [EN FROMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] Determina el resultado del intento de field goal, anotado o fallado. Compartes esta responsabilidad con el Back Judge.†
3. Responder a snaps malos o chuts bloqueados observando primero la pelota o el chutador (quienquiera que esté más profundo) y la acción alrededor de ellos, y después adoptar prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Durante un retorno de field goal, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

9.8.b – Posicionamiento inicial

1. [REFEREE] Estar 5-10 yardas abierto y 3-7 yardas más profundo que el chutador y holder.
   (a) [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4) SI EL LINE JUDGE ESTÁ DETRÁS DE LOS POSTES] Estar en el lado del campo del Line Judge.
   (b) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] O [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] † Estar normalmente en el lado del campo contrario al pie chutador del kicker.
   (c) [EN FORMACIÓN 3x3 (EN MECÁNICA DE 8)] † Mantente normalmente en el mismo lado del campo que estabas en las jugadas anteriores.
2. [CENTRE JUDGE]
   (a) [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] Estar en posición una yarda por detrás de la portería más cercana al lado de cabina de prensa. Eres responsable de decidir si la

pelota pasa por dentro del poste. El Back Judge es responsable del otro poste y el travesaño. †

(b) [EN FORMACIÓN 3x3 (EN MECÁNICA DE 8)] Estar en posición contraria al Referee, 5-10 más ancho y 3-7 yardas más profundo que el chutador y holder. † Acordar con el Referee qué lado de la formación tomarás, pero normalmente quedarse en el mismo lado que en las jugadas anteriores.

3. x Asegúrate que estás mirando hacia el chutador y holder, y que puedes ver tanto el snap como al holder.

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

1. Mantén una posición donde puedas ver al chutador, holder y los jugadores que los pueden amenazar.
2. [REFEREE] Tienes responsabilidad primaria del chutador y holder. [CENTRE JUDGE] [EN FORMACIÓN 3x3 (EN MECÁNICA DE 8)] † Observa la acción del wing back λ y tight end de tu lado y ayuda en los bloqueos en frente y cercanos al chutador y holder.
3. [REFEREE] Esperar hasta que la pelota esté muerta y no haya amenaza a los jugadores en tu área antes de mirar a los árbitros en los postes para saber el resultado del chut.
4. 4. [REFEREE] Una vez que los jugadores estén completamente separados, aléjate de ellos y señala el resultado de la jugada a la cabina de prensa. Si el chut es bueno, mantén la señal [S5] aproximadamente 5 segundos.
5. [CENTRE JUDGE] [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)]
   (a) Observar la pelota desde el chut hasta cuando sea obvio que el intento es bueno o no.
   (b) Si consideras que el chut es bueno, comunica ("bueno", asintiendo) con tu compañero bajo postes y salir juntos debajo de los postes entre el travesaño (aproximadamente una yarda en la end zone) haciendo la señal [S5] mientras os paráis.
   (c) Si consideras que el chut ha sido malo, haz la señal de field goal no anotado [S10]. Si el chut sale por tu lado, haz también la señal de chut fuera [Sup15]. *No* hagas la señal de touchback.
   (d) Mantén la señal al menos cinco segundos y hasta que el Referee la haya visto.
   (e) Si el chut es corto o bloqueado y el Equipo B tiene la posesión de la pelota, moverse a una posición para arbitrar la jugada del chut como un punt.

9.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta a un chut bloqueado, de su recuperación y avance. En engaños de chuts cambiarse a cobertura normal de carrera o pase.
   (a) Si hay un snap malo o el chut ha sido bloqueado, aléjate de la pelota y de los jugadores tratando de recuperarla. Si hay un retorno sustancial, muévete a una posición para cubrir parte o toda la goal line del Equipo A y end line, y [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4)] al sideline del Line Judge.
   (b) Mientras un chut está suelto en el backfield:
      (i) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Continúa viendo la pelota y a los jugadores intentando recuperarla – otros árbitros verán al chutador.
      (ii) [EN FORMACIÓN 3x3 (EN MECÁNICA DE 8)] El árbitro más cercano a la pelota deberá continuar viendo la pelota y a los jugadores intentando recuperarla. El otro árbitro deberá ver al chutador y a los jugadores que puedan amenazarlo.
   (c) [EN FORMACIÓN xx0 (EN MECÁNICA DE 4)] En una jugada que se desarrolla hacia el lado del campo del Line Judge, intenta, si puedes, llegar a la goal line antes que lo haga el portador de la pelota.
2. [REFEREE] Si el Equipo A intenta un drop kick por sorpresa (es decir, no hay árbitros bajo los postes), tu prioridad es decidir si fue anotado/fallado en vez de quedarte con el chutador (no puede aplicarse el roughing the kicker si no es obvio que un chut será realizado). Corre hacia la pelota en dirección a los postes y colócate donde tengas mejor vista de si el chut fue anotado

o no. Antes de señalar el resultado del chut, consúltalo con otros árbitros (p. ej. el Back Judge) que pueden haber estado en posición para ayudar.

3. [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] En intento largos de field goal (p.ej. si el snap se hace fuera de la yarda 20 del Equipo B), está permitido solo para el Back Judge el ir bajo postes y el Centre Judge el estar en su posición inicial en el backfield del ataque. Esto se conoce como mecánica "One Judge". El Centre Judge debe comunicar claramente al resto del equipo arbitral su intención en esta situación.

9.9. – Después de cada down

9.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a pelota muerta de jugadores de ambos equipos.
2. Animar a los jugadores a que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan la pelota a un árbitro o bien que la dejen cerca del punto de pelota muerta, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea a ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo ha sido lanzado, y de ser así:
   (a) Hacer la señal de tiempo muerto [S3].
   (b) [REFEREE] Averiguar qué faltas se han señalado y administrarlas de acuerdo con los procedimientos del capítulo 19.
   (c) [REFEREE] Mantener al Umpire informado.
   (d) [CENTRE JUDGE] Informar al Referee cualquier falta que hayas señalado.
   (e) Asegurar que todas las penalizaciones han sido aplicadas correctamente.
   (f) [CENTRE JUDGE] Mantener a los wings informados de las penalizaciones y sus aplicaciones.
5. [REFEREE] Determinar si se debe otorgar una nueva serie, basado en la señal de un compañero que indica que la pelota definitivamente ha alcanzado la línea a ganar, o por tu propia inspección visual de la pelota en comparación a la línea a ganar, o después de ordenar una medición.
6. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar jugar.
7. [OPERADOR DEL RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, avisar a los 10 segundos, y lanzar un pañuelo por retraso del juego si el reloj llega a 0 antes de que la pelota sea puesta en juego.
8. Permitir peticiones legítimas de tiempos muertos. Revisar si la petición que viene desde el coaching box o team area fue hecha por el Head Coach.
9. Repetir todas las señales de tiempo muerto [S3] de tus compañeros.
10. Ayudar en el relevo de la pelota muerta o nueva al punto siguiente.
11. Colocar la pelota en el punto siguiente si estás más cerca que el Umpire.
12. Asegurar que todos los árbitros están (o cerca) en posición para el siguiente down antes de permitir que la pelota esté lista.
13. [CENTRE JUDGE]
    (a) Marcar la posición lateral de la pelota usando un marcador de downs u otro dispositivo similar. El sistema para indicar la posición lateral está descrito en el párrafo 5.7.10.
    (b) Situarse sobre la pelota si se da cualquiera de las condiciones de la Mecánica 10.9.c.14. ◊

9.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después de acabar el down anterior, deberás estar en posición alrededor del punto siguiente. La posición exacta dependerá de lo ocurrido en la jugada anterior.

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

1. ˣ Si eres el árbitro de Cobertura, señala que la pelota está muerta. A través de la señal de pelota muerta [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de tiempo muerto [S3],

touchdown/field goal [S5], safety [S6], inicio de reloj [S2] o pase incompleto/field goal no anotado [S10]. Hacer solo *una* de las señales.

2. Si se ha lanzado un pañuelo, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si se ha solicitado un tiempo muerto de equipo o lesión, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un periodo ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
3. [CENTRE JUDGE] Al finalizar la jugada, observar la acción a pelota muerta mientras te desplazas al punto de pelota muerta, o el punto dentro de límites si la pelota está por fuera de las hash marks.
4. [OPERADOR DEL RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si el reloj de 40 segundos debe iniciarse por regla:
   (a) Si hay reloj de jugada en el estadio, revisar que inicie poco después de que comience la jugada.
   (b) Si no hay reloj de jugada en el estadio, iniciar los 40 segundos poco después de terminada la jugada.

Colocar la pelota para el siguiente down:

5. Ayudar en el relevo al Umpire o Centre Judge o colocar la pelota que alguien te relevó (Mecánica 5.8). [REFEREE] [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Generalmente, no debes tocar la pelota a menos que se convierta en muerta muy cerca de ti. Normalmente, dejar las responsabilidades de colocar la pelota al Umpire o Centre Judge. ◊
6. Si estás colocando la pelota:
   (a) Mira al árbitro de Cobertura, no a la goal line, cuando coloques la pelota. Toma el máximo avance del árbitro de Cobertura y coloca la pelota en el punto siguiente. Después de un pase incompleto, penalización, etc., comprueba con el Umpire que la posición lateral de la pelota es correcta. ◊
   (b) Coloca las tiras de la pelota hacia abajo si hay riesgo de que se mueva de su posición. ◊
7. [CENTRE JUDGE]
   (a) En situaciones de hurry-up, cuando el reloj esté corriendo, ve por la pelota dondequiera que esté (a menos que el Referee o Umpire estén claramente más cerca) (Mecánica 5.3.10).
   (b) No te preocupes por quién coloca la pelota; el árbitro más conveniente al punto siguiente debe hacerlo; el resto de árbitros deben ayudar en el relevo de la pelota si es necesario. (Ver también Mecánica 5.3.10.) Sin embargo, en un ataque rápido, es mejor dejar al Referee controlar las sustituciones del Equipo A y al Centre Judge (y Umpire) lidiar con la pelota.
   (c) Si el reloj de 40 segundos ya está corriendo, aléjate de la pelota para que esté lista. Si el reloj de 40 segundos no está corriendo, espera encima de la pelota hasta que el Referee te indique que la pelota está lista, entonces aléjate de ella. ◊
   (d) Después de colocar la pelota, mira al Referee para determinar si debes quedarte cerca de la pelota para evitar el snap o si debes asumir tu posición normal.
   (e) Si has colocado la pelota, muévete a una posición detrás y al lado del snapper para evitar el snap. Esta posición te permite estar alejado de los pies del jugador de línea mientras se colocan y evitar tener que pasar por encima o atravesar el hueco entre el snapper y el guard. También te coloca en frente o en el lado del quarterback para que pueda ver claramente que se está evitando el snap.
   (f) Cuando te estés alejando de la pelota, retrocede a tu posición mirando al Referee y al quarterback.
   (g) Si hay cualquier sustitución tardía y el Referee extiende sus brazos [Sup36] indicando que no debe realizarse el snap, ve/quédate junto al snapper y avísale de no hacer el snap.
   (h) Ya bien tú o el Umpire hayáis colocado la pelota, si alguien necesita volver para quedarse sobre ella para evitar la jugada, normalmente debes ser tú. §

Prepararse para el siguiente down:

8. [REFEREE]
   (a) Si estás seguro de que la línea a ganar ha sido alcanzada, hacer la señal de primer down [S8] y asegúrate que el Linesman la ha visto y que los cadeneros está respondiendo a ella.
   (b) Si no estás seguro de que la línea a ganar ha sido alcanzada, muévete al punto de pelota muerta y toma una decisión basada en tu vista de la pelota con respecto a la línea a ganar, u ordena una medición repitiendo la señal de tiempo muerto [S3] y dando golpecitos a tu pecho. Asegúrate de que todos tus compañeros estén al tanto de tu decisión.
   (c) Comprueba con el Linesman el número del siguiente down. Indica y anuncia el nuevo down y (si es inusual o inesperado) la distancia aproximada a la línea a ganar. Es suficiente usar uno de los siguientes términos (en orden ascendente): "pulgadas", "corto", "largo", "diez", "dos palos".
   (d) Hacer la señal de down sin tiempo [S1*] por cada down cuando se ha extendido el periodo (excepto en un try si se anota un touchdown durante un down sin tiempo). No hacer la señal de down sin tiempo en un try.
   (e) Revisar que el resto de árbitros (particularmente el Umpire) están en, o cerca, de su posición para el siguiente down y están listos para arbitrar.
   (f) De ser necesario, revisa el estado del reloj con el cronometrador en campo.
9. [CENTRE JUDGE] Tú y el Umpire debéis realizar las tareas especificadas en los párrafos 10.9.c.13 a 10.9.c.22.
10. Muévete a tu posición para el siguiente down. Haz backpedal si es necesario para mantener tus ojos en la pelota. No quitarle la mirada en caso de que la jugada empiece mientras no estás mirando.
11. Asegúrate de estar en posición para ver la pelota, al Umpire y a ambos wings.

Lista para jugar:

12. [REFEREE]
   (a) Si el reloj de jugada de 40 segundos ya está corriendo:
      (i) Si la pelota aún no está lista y quedan 20 segundos en el reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3):
         (1) Señala que el reloj de jugada se restablezca a 25 segundos [Sup29].
         (2) Si ocurre inmediatamente, entonces procede normal, de lo contrario:
            (a) Declara tiempo muerto [S3].
            (b) Señala nuevamente que el reloj de jugada se restablezca a 25 segundos [Sup29] y continuar señalando hasta que el reloj responda.
            (c) Cuando la pelota esté lista, continuar como abajo.
      (ii) Si el reloj de partido debe iniciarse al ready, hacer la señal de inicio de reloj [S2]. Haz sonar tu silbato para llamar la atención del operador del reloj solamente si es necesario. Sin el silbato, a esto se le llama "viento silencioso".
      (iii) De lo contrario, no hay necesidad de hacer la señal de pelota lista.
   (b) Si el reloj de jugada de 40 segundos no está corriendo:
      (i) Si el reloj fue parado por la lesión de jugador, hacer la señal [Sup29 o Sup30] para indicar si el reloj de jugada debe iniciarse desde 25 o 40 segundos.
      (ii) Haz sonar tu silbato y haz la señal de pelota lista [S1]. ® Si el reloj debe iniciarse al ready, acompáñalo con◊ la señal de inicio de reloj [S2].
      (iii) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] A menos que haya reloj de jugada en el estadio, inicia tu reloj de 25 segundos cuando declares la pelota lista.
      (iv) En sustracciones ^λ^ de 10 segundos o en situaciones de tácticas desleales con el reloj, asegúrate de que el cronometrador (o el operador de reloj del estadio) sabe que el reloj de juego no comenzará de forma normal.

(c) Si hay relojes de partido y/o jugada en el estadio, revisar si han comenzado correctamente.

Gestión del reloj de jugada:

13. [REFEREE]
    (a) [EN FORMACIÓN xx1/xx2/xx3 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Cuando veas al Back Judge o Side Judge levantar su mano, avisa verbalmente al Equipo A ("10 segundos" o "rápido" si no estás seguro cuántos segundos de los 10 ya han pasado).
    (b) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Cuando queden aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, avisa verbalmente al Equipo A ("10 segundos" o "rápido" si no estás seguro cuántos segundos de los 10 ya han pasado).
    (c) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira al snapper. Si la pelota se está moviendo, no es falta. De lo contrario, haz sonar tu silbato y lanza tu pañuelo por retraso del juego. [§]

9.9.d – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a tu posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o la rotura de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
    (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y parar la jugada que viola la regla de sustitución. [§]
    (b) [REFEREE]
        (i) Hacer la señal de igualando sustitutos [Sup36] al [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Centre Judge [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Umpire de colocarse sobre la pelota y evitar el snap. Baja la señal si el Equipo B no inicia sustituciones dentro de 3 segundos.
        (ii) Mantén la señal hasta que el Equipo B haya completado sus sustituciones.
        (iii) Si los árbitros no consiguen parar al Equipo A de hacer el snap antes de que el Equipo B complete sus sustituciones, parar la jugada y advertir al Equipo A de que los siguientes intentos serán penalizados como conducta antideportiva.
    (c) [CENTRE JUDGE]
        (i) Colocarse sobre la pelota para evitar al Equipo A hacer el snap hasta que el Equipo B haya tenido la oportunidad de colocar a sus sustitutos en posición y que sus jugadores reemplazados hayan salido del terreno de juego.
        (ii) Mientras estés sobre la pelota, planea la ruta a tomar para alejarte de los jugadores antes que se haga el snap.
        (iii) Cuando el Equipo B haya completado sus sustituciones (o no haya hecho), informar al snapper/QB que no hagan el snap hasta que reciban aprobación verbal de ti. Si hacen el snap antes de dar la aprobación verbal, el Equipo A será penalizado con un Retraso del juego después de una advertencia en la primera transgresión. (Mecánica 3.4.1.f).
3. [REFEREE] Si el Equipo A intenta hacer un inicio rápido de jugada, informa a ambos equipos que el snap no se puede hacer hasta que suene el silbato. Muévete rápidamente a tu posición, indica al Umpire (o Centre Judge) [§] que puede moverse a su posición, revisar que el resto de árbitros estén listos, y entonces haz sonar tu silbato.
4. Si el Equipo A está jugando en hurry-up, no los pares porque tú u otro árbitro no estáis perfectamente colocados (Mecánica 5.3.16.a). Adáptate y arbitra lo mejor que puedas mientras te mueves a tu posición para cubrir la jugada. [§]
5. Si deseas hablar a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Umpire o Back Judge (para un jugador del Equipo B). No retrasar el partido innecesariamente entrando a los huddles de los equipos,

a menos que aún se esté en un tiempo muerto. Nunca intentes hablar con un jugador en un ataque en hurry-up o no-huddle. [§]

6. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

10. UMPIRE

10.1. – Free kicks

10.1.a – Prioridades

Antes del chut:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido al equipo arbitral a cambiar a posiciones de onside kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Cuando un free kick se realiza después de una anotación, cronometrar el intervalo de un minuto, comenzando cuando el Referee señale la anotación a la cabina de prensa (Regla 3-3-7-f).
3. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
4. Recordar a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
5. Entregar la pelota al chutador (o dejarla en el centro del campo en la línea de restricción del Equipo A si el chutador se retrasa en preparar el chut).
6. Instruir al chutador, incluyendo:
   (a) Advertir al chutador de no chutar la pelota si se cae del tee.
   (b) Recordar al chutador que el resto de los jugadores de su equipo no deben estar a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción.
   (c) Estar seguro de que entiende que no debe chutar la pelota hasta que el Referee haga sonar su silbato.
   (d) Recordar al chutador que tiene 25 segundos para poner la pelota en juego después de que el Referee haga sonar su silbato.
   (e) Recordarle que es el responsable de retirar el tee del campo al final de la jugada.

   Puedes omitir estas instrucciones si estás seguro de que el chutador recuerda todo de ocasiones anteriores, o si el chutador no está cerca para dárselas.
7. Comprobar la disposición para jugar:
   (a) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Revisar las áreas laterales para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del terreno de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del team area.
   (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus materiales, bien lejos del camino y que los materiales hayan sido colocados en el suelo fuera del team area y detrás de las líneas delimitadoras en la mitad del campo del equipo que recibirá.[§] Comprobar que los recogepelotas están en posición.
   (c) Revisar que el equipo chutador tiene al menos 4 jugadores a cada lado del chutador, y recordarles que los cuenten si no lo han hecho.
   (d) Recordar a los compañeros en las líneas de restricción que vayan a su posición y que estén listos, si es que aún no lo han hecho.
   (e) Darse cuenta de (cuando todo esté listo) las señales de listo de los árbitros en las líneas de restricción, después mantén tu brazo en alto hasta que el Referee haga la señal de listo.
   (f) [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Mantenerse entre el chutador y la pelota hasta que el Referee haga la señal de ready.
   (g) Siempre estar alerta a chuts cortos.

Durante la jugada de chut:

8. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Observar si un free kick sale fuera de límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Decidir si un jugador del Equipo B cerca de la sideline toca la pelota mientras está fuera de límites.
9. Observar a los jugadores por si hay una señal de fair catch, y estar preparado para señalar cualquier kick-catch interference.
10. Si estás en la línea de restricción y el chut es corto:
    (a) Saber si la pelota chutada tocó el suelo, y si fue directa al suelo o avanzó una distancia corta y después tocó el suelo.
    (b) Saber dónde y por quién fue tocada la pelota por primera vez.
    (c) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
    (d) Marcar cualquier punto de toque ilegal con un bean bag.
    (e) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano y si hubo poco o ningún retorno.
11. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si la pelota es primero tocada legalmente en el terreno de juego en tu área de responsabilidad.
12. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o sale fuera de límites. †
13. Decidir si hay touchdown en la goal line del Equipo A.
14. Observar faltas/violaciones§ de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
    (a) todas las acciones contra el chutador hasta que una falta por roughing the kicker ya no sea posible por regla
    (b) toque ilegal en un chut corto
    (c) infracciones en tu línea de restricción
    (d) jugadores del equipo chutador (otro que no sea el chutador) a más de 5 yardas por detrás de su línea de restricción después de la señal de ready
    (e) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] bloqueos hechos por los tres jugadores del Equipo B que estaban más cerca tuyo en el chut
    (f) [DE LO CONTRARIO] bloqueos hechos por el jugador del medio en la primera línea del Equipo B en el chut
    (g) bloqueos por la espalda y holding en el punto de ataque
    (h) bloqueos por debajo la cintura ˣ
    (i) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
    (j) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos por el lado ciego
    (k) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
    (l) cualquier jugador del equipo chutador que entre al terreno de juego después del chut o que sale voluntariamente fuera de límites durante el chut y vuelve dentro de límites§
15. [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Dirigir al árbitro más cercano hacia el punto fuera de límites si la pelota chutada sale fuera de límites en vuelo.

10.1.b – Posicionamiento inicial

Chuts normales:

1. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Después de instruir al chutador y entregarle la pelota, muévete a la posición F (ver 26.1) por fuera de la sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A.
2. [DE LO CONTRARIO] Hasta que el Referee declare la pelota lista para jugar, mantente entre el chutador y la pelota para evitar que la chute. Una vez que la pelota esté lista, muévete a la posición H (ver 26.1) levemente a un lateral del chutador (en lo posible hacia el lado de su pie chutador), asegurándote de no impedir su acción y de estar en posición para ver jugadores del equipo chutador que están a más de 5 yardas de su línea de restricción.

Onside kicks:

3. Hasta que el Referee declare la pelota lista para jugar, mantente entre el chutador y la pelota para evitar que la chute. Una vez que la pelota esté lista, muévete a la posición H (ver 26.1) levemente a un lateral del chutador (en lo posible hacia el lado de su pie chutador), asegurándote de no impedir su acción.

Free kicks después de una penalización o safety:

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

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

Antes del chut:

1. Ver la pelota antes del chut y hacer sonar tu silbato si ésta comienza a caerse del tee antes de ser chutada. Después de que el viento desplace la pelota o se haya caído del tee dos veces, insistir a que el equipo chutador use a un holder.
2. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer el chut (p. ej., un no jugador[◇] entra o se acerca al terreno de juego), haz sonar tu silbato, haz la señal de tiempo muerto [S3] y resuelve el problema.

Durante cualquier jugada de chut:

3. Si ves que cualquier jugador del equipo chutador sale voluntariamente fuera de límites durante el chut, deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo si regresa.
4. Si el reloj comienza cuando la pelota es primero tocada legalmente dentro del terreno de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

Durante una jugada de chut que va profundo:

5. [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Si la pelota sale fuera de límites en vuelo, después de que la pelota sea chutada, ir al lugar donde se ha realizado el chut y ayuda al resto de los árbitros a localizar el punto fuera de límites usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19].
6. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Muévete downfield por la sideline mientras la pelota esté en el aire. Durante el retorno, mantente por el delante del portador de la pelota, manteniéndolo entre tú y el árbitro downfield. En una carrera larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portador de la pelota. Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o sale fuera de límites. [†]
7. [EN FORMACIÓN F5-8 (MECÁNICA DE 5/6/7/8)] Muévete downfield lentamente después de los jugadores. Mantener a todos los jugadores en frente tuyo (con excepción del chutador sin amenaza).
   (a) [EN FORMACIÓN F7-8 (MECÁNICA DE 7/8)] En una carrera larga, mantente fuera del camino de los jugadores, deja que el portador de la pelota te sobrepase y continúa arbitrando desde adentro hacia afuera.
   (b) [EN FORMACIÓN F5-6 (MECÁNICA DE 5/6)] En una carrera larga, mantente por delante de los jugadores y llegar a la goal line antes que el portador de la pelota. Tienes la responsabilidad de la end line si se encuentra amenazada (p. ej., después de un fumble cerca de la goal line del Equipo A). Cuando compartes la responsabilidad de una línea (o un par de líneas) con otros árbitros, haz ajustes para tener una visión complementaria de la jugada.[◇]
8. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Si la pelota sale fuera de límites en tu área, ve y quédate en el punto, dejando caer tu pañuelo si es apropiado. [ˣ]

Durante una jugada de chut en donde el chut es corto:

9. Mantener una posición donde puedas ver la pelota y los bloqueos de los jugadores del Equipo A.
10. Si la pelota se dirige inmediatamente al suelo y luego se eleva, informa a tus compañeros cuando la pelota se convierta en muerta, especialmente si el kick-catch interference puede ser un problema. [§]

11. Observar en especial los bloqueos hechos por los jugadores del Equipo A antes de que sean elegibles para tocar la pelota (Regla 6-1-12).
12. Saber dónde y por quién fue tocada la pelota por primera vez. Estar especialmente alerta de un segundo toque del chutador. [§] Marcar cualquier punto de toque ilegal con tu bean bag (Regla 6-1-3).
13. [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Si eres el árbitro más cercano cuando la pelota muere, señalar tiempo muerto [S3] y marca el punto de pelota muerta.

10.1.d – Técnicas avanzadas

1. Si el chut va profundo:
   (a) [EN FORMACIÓN F7 (MECÁNICA DE 7)] Cruza en ángulo para favorecer el lado del campo del Side Judge/Linesman mientras avanzas por el campo. Tú y el Back Judge cada uno tomará responsabilidad de un medio de la mitad del campo.
   (b) [EN FORMACIÓN F8 (MECÁNICA DE 8)] Mantenerse en el medio del campo mientras avanzas downfield. Tú, el Back Judge y Centre Judge cada uno tomará responsabilidad de un tercio de la mitad del campo. Tú debes ser el más profundo de los tres.
2. [EN POSICIONES DE ONSIDE KICK] Si un onside kick esperado es chutado profundo:
   (a) [EN FORMACIÓN F4 (MECÁNICA DE 4)] Mantenerse en el centro del campo. Tú, el Linesman y el Line Judge cada uno tomará responsabilidad de un tercio del campo (Figura 26.1.C).
   (b) [EN FORMACIÓN F5 (MECÁNICA DE 5)] Cruza en ángulo hacia el lado del Linesman. Tú y el Back Judge cada uno tomará responsabilidad de un medio de una mitad del campo (Figura 26.1.E).
   (c) [EN FORMACIÓN F6-8 (MECÁNICA DE 6/7/8)] Mantenerse en el centro del campo. Tú y los otros dos árbitros en la línea de restricción del Equipo A[◇] cada uno tomará responsabilidad de un tercio de la mitad del campo (Figuras 26.1.G, 26.1.I and 26.1.J).
   (d) En todos los casos, observar la acción por delante del portador de la pelota en tu posición del campo.
3. Dejar el tee solo, pero, después de que la pelota esté muerta y toda la acción haya terminado, asegurarse de que ha sido retirado del campo.

10.2. – Jugadas de scrimmage básicas

10.2.a – Prioridades

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

(a) jugadores reemplazados no abandonando el huddle dentro de 3 segundos desde que entra un sustituto.
(b) romper el huddle con más de 11 jugadores
(c) mantener a más de 11 jugadores en el huddle/formación más de 3 segundos
(d) sustitutos que entran al campo, se comunican, y después abandonan el campo

10. Observar que los jugadores defensivos no usen palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando están intentando poner la pelota en juego.
11. Darse cuenta de cualquier receptor inelegible en el backfield dentro de los tackles, por la posibilidad de faltas por toque ilegal y receptor inelegible en el downfield.
12. Observar la legalidad de la formación, en particular el requisito de 5 jugadores numerados entre 50-79.
13. Revisar en el vestuario el equipamiento de los jugadores, y recordarles que revisen su barbuquejo y protector bucal de ser necesario.

10.2.b – Posicionamiento inicial

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

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

1. Si jugadores defensivos se desplazan a otra posición, asegúrate de que todavía puedes ver la pelota y a los jugadores de línea internos.
2. Mantenerse fuera del camino de los jugadores defensivos.
3. Si el Equipo A está en una formación de chut de scrimmage, recordarles verbalmente a los jugadores del Equipo B que no agredan al snapper.
4. Si hay una falta antes del snap, haz sonar tu silbato, lanza tu pañuelo y señala tiempo muerto [S3]. Hablar con los wings sobre la falta señalada (a menos que no haya ninguna duda de qué es) y después informar al Referee.
5. Si un jugador de línea se mueve antes del snap, y puede haber sido amenazado por el movimiento de un jugador defensivo, hablar con el Linesman y Line Judge cerca del punto siguiente.

10.2.d – Técnicas avanzadas

Razones para variar (o no) tu posición inicial:

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

Señalar el conteo de jugadores:

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

10.3. – Jugadas de carrera

10.3.a – Prioridades

1. Observar la acción alrededor y de frente del portador de la pelota.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag.
3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular.
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por jugadores de línea internos
   (b) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, bloqueos por debajo de la cintura,® chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (c) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta

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

1. Si la acción viene hacia ti, muévete lateralmente para salir del camino y dejar que los jugadores te pasen.
2. Cuando la jugada se desarrolla dentro de los tackles, tu principal responsabilidad es cubrir la acción de los jugadores en el punto de ataque, después alrededor del portador de la pelota y finalmente entre tú y el portador de la pelota en carreras largas.
3. Cuando el portador de la pelota se desplaza a una zona lateral, gira y muévete para así mantener al portador de la pelota y sus bloqueadores a la vista. No te muevas hacia la pelota tan lejos que estés en el camino del portador de la pelota si el corta hacia adentro, pero tampoco tan lejos que quedes atrás si la jugada llega al sideline.
4. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Probablemente seas el segundo árbitro más cercano al punto fuera de límites después de una carrera larga. Muévete lateralmente tan lejos que puedas llegar rápido al sideline si la acción lo requiere o si tu presencia ayudase a apaciguar situaciones difíciles.
5. Haz sonar tu silbato solamente si el máximo avance del portador de la pelota termina directamente en frente tuyo y es probable que no haya podido verse por los árbitros del sideline. Toma el lugar exacto del máximo avance de los árbitros del sideline.

10.3.c – Técnicas avanzadas

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

Jugadas particulares de carrera:

4. En jugadas adentradas en la línea, si el portador de la pelota es llevado hacia atrás después de detener su máximo avance, desanimar a los jugadores a unirse a la pila.
5. Si la carrera termina cerca de la línea a ganar, ayuda al wing pasándole una pelota para que así pueda marcar el punto exacto de pelota muerta.

10.4. – Jugadas de pase

10.4.a – Prioridades

1. Mantente fuera del camino de los jugadores, en particular de los receptores elegibles cruzando el campo cerca de ti.
2. Decidir si el pase es atrapado o incompleto cuando el receptor esté de frente a ti.
3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) receptores inelegibles en el downfield
   (b) [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C) O EN SITUACIÓN DE GOAL LINE] pases ilegales debido a que el portador de la pelota ha cruzado la zona neutral
   (c) bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al pasador, especialmente el centre y guards, y [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] el tackle del lado contrario de la formación del Referee
   (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, bloqueos por debajo de la cintura,® chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (e) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
   (f) faltas claras de pass interference, pero solo si has visto toda la acción
4. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C) O EN SITUACIÓN DE GOAL LINE] Saber si un pase hacia delante tocó primero algo en o detrás de la zona neutral, y hacer la señal de pelota tocada [S11] si ocurre.
5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible, o si el pase claramente no alcanzó la zona neutral.

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

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

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

10.4.c – Técnicas avanzadas

1. Una vez que el pase ha sido lanzado, tu prioridad número uno es ver el final del pase. No hay necesidad de seguir mirando la protección de pase: el Referee (o el Centre Judge) podrán ver cualquier falta personal ahí. El holding en el backfield después de que el pase haya sido lanzado, normalmente no afectan a la jugada.
2. Si el pase es incompleto en tu área:
   (a) Si no hay un receptor elegible en el área, y/o el pase claramente no ha llegado a la zona neutral, muévete rápidamente hacia el Referee para informarle de ello. Si la pelota ha cruzado la zona neutral, hacer la señal [Sup42] apuntando al suelo más allá de la zona neutral. Si la pelota no ha cruzado la zona neutral, muévete hacia el Referee mientras apuntas al suelo por detrás de la zona neutral. §
   (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no lo ha visto, dirígete hacía él

mientras apuntas al receptor elegible. Se permite decir "El número 34 estaba en la zona de pase" (por ejemplo).

(c) [USANDO RADIO] Comunicar esta información es también una opción[@].

3. Si observas que un pase fue rozado, hacer la señal de pelota tocada [S11]. La señal normalmente debería usarse cuando el pase fue tocado en el backfield del ataque, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un jugador de línea defensivo lo batea hacia el suelo).
4. Si ves que el pase fue atrapado, muévete hacia el receptor, pero no hagas señales. Si no estás seguro muévete hacia el receptor, pero mira a otros árbitros que hayan tenido una mejor vista. Si ellos señalan pase incompleto [S10], repite la señal una vez para confirmar que la viste.
5. Si el pase termina cerca de la línea a ganar, ayuda al wing pasándole una pelota en el punto exacto de pelota muerta, para que así lo puedan marcar.

10.5. – Jugadas de goal line

10.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Estar preparado para ayudar al wing con el máximo avance, fumbles o entradas a la goal line si su vista está obstaculizada.
2. Observar faltas como pases ilegales (Mecánica 10.4.a.3.b) y saber si un pase hacia delante toca primero cualquier cosa en o por detrás de la zona neutral (Mecánica 10.4.a.4).

10.5.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición un poco más cercana a la zona neutral de lo habitual, de manera que no estarás en el camino de los jugadores. Tener cuidado de no alinearte en la goal line u obstaculizar la vista de los wings.

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

1. En una jugada de pase, muévete rápidamente hasta la línea de scrimmage (Mecánica 10.4.b.1.a). Excepto en pases rápidos o cuando seas obstaculizado por jugadores, debes estar en la línea de scrimmage antes de que el pase sea lanzado.
2. Si la vista del wing está obstaculizada, y tú estás absolutamente seguro, podrías hacer una señal discreta para comunicarle lo que viste. Antes de hacer cualquier señal, establece contacto visual con el wing para asegurarte de que no hará una señal contradictoria a la tuya. Hacer la señal de condiciones para touchdown [Sup25] al/los wing(s) apropiado(s) solo si crees que todas las condiciones para un touchdown se han cumplido. No intentes hacer el trabajo de los wings por ellos.

10.5.d – Técnicas avanzadas

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

10.6. – Retornos

10.6.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag. [x]
3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portador de la pelota, particularmente:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
   (b) bloqueo por debajo de la cintura en cualquier lugar
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) ayudar al corredor[§]
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
4. Observar cualquier entrega en mano o pase cuando seas el árbitro más cercano o tengas la mejor vista y marcar el punto con un bean bag.
5. Observar cualquier pase *ilegal* hacia delante o entrega en mano hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel o cerca del portador de la pelota. [◇]

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

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Muévete hacia la goal line del Equipo A manteniéndote fuera del camino de la jugada. Permite que el portador de la pelota te pase, pero continúa observando la acción alrededor de él.
3. Si estás viendo el desarrollo de un bloqueo, quédate con él antes de mirar al portador de la pelota u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, quédate mirando el bloqueo hasta que estés seguro de que es legal.
4. Si la pelota muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], y después la señal de primer down [S8] para mostrar qué equipo tiene posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

10.6.c – Técnicas avanzadas

1. No te acerques mucho a la jugada – aléjate de ella si es necesario para mantener una posición segura dentro del campo.

10.7. – Punts

10.7.a – Prioridades

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

1. Darse cuenta de jugadores con excepción numérica y, durante el down, observar si[◇] van downfield si un pase legal hacia delante cruza la zona neutral.
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) cualquier acción contra el snapper que pueda ser roughing
   (b) antes del chut, bloqueo por la espalda y holding por jugadores de línea y backs protegiendo al chutador, especialmente el tight end y/o wing back del lado contrario del Referee[†]
   (c) durante el chut, bloqueo por la espalda y holding contra jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
   (d) bloqueo por debajo de la cintura

(e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
(f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
(g) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
(h) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(i) formación ilegal

3. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno, según corresponda.
4. Saber si un chut corto toca el suelo, a un jugador o árbitro más allá de la zona neutral.

Durante un retorno de punt, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

10.7.b – Posicionamiento inicial

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

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

1. Mantener una posición donde puedas ver la carga inicial de ambos equipos, bloqueos del ataque, y acción de los jugadores defensivos.
2. Presta atención en particular a las acciones del y en contra del snapper y también holding y tripping de la defensa para evitar que los jugadores de ataque avancen downfield.
3. [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] En chuts cortos o chuts que han sido parcialmente bloqueados en frente tuyo, estar preparado para decidir cualquier kick-catch interference, y ver si hay señales de fair catch.
4. No te gires para ver un chut largo. Mantente concentrado en los jugadores de tu área.
5. Cuando los jugadores empiecen a pasarte, gira y muévete rápido en la misma dirección.
6. Si la jugada se convierte en una de carrera o pase, responde a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.

10.7.d – Técnicas avanzadas

7. Revisar en particular el número correcto de jugadores en el Equipo A. Los equipos tienden a mezclarse más a menudo en jugadas de punt que en cualquier otra.
8. Si puedes, ayuda al Referee a determinar si el jugador que contactó al chutador fue el mismo que bloqueó el chut.

10.8. – Intentos de field goal y try

10.8.a – Prioridades

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

1. Darse cuenta de jugadores con excepción numérica y, durante el down, observar si van downfield si un pase legal hacia delante cruza la zona neutral. [§]
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) cualquier acción en contra del snapper que pueda ser roughing
   (b) bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al chutador, especialmente el tight end y/o wing back del lado contrario del Referee[†] o [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] el lado de la formación de la cabina de prensa
   (c) jugadores defensivos intentando ilegalmente bloquear el chut (restricciones defensivas)
   (d) bloqueo por debajo de la cintura
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros

(f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
(g) jugadores contactando a oponentes con la rodilla
(h) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(i) formación ilegal

3. Después de que la pelota sea chutada, continúa observando a los jugadores hasta que estén totalmente separados. Nunca te gires para ver si el chut es bueno o no, nunca repetir las señales de anotado/fallado hechas por el/los árbitro(s) responsables de ello, nunca escribir la anotación, nunca conseguir una nueva pelota, nunca hacer otra cosa que no sea observar a los jugadores hasta que no haya amenaza de problemas.
4. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno, según corresponda.

Durante un retorno de field goal, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

10.8.b – Posicionamiento inicial

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

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

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

10.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta a un chut bloqueado, de su recuperación y avance. En engaños de chuts, cambiar a cobertura normal de carrera o pase.
   (a) Si la jugada se convierte en una carrera o pase, responde a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
   (b) [EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (MECÁNICA DE 4/5)] † Llegar a la goal line antes que el portador de la pelota, especialmente en una jugada hacia el lado del del Line Judge.
   (c) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.
2. Hacer la señal de pelota tocada [S11] SOLO si el chut fue tocado (pero no forzado a tocarse) por el Equipo B MÁS ALLÁ de la zona neutral.

10.9. – Después de cada down

10.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a pelota muerta de jugadores de ambos equipos.
2. Animar a los jugadores a que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan la pelota a un árbitro o bien que la dejen cerca del punto de pelota muerta, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea a ganar o está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalización ha sido lanzado, y de ser así:
   (a) Hacer la señal de tiempo muerto [S3].
   (b) Informar al Referee cualquier falta que señales.
   (c) Conocer qué faltas se han señalado por cualquiera de los compañeros.

(d) Ayudar al Referee con la aplicación de penalizaciones, asegurando que dé opciones apropiadas (cuando sean necesarias) o que tome una decisión apropiada si la opción es "obvia".
(e) Asegura que todas las penalizaciones han sido aplicadas correctamente.
(f) Mantener a los wings informados de las penalizaciones y sus aplicaciones.

5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otros acontecimientos que puedan retrasar el partido.
6. Permitir peticiones legítimas de tiempos muertos. Revisar si la petición que viene desde el coaching box o team area fue hecha por el Head Coach.
7. Cronometrar la duración de un tiempo muerto.
8. Repetir todas las señales de tiempo muerto [S3] de tus compañeros.
9. Ayudar en el relevo de la pelota muerta o nueva al punto siguiente.
10. Colocar la pelota en el punto siguiente, o relevarla al Referee o Centre Judge para que la coloquen allí.
11. Marcar la posición lateral de la pelota usando una cinta elástica u otro dispositivo similar. El sistema para indicar la posición lateral está descrito en el párrafo 5.7.10.
    (a) Situarse sobre la pelota si se da cualquiera de las condiciones de la Mecánica 10.9.c.14. ◊ [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Esto debe ser primordialmente responsabilidad del Centre Judge, pero debes hacerlo si él no lo hace.

10.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después de terminar el down anterior, deberás estar en una posición donde puedas observar el punto de pelota muerta y la acción alrededor de ella. La posición exacta dependerá de lo ocurrido en la jugada anterior.

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

1. ˣ Si eres el árbitro de Cobertura, señala que la pelota ha muerto. Utiliza la señal de pelota muerta [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de tiempo muerto [S3], inicio del reloj [S2] o pase incompleto/field goal no anotado [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
2. Si se ha lanzado un pañuelo, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si se ha solicitado un tiempo muerto de equipo o lesión, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un periodo ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
3. Cuando una jugada termine, muévete a una posición para ayudar a otros árbitros y observar a los jugadores en situaciones potencialmente explosivas.
4. Si la jugada termina dentro de límites, muévete rápidamente (pero con respecto a tu propia seguridad) hacia el punto de pelota muerta para ayudar al árbitro de Cobertura.
5. Si la jugada termina fuera de límites, muévete rápidamente hacia la sideline para ayudar a otros árbitros, ya sea para supervisar jugadores o para obtener una pelota.
6. En un pase incompleto, asegura que toda la acción alrededor del final del pase termine (muévete rápidamente para cubrirlo si es necesario), después rápidamente busca recuperar, relevar o colocar la pelota según corresponda.

Colocar la pelota para el siguiente down:

7. Ayuda a separar a los jugadores congregados alrededor del punto de pelota muerta.
8. Coordina con el resto de árbitros para llevar una pelota al punto siguiente (Mecánica 5.8).
9. En situaciones de hurry-up, cuando el reloj esté corriendo, ir a buscar la pelota dondequiera que esté (a menos que el Referee o Centre Judge estén claramente más cerca). (Ver también Mecánica 5.3.10.)
10. Si hay una penalización que requiere dar opciones a uno o ambos capitanes, consigue al/los capitán(es) y Acércate al Referee. Escucha al Referee explicar las opciones.
11. Mientras una penalización está siendo aplicada, mantén la pelota en tus manos en vez de colocarla en el punto de pelota muerta.
12. Si estás colocando la pelota:

(a) Mira al árbitro de Cobertura, no a la goal line, cuando coloques la pelota. Toma el máximo avance del árbitro de Cobertura y coloca la pelota en el punto siguiente. Después de un pase incompleto, penalización, etc., comprueba con el Umpire que la posición lateral de la pelota es correcta. ◊

(b) Coloca las tiras de la pelota hacia abajo si hay riesgo de que se mueva de su posición. ˣ

Preparándose para el siguiente down:

13. Si has colocado la pelota, antes de alejarte de ella: ◊
    (a) Coloca tu indicador de posición lateral de la pelota (Mecánica 5.7.10).
    (b) Coloca tu contador de down.
    (c) Revisa que el Line Judge está en su posición y mirando hacia el campo.
    (d) Revisa que el Linesman está en su posición y mirando hacia el campo.
    (e) Revisa que el indicador de down se está moviendo e indicando el down correcto. (Es un buen momento para revisar también dónde está la línea a ganar y si necesitas hacer la señal [Sup6].)
    (f) Por último, mira al Referee quien puede te señalar [Sup36] el quedarte sobre la pelota.
14. Si tú ◊ has colocado la pelota, aléjate de ella a tu posición pre-snap, a menos que:
    (a) El indicador de down no esté en o cerca del punto siguiente.
    (b) Después de cualquier detención (p. ej. cambio de posesión, tiempo muerto o cambio de cuarto, la§ defensa claramente no está lista (es decir, ni cerca de estar en formación).
    (c) Las sustituciones defensivas (en respuesta a las sustituciones del Equipo A) aún están en progreso (esto termina cuando el último sustituto llega a su lugar en la formación, o renuncia a hacerlo).
    (d) El resto de árbitros no están en o cerca de su posición para el siguiente down ni mirando o claramente a punto de mirar hacia la pelota.
    (e) En una situación donde el Referee debe declarar la pelota lista y no está listo para hacerlo. (Si no está, pero debiese estarlo, haz contacto visual y/o dile "estamos listos".)
15. Si el reloj de 40 segundos ya está corriendo, aléjate de la pelota para que esté lista. Si el reloj de 40 segundos no está corriendo, espera encima de la pelota hasta que el Referee te indique que la pelota está lista, entonces aléjate de ella. ◊
16. Si tú no has colocado la pelota, no hay necesidad de quedarte sobre ella a menos que haya un problema. Sin embargo, de haberlo, quédate sobre la pelota hasta que esté resuelto.
17. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA 6C/8)] Ya bien tú o el Centre Judge hayáis colocado la pelota, si alguien necesita volver para quedarse sobre ella para evitar la jugada, normalmente será el Centre Judge. §
18. Si hay una detención en la jugada, quédate sobre la pelota (mirando hacia el ataque) hasta que la razón de la detención haya terminado, p. ej.:
    (a) el minuto del tiempo muerto ha terminado (o los equipos están obviamente listos);
    (b) el Referee ha completado los anuncios de penalizaciones;
    (c) el jugador lesionado está fuera del campo;
    (d) la cadena está de vuelta en la sideline después de una medición;
    (e) cualquier otra detención que haya finalizado.
19. Si el Equipo A está en o acercándose a su formación, no darle la espalda a la pelota en caso de que la jugada comience mientras no estés mirando.
20. Asegúrate de conocer el estado del reloj de partido y asegúrate de que el Referee también. Si la jugada anterior fue un pase incompleto, confírmaselo al Referee en caso de que no haya visto el resultado de la jugada.
21. No es necesario quedarse de pie sujetando la pelota para mantenerla seca en condiciones climáticas con lluvia o barro. Colocar la pelota† con las cuerdas hacia abajo o contra el viento debería ser suficiente para evitar que se vuele o ruede.
22. Comprobar que el equipamiento de los jugadores cumple con las reglas. Revisar visualmente a los jugadores que entran al partido.

10.9.d – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a tu posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o la rotura de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose** hacia su posición en la línea de scrimmage:
   (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y parar la jugada que viole la regla de sustituciones.
   (b) Colocarse sobre la pelota para evitar al Equipo A hacer el snap hasta que el Equipo B haya tenido la oportunidad de colocar a sus sustitutos en posición y que sus jugadores reemplazados hayan salido del terreno de juego.
   (c) Mientras estés sobre la pelota, planear la ruta a tomar para alejarte de los jugadores antes de que se haga el snap.
   (d) Cuando el Equipo B haya completado sus sustituciones (o no haya hecho), informar al snapper/QB que no hagan el snap hasta que reciban aprobación verbal de ti. Si hacen el snap antes de dar la aprobación verbal, el Equipo A será penalizado con un Retraso del juego después de una advertencia en la primera transgresión. (Mecánica 3.4.1.f).
3. [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Si el Equipo A intenta una jugada de hurry-up, deja la pelota tan pronto como la coloques, a menos que se dé una situación de igualar sustitutos (ver también Mecánica 5.3.10) [§]
4. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Quédate en tu posición normal a menos que el Centre Judge no reaccione, en ese caso hacerlo como lo harías en mecánica de menos árbitros.
5. Si el Referee no señala la pelota lista cuando debería hacerlo, recuérdaselo inmediatamente.
6. Si el Referee declara la pelota lista mientras el Equipo A está en la línea de scrimmage y tú aún estás sobre ella, recuérdale discretamente que te dé tiempo para volver a tu posición apropiada antes de que lo haga.
7. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] De haber reloj de partido y/o jugada en el estadio, revisar si han iniciado correctamente.
8. Si deseas hablar a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge[§] (para un jugador del Equipo A). No retrasar el partido innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se esté en tiempo muerto. Nunca intentes hablar con un jugador en un ataque en hurry-up o no-huddle. [§]
9. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

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

11.1. – Free kicks

11.1.a – Prioridades

Antes del chut:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido al equipo arbitral a cambiar a posiciones de onside kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. [LINE JUDGE] y
   [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] [LINESMAN] Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINESMAN] Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
4. Recordar a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
5. Comprobar la disposición para jugar:
   (a) Revisar las áreas laterales y end zone para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del terreno de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del team area.
   (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus materiales, bien lejos del camino y que los materiales hayan sido colocados en el suelo fuera del team area y detrás de las líneas delimitadoras en la mitad del campo del equipo que recibirá.[§] Comprobar que los recogepelotas están en posición.
   (c) Si estás colocado en una línea de restricción, asegúrate de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes del chut (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el chutador esté a más de cinco yardas detrás de la pelota.
   (d) Mirar hacia el terreno de juego para señalar que estás listo. Date la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un compañero claramente no lo está. Hacer sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa después de la señal de ready.
6. Siempre estar alerta a chuts cortos.

Durante la jugada de chut:

7. Observar si el free kick sale fuera de límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Decidir si un jugador del Equipo B cerca de la sideline toca la pelota mientras está fuera de límites.
8. Observar a los jugadores por si hay una señal de fair catch, y estar preparado para señalar cualquier kick-catch interference.
9. Si estás en una línea de restricción y el chut es corto:
   (a) Saber dónde y por quién fue tocada primero la pelota.
   (b) Si estás colocado en la línea de restricción del Equipo B, saber si el chut rompe el plano de esa línea.
   (c) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
   (d) Marcar cualquier punto de toque ilegal con un bean bag.
   (e) Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano y si hubo poco o ningún retorno.

10. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si la pelota es primero tocada legalmente en el terreno de juego en tu área de responsabilidad.
11. [LINE JUDGE] y
    [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] [LINESMAN]
    (a) Decidir si la pelota está muerta en la end zone o no.
    (b) Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites si la pelota muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A.
    (c) Marcar el punto con un bean bag en cualquier pase hacia atrás, entrega o fumble en tu área.
12. [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINESMAN]
    (a) Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o sale fuera de límites. †
    (b) Decidir si hay touchdown en la goal line del Equipo A.
13. Observar faltas/violaciones § de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
    (a) toque ilegal en un chut corto
    (b) infracciones en tu línea de restricción [LINE JUDGE] (solo en posiciones de onside kick)
    (c) bloqueos por la espalda y holding en el punto de ataque
    (d) bloqueos por debajo de la cintura ˣ
    (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
    (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos por el lado ciego
    (g) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
    (h) cualquier jugador del equipo chutador que entre al terreno de juego después del chut o que sale fuera de límites voluntariamente durante el chut y vuelve dentro de límites §

11.1.b – Posicionamiento inicial

Chuts normales:

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

Onside kicks:

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

Free kicks después de una penalización o safety:

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

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

Antes del chut:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer el chut (p. ej., un no jugador ◇ entra o se acerca al terreno de juego), haz sonar tu silbato, haz la señal de tiempo muerto [S3] y resuelve el problema.

Durante cualquier jugada de chut:

2. Si ves que cualquier jugador del equipo chutador sale voluntariamente fuera de límites durante el chut, deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando la pelota es primero tocada legalmente dentro del terreno de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

Durante una jugada de chut que va profundo:

4. Después de que la pelota sea chutada, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad (ver 26.1). Después de comprobar su trayectoria inicial, no mirar el vuelo de la pelota.
5. [LINE JUDGE] y [EN FORMACIÓN F6 (MECÁNICA DE 6)] [LINESMAN]
   (a) Si el chut amenaza con entrar en la end zone, quédate en la goal line (fuera del camino de todos los jugadores) para decidir sobre un touchback. Si la pelota amenaza el pylon, estar ahí para poder decidir si la pelota sale fuera de límites por el terreno de juego o por la end zone.
   (b) Si la pelota viva § y al menos un jugador van profundamente dentro de la end zone, moverse para cubrir la end line.
   (c) Si ocurre un touchback:
      (i) Haz sonar fuerte tu silbato para evitar más acciones.
      (ii) Muévase hacia el interior del campo por delante de cualquier receptor que tenga la pelota. Hasta que llegues frente a él, sigue mirándolo en caso de que le cometan una falta. ^λ^
      (iii) Haz la señal de touchback [S7]
   (d) En un kickoff profundo, seguir al portador de la pelota y mantenerlo "encerrado" entre tú y los árbitros de más adelante.
6. [EN FORMACIÓN F4-5 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINESMAN] Muévete downfield por la sideline mientras la pelota esté en el aire. Durante el retorno, mantente de frente al portador de la pelota, manteniéndolo entre tú y el árbitro downfield. En una carrera larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portador de la pelota. Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o sale fuera de límites. †
7. Si la pelota sale fuera de límites en tu área, ve y quédate en el punto, dejando tu pañuelo si es apropiado. ˣ

Durante una jugada de chut en donde el chut es corto:

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

11.1.d – Técnicas avanzadas

1. [SI ESTÁS EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B] [x] Puedes ajustar tu [λ] posición según factores como el punto del free kick, [§] el viento y el conocimiento de la fuerza del pie del chutador. Sin embargo, es importante estar en la goal line (y particularmente, en el pylon) antes de que la pelota llegue ahí en situaciones cruciales.

11.2. – Jugadas de scrimmage básicas

11.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus compañeros. Darse cuenta de la señal de down de tus compañeros. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada empiece si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. Observar false starts en general y, en particular, de los jugadores de línea y backs en tu lado de la formación.
4. Observar offside (y otras infracciones en la línea de scrimmage) de jugadores del Equipo B (especialmente aquellos entre tú y la pelota).
5. Observar motion ilegal de jugadores del Equipo A en tu lado de la formación.
6. Observar shifts ilegales (el Equipo A nunca estuvo colocado o no hubo pausa de 1 segundo después de movimientos simultáneos de más de un jugador del Equipo A).
7. Observar la legalidad del snap.
8. Si hay una falta antes del snap, parar toda acción haciendo sonar tu silbato y hacer la señal de tiempo muerto [S3].
9. Anticipar si una jugada es de carrera o pase leyendo la acción inicial de los jugadores de línea internos. Si se mueven hacia atrás probablemente se desarrolle una jugada de pase. Si empujan hacia el frente o salen en pull, es probable que sea una jugada de carrera.
10. Identificar a tu(s) jugador(es) clave (ver secciones 16.3 y 16.4). Si la formación es nueva o inusual, confirma esto verbalmente o visualmente con el resto de árbitros.
11. Darse cuenta de los receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por número. Además, darse cuenta de jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por número pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage.
12. Estar atento de dónde está la línea a ganar en relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de pelota muerta está cerca de la línea a ganar. [x]
13. Observar infracciones de sustituciones de ambos equipos (especialmente en tu lado del campo), por ejemplo:
    (a) jugadores reemplazados no abandonando el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra
    (b) jugadores reemplazados no están fuera del campo antes del snap
    (c) sustitutos que entran al campo, se comunican, y después abandonan el campo
14. Asegura que entrenadores y sustitutos están detrás de la línea de el coaching box y que tu sideline está despejada de cualquier obstáculo.
15. [LINESMAN] Darse cuenta de si la cadena y el indicador de down están en la posición correcta, pero evitar el inicio de la jugada solamente si hay un problema serio.
16. Observar la legalidad de la formación, en particular que no haya más de 4 jugadores en el backfield.
17. Indicar la línea de scrimmage del Equipo A (la cola de la pelota) [§] con tu pie más cercano a su goal line.
18. Indicar, usando la señal de fuera de la línea [Sup1], cuando el jugador del Equipo A más cercano a ti esté fuera de la línea de scrimmage.

19. Observar si todos los jugadores del Equipo A han cumplido el requisito de estar dentro de las marcas de las nueve yardas.
20. [LINESMAN] Si la distancia a la línea a ganar es aproximadamente de 5 yardas, saber si una penalización de 5 yardas daría un primer down o no. [@]

11.2.b – Posicionamiento inicial

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

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

1. En el caso de un movimiento abrupto de jugadores del Equipo A, acercarse rápidamente para hablar con el Umpire para determinar qué equipo es responsable.
2. Si uno o más jugadores del Equipo B entra a la zona neutral, ver la reacción de los jugadores del Equipo A que podrían ser amenazados. Estar atento a cuando los jugadores del Equipo B regresen a su lado de la zona neutral.
3. Si hay una falta antes del snap, haz sonar tu silbato, lanza tu pañuelo y señala tiempo muerto [S3]. Acercarse rápidamente al punto siguiente para evitar el inicio de la jugada y para hablar con el Umpire y el otro wing sobre la falta señalada. Sin embargo, si no hay posibilidad de dudas acerca de qué falta es, puedes hacer una miniatura de la señal de penalización [p. ej. S18 o S19] [λ] al Referee sin tener que llegar hasta él.

11.2.d – Técnicas avanzadas

Razones para variar (o no) tu posición inicial:

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

Señalar el conteo de jugadores:

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

11.3. – Jugadas de carrera

11.3.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él.
2. Hacer sonar tu silbato y marca el máximo avance o el punto fuera de límites si la pelota muere en el medio del campo o en tu lado de éste. Si la pelota va hacia el otro lado, respalda a tu compañero en el otro lado del campo con un punto de pelota muerta, ya sea estimando el punto de pelota muerta o reflejando su punto.
3. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por un receptor, tight end, back en lead o jugador de línea en pull
   (b) bloqueo por debajo de la cintura de jugadores en tu lado de la formación
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
   (e) violencia innecesaria contra el quarterback después que haya entregado o picheado la pelota en una jugada lejos de ti
5. Decidir (con la ayuda del Referee o Centre Judge en pases lanzados desde lo profundo del backfield) si el pase es hacia atrás o delante, y señala pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase claramente fue hacia atrás. Darse cuenta de cualquier señal de pase hacia atrás del Referee o Centre Judge. No intentar tomar una decisión sobre un pase/fumble si el pasador fue contactado – dejárselo al Referee.

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

1. Si la carrera viene hacia tu lado del campo:
   (a) Retrocede en ángulo fuera del campo y hacia la end line del Equipo A si es necesario.
   (b) Toma la cobertura del portador de la pelota cuando se acerque a la zona neutral en tu área.
   (c) Deja que el portador de la pelota te sobrepase, después seguirlo downfield hasta que la pelota muera, manteniéndote fuera del camino de otros jugadores.
   (d) Una vez que la pelota muera, haz sonar tu silbato y muévete a nivel del punto de máximo avance.
   (e) Si la pelota muere dentro de límites y cerca de la sideline, estar preparado para tomar el punto del máximo avance de tu compañero wing[§] usando cross-field mechanics si el portador de la pelota es llevado hacia atrás.
2. Si la carrera avanza por el medio:
   (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portador de la pelota.
   (b) Entra cuando la jugada está muerta para marcar el máximo avance. Entra hasta que encuentres resistencia (no pasar sobre los jugadores). Excepción: No entrar si el Equipo A está en situación de hurry-up (o debiese estarlo) y el reloj está corriendo.
   (c) Haz sonar tu silbato solamente si puedes ver claramente la pelota y al jugador con posesión.
3. Si la carrera va hacia el lado opuesto del campo:
   (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portador de la pelota.
   (b) Mantener tus ojos abiertos para golpes sucios detrás de la jugada.
   (c) Mantener la concentración – estar alerta a reverses.
   (d) Cuando la pelota muere, ir al nivel del punto de pelota muerta. No hacer sonar tu silbato.

(e) Si tu compañero del lado contrario del campo no puede ir rápidamente al punto de pelota muerta (p. ej. porque la pelota se convirtió en muerta cerca de la sideline o el portador de la pelota es llevado hacia atrás):
(i) Ayudarlo quedándote en posición a nivel del punto del máximo avance que a juicio tuyo es el mejor (cross-field mechanics), pero no seas llamativo con esto.
(ii) Mantener esta posición lo suficiente para permitirle la oportunidad de repetir tu punto si no tiene opción de juzgarlo por sí mismo, pero dejarlo cuando el árbitro de Cobertura indica de forma obvia el punto de máximo avance por su cuenta.
(iii) Si el árbitro de Cobertura marca un punto muy impreciso, discretamente llama su atención hacia tu punto.

4. En una carrera larga:
(a) Seguir la jugada, manteniendo la mejor vista posible del portador de la pelota y los jugadores cerca de él. Estar preparado para entrar cuando la pelota muera y marcar el punto del máximo avance.
5. Si la carrera termina detrás de la línea de scrimmage:
(a) Ayudar al Referee (o Centre Judge) a determinar el máximo avance.
6. Mantenerse fuera de límites hasta que estés seguro de que la pelota se convierte en muerta. Nunca darle la espalda a la pelota.

Cubriendo el punto de pelota muerta:

7. Al marcar el máximo avance, converger al punto de pelota muerta cuando la jugada en tu área lo permita. Cuadrarse, es decir, moverse paralelamente al sideline y después hacia adentro, en vez de diagonalmente. Esto es especialmente importante en jugadas clave que terminan alrededor de la línea a ganar o la goal line, donde *vender* el punto puede ser crucial (Mecánica 5.21).
8. Estar alerta para cubrir el punto del máximo avance cuando el portador de la pelota ha sido llevado hacia atrás, pero mira al portador de la pelota (y las acciones contra él), no el punto. No pasar sobre los jugadores para llegar al punto del máximo avance: mantenlos frente a ti. Deja caer tu bean bag *solo* si fuiste forzado a dejar tu punto.
9. Si la pelota sale fuera de límites en tu lado del campo, señalar tiempo muerto [S3]. Moverse al punto de pelota muerta una vez los jugadores hayan despejado el área contigua. Pararse en la sideline y ver cualquier acción continua en el área fuera de límites.
10. Si es absolutamente necesario, marca el punto de pelota muerta con tu bean bag e ir fuera de límites para evitar/parar acciones continuas.
11. Una vez que toda la acción haya terminado, ayudar (si es necesario) a recuperar/relevar otra pelota al Posicionador (Mecánica 5.8).
12. Si la pelota muere dentro a aproximadamente 10 pies de la sideline y el reloj no debe pararse por ninguna razón, hacer la señal de inicio del reloj [S2].

11.3.c – Técnicas avanzadas

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

Tipos particulares de jugadas de carrera:

4. En una jugada de pitch option hacia tu lado del campo:
(a) Muévete al backfield para observar la acción contra el back retrasado (cualquier jugador de ataque en posición de recibir un pase hacia atrás), hasta que la pelota es picheada o el quarterback corta hacia delante.

(b) Si la pelota es picheada, eres responsable de la pelota suelta y la acción del o en contra del back retrasado.
(c) Si la pelota no es picheada, una vez que el quarterback corta hacia delante él es tu responsabilidad, así como en cualquier otra jugada de carrera, y el Referee (o Centre Judge) tomará la responsabilidad del back retrasado.

Consejos generales:

5. Es mejor tomar responsabilidad sobre el portador de la pelota demasiado pronto que no lo suficientemente pronto. Puedes ser perdonado por perderte un holding, pero nunca serás perdonado por perderte un fumble.
6. Aun cuando la pelota puede estar en el otro lado del campo, puede que tengas una mejor vista del final de la jugada que el árbitro más cercano. Si el portador de la pelota está en dirección hacia ti, o tiene la pelota en la mano más cercana a ti, o si en el placaje gira hacia ti, puede que tengas que ayudar a tu compañero.
7. Si eres el árbitro de Cobertura y la jugada termina cerca de la línea a ganar, debes ir al lugar y colocar la pelota en el punto *exacto* de pelota muerta.

11.4. – Jugadas de pase

11.4.a – Prioridades

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

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

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

1. Tu secuencia en jugadas de pase es: (fase A) jugador llave; (fase B) zona; (fase C) destino del pase. Ver también el Capítulo 16. [§]

2. Quédate en la línea de scrimmage para ser capaz de ver toda la acción en tu lado del campo, y reducir la posibilidad de que una carrera o pase te deje por delante de la pelota. Quédate ahí hasta que estés seguro de que se está lanzando un pase que claramente cruzará la zona

neutral, entonces muévete downfield (normalmente con pasos laterales para pases cortos; si es necesario, girar para correr en un pase largo) para colocarte en posición para ver el posible destino del pase, pero sin adelantarse al receptor deseado. †

3. Observa a tu jugador clave solamente durante la acción inicial después del snap cuando hay riesgo contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir. ˣ
4. Si un potencial receptor del Equipo A sale voluntariamente fuera de límites en tu área, deja caer tu bean bag o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
5. Una vez que sabes que la pelota ha sido lanzada, desplázate a la mejor posición para decidir si el pase es completo o incompleto, y si hay interference. Mientras la pelota esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que compiten por la pelota, no a la pelota en sí. Estar alerta a ambos pass interference, del ataque y de la defensa.
6. Si el jugador que intenta atrapar la pelota te da la espalda, antes de tomar la decisión, busca ayuda de cualquier otro árbitro que tenga mejor posición que tú.
7. Si el receptor es llevado hacia atrás, estar preparado para darle su máximo avance. Especialmente cuando el receptor esté cerca de la sideline, y puedas necesitar usar cross-field mechanics. Si el receptor está en tu lado del campo, el otro wing puede tener el mejor máximo avance. Toma tu punto a partir del suyo. Si el receptor está en el otro lado del campo, puede que tengas el mejor punto. Ofrecer el punto a tu compañero.
8. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino ver en particular a los defensores un poco alejados de la pelota que llegan y golpean con la coronilla del casco o por encima de los hombros del receptor. Esto se pierde a menudo◇ por el árbitro más cercano.
9. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continúa viendo al jugador(es) por faltas personales (golpear a receptores indefensos). No mirar la pelota.
10. Hacer sonar tu silbato si ves que la pelota se convirtió en muerta en tu área.
11. Si la pelota fue lanzada al lado contrario del campo, tu primera responsabilidad es la cobertura de limpieza de acciones en tu lado del campo y en el medio del campo. Sin embargo, si estás 100% seguro de lo que viste, puedes ayudar con la decisión de completo/incompleto, pass interference, contacto ilegal de casco y máximo avance.
12. En decisiones de recepciones de pases involucrando la sideline, hacer solo una señal. Hacer la señal de pase incompleto [S10] si el pase es incompleto. Hacer la señal de tiempo muerto [S3] si el pase es completo y después el portador de la pelota sale fuera de límites (Mecánica 5.9) o la pelota muere en o más allá de la línea a ganar. § Hacer la señal de inicio del reloj [S2] si el pase es completo y el portador de la pelota es declarado que tocó el suelo dentro de límites cerca de la línea a ganar. § Cualquiera de las señales usadas debe ser repetida dos o tres veces para aumentar las posibilidades de que otros árbitros las vean.
13. Cuando el contacto que hubiese sido pass interference ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Después de un pase incompleto, obtener una pelota del recogepelotas y forma un relevo para llevar la pelota hacia el Posicionador (Mecánica 5.8).
15. Si hay una carrera después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de carrera (arriba).
16. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las zonas periféricas, particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto.

11.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca de la sideline o end line, mira primero sus pies por si baja dentro de límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control de la pelota. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8).

2. Siempre estar preparado para volver y decidir en jugadas cerca de la zona neutral además de la acción en la sideline. Si el potencial pasador decide correr con la pelota, debes cubrirlo (desde una posición downfield de ser necesario) una vez que haya cruzado la zona neutral.
3. Si el pase es incompleto en tu área:
   (a) Si no hay un receptor elegible en el área, y/o el pase claramente no ha llegado a la zona neutral, muévete rápidamente hacia el Referee para informarle de ello. Si la pelota ha cruzado la zona neutral, hacer la señal [Sup42] apuntando al suelo más allá de la zona neutral. Si la pelota no ha cruzado la zona neutral, muévete hacia el Referee mientras apuntas al suelo por detrás de la zona neutral. [§]
   (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no lo ha visto, dirígete hacía él mientras apuntas al receptor elegible. Se permite decir "El número 34 estaba en la zona de pase" (por ejemplo).
   (c) [USANDO RADIO] Comunicar esta información es también una opción[@].
4. Si observas que un pase fue rozado (tipped), hacer la señal de pelota tocada [S11]. La señal normalmente debería ser usada en pases tocados en el backfield del ataque, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un jugador de línea defensivo lo batea hacia el suelo). [x]
5. Si la jugada termina cerca de la línea a ganar, debes ir al lugar y colocar la pelota en el punto *exacto* de pelota muerta.

11.5. – Jugadas de goal line

11.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

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

11.5.b – Posicionamiento inicial

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

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

1. Si tienes responsabilidad de la goal line de cualquier equipo, *inmediatamente* después del snap, muévete directamente hacia ella para decidir sobre la anotación o un máximo avance preciso.

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B]

2. En una jugada de carrera, debes estar en la goal line antes que el portador de la pelota para poder decidir si la pelota rompió el plano. *No* moverse hacia el backfield del Equipo A para dejar que los jugadores te pasen.
3. Si ves al portador de la pelota parado cerca de la goal line, haz sonar tu silbato, entra y vende el punto de pelota muerta. Si es apropiado, grita "corto" para avisar a tus compañeros.
4. En una jugada de pase, muévete inmediatamente a la goal line y después responde a la jugada. Si el pase es lanzado cerca de la goal line, quédate en la línea para decidir sobre si rompe el plano. Si el pase es lanzado dentro de la end zone, muévete a la mejor posición para decidir el final del pase. Si el pase es lanzado al fondo de la end zone, estar preparado también para decidir sobre jugadas cerca de la end line.

5. Indicar una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal de touchdown [S5] solo si ves claramente que la pelota rompió el plano de la goal line en posesión de un jugador o si ves un pase completo en la end zone.

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO A]

6. [SNAP DESDE O DENTRO DE LA YARDA 5 DEL EQUIPO A] Estar preparado para volver hacia la goal line y decidir ante un posible safety.
7. Indicar un safety haciendo sonar tu silbato y la señal de safety [S6] solo cuando ves claramente que el portador de la pelota tocó el suelo o salió fuera de límites detrás de la goal line.

[EN CUALQUIER GOAL LINE]

8. Si se forma una pila en la goal line, adentrarse en el campo hasta que veas la pelota. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que "excavar". Revisa con el resto de árbitros si no vieron al portador de la pelota tocar el suelo (o que hubo fumble) antes de que alcanzara la goal line.
9. Si tienes responsabilidad de goal line y es necesario salirse del camino de los jugadores cuando vienen hacia ti, retrocede sin dejar la goal line.
10. No hacer la señal de anotación si has lanzado un pañuelo por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
11. Si tienes responsabilidad de goal line, cubrir la goal line – no correr detrás del jugador dentro de la end zone a menos que haya una amenaza de problema provocada por él o en su contra, pero sí girarse para mantener tus ojos sobre él y observar golpes tardíos o conductas antideportivas.
12. Si otro árbitro tiene responsabilidad de la sideline, no señales touchdown hasta que hayas confirmado con él que el portador de la pelota no salió fuera de límites. ◊
13. Mantener la señal de touchdown o safety hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate mirando a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya terminado. No correr y hacer la señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
14. Es especialmente importante en jugadas de goal line que todos los árbitros de cobertura indiquen el mismo punto de máximo avance. Comunicarse si hay dudas. Señalar solo si estás seguro.

11.5.d – Técnicas avanzadas

1. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] [LINE JUDGE] Informar al Back Judge del número de yarda donde se encuentra la línea de scrimmage. Comunicar (preferiblemente de manera verbal) quién tiene responsabilidad de la goal line. En situaciones ruidosas, señala la línea de la que eres responsable. §
2. En situaciones de 3er y 4º down de distancia corta, trata a la línea a ganar como si lo hicieses con la goal line.
3. Si la línea a ganar está cerca de la goal line, tu primera prioridad es la goal line. Si es necesario vuelve desde la goal line a la línea a ganar una vez esté claro que el portador de la pelota es poco probable que anote. Normalmente, si el portador de la pelota solo parecer llegar hasta la línea a ganar, entonces es donde debes estar. Si el portador de la pelota corre libremente y parece capaz de llegar cerca de la goal line, entonces es donde debes estar. ◊
4. [SNAP DESDE FUERA DE LA YARDA 5 DEL EQUIPO A] Decidir si ir hacia la goal line del Equipo A o no basado en si la jugada es hacia tu lado del campo y cuan probable es que la pelota muera cerca del goal line. (No tiene mucho sentido ir a la goal line del Equipo A si hay poco riesgo de que su jugador sea placado para un safety.)

11.6. – Retornos

11.6.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites si la pelota muere en tu lado del campo. Si la pelota va hacia el otro lado, respalda a tu compañero en el otro lado del campo con un punto de pelota muerta, ya sea estimando o reflejando su punto.
3. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag. [x]
4. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portador de la pelota, particularmente:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
   (b) bloqueo por debajo de la cintura en cualquier lugar
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) ayudar al corredor[§]
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
5. Observar cualquier entrega en mano o pase cuando seas el árbitro más cercano o tengas la mejor vista y marcar el punto con un bean bag.
6. Observar cualquier pase *ilegal* hacia delante o entrega en mano hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel o cerca del portador de la pelota. [◊]

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

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Muévete hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.
3. Observa al portador de la pelota mientras permanezca en tu área de responsabilidad. Mantente lo suficientemente abierto para poder retroceder hacia afuera de la sideline por delante de los jugadores. Nunca darle la espalda a la pelota.
4. Ayudar al Referee en la goal line del Equipo A y (si es necesario) end line.[§] Tienes responsabilidad de la sideline desde tu posición hasta la goal line y end line.[§]
5. Si estás mirando el desarrollo de un bloqueo, quédate observándolo antes de mirar al portador de la pelota u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, quédate mirando el bloqueo hasta que estés seguro de que es legal.
6. Si la pelota muere en tu área de responsabilidad, haz sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], y después la señal de primer down [S8] para mostrar qué equipo tiene posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

11.7. – Punts

11.7.a – Prioridades

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

1. [LINESMAN] Decidir si un chut ha cruzado la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro más allá de la zona neutral.
2. Marcar el final del chut (si es dentro de límites) con un bean bag.
3. Marcar el punto de pelota muerta para cualquier chut que salga fuera de límites en tu lado del campo, por profundo que sea.
4. Decidir si un jugador tocó la pelota o no.
5. Observar cualquier señal de fair catch de los jugadores en tu área.

6. Observar kick-catch interference contra un jugador en posición de atrapar un chut, si es el chut viene hacia tu área.
7. Si el chut no va hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron kick-catch interference debido a que fueron bloqueados por un oponente hacia el retornador.
8. Marcar todos los puntos de toque ilegal con un bean bag.
9. Decide si la excepción de momentum aplica o no cerca de la goal line.
10. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
    (a) bloqueo por debajo de la cintura, especialmente de los jugadores en tu lado del campo y [LINESMAN] la espalda
    (b) durante el chut, bloqueo por la espalda y holding contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
    (c) un jugador del Equipo A volviendo dentro de límites después de salir voluntariamente fuera de límites durante un down (deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando vuelva)
    (d) kick-catch interference cuando la pelota chutada aterrice en tu área [§]
    (e) bloqueos ilegales hechos por jugadores que han hecho señal de fair catch
    (f) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
    (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
    (h) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
    (i) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
11. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu lado del campo, y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
12. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda. [x]

Durante un retorno de punt, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

11.7.b – Posicionamiento inicial

1. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] Tomar una posición normal de scrimmage.
2. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINESMAN] Tomar una posición normal de scrimmage.
3. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINE JUDGE]
    (a) Adoptar la mecánica "Judge off" (formación 211). [◊] Estar detrás y al lado del retornador más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver la pelota ser chutada. Al lado para que así estés fuera de su camino, pero lo suficientemente cerca para observar si tocó o no la pelota, o si cualquier oponente interfirió con su oportunidad de atrapar el chut. Permanece entre el retornador y tu lado del campo. Aproximadamente 10 yardas alejado del retornador es una posición lateral apropiada, a menos que estés en o cerca de la goal line, en ese caso estar en el pylon de tu goal line.
    (b) Si hay más de un retornador profundo, tomar una posición entre tu sideline y lo más cerca de ellos, manteniéndote bien alejado del retornador más cercano hasta que sea claro que el retornador no entregará la pelota.
    (c) Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo a la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del chutador. Acercarse al sideline hacia donde el viento probablemente desplace la pelota chutada.
    (d) Tener un bean bag fácilmente disponible, y un segundo a mano.
4. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] El Line Judge es responsable de todos los retornadores profundos.

5. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] El Back Judge tendrá la responsabilidad del final del chut, a menos que termine muy cerca de una sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.

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

1. Cuando la pelota es chutada, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo de la pelota. Observa los jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá la pelota. Sin embargo, si el retornador se desplaza como señuelo, no lo sigas – observa el área donde caerá la pelota.
2. [LINESMAN] Mantente en la línea de scrimmage hasta que la pelota cruce la línea, después muévete downfield detrás de los jugadores hasta que estés a aproximadamente 15-20 yardas por delante del retorno. Mantente abierto y gira para seguir al retornador mientras te sobrepasa.
3. [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] [LINE JUDGE] Después de que la pelota haya sido chutada, muévete downfield detrás de los jugadores hasta que estés a aproximadamente 15-20 yardas por delante del retorno. Mantente abierto y gira para seguir al retornador mientras te sobrepasa.
4. Estar preparado para ayudar con la cobertura de cualquier chut que sea corto, especialmente en tu lado del campo. Marca el punto de cualquier chut que salga fuera de límites en tu lado sin importar su profundidad.
5. Si el chut va al lado contrario del campo, desplázate downfield observando toda la acción, especialmente la alejada de la pelota. Estar alerta por si el portador de la pelota retorna hacia tu lado del campo y tomar responsabilidad de él si entra a tu área.
6. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *no* caerá en tu área:
   (a) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción en frente y alrededor del retornador. Si eres el árbitro más cercano *que no sea* el árbitro que está cubriendo al retornador, muévete donde puedas observar a jugadores bloqueando cerca de cualquier retornador en posición de atrapar el chut. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* para que interfieran y, por tanto, inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
   (b) Si un jugador en tu área hace señal de fair catch, mirar que no bloquee antes de tocar la pelota (Regla 6-5-4).
   (c) No dudar en señalar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunícate con tus compañeros para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
7. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *sí* caerá en tu área:
   (a) A menos que seas el responsable del retornador más profundo, hacer una señal de puño extendido [Sup28] a tus compañeros para indicar que asumirás la responsabilidad del chut y el retornador más cercano.
   (b) Desplazarte a una posición abierta (como mínimo 10 yardas a menos que el retornador esté cerca de la sideline) y detrás del retornador intentando estar en un ángulo de 45 grados para decidir sobre la validez del catch.
   (c) Si el chut primero es muffeado (pero no poseído) por un miembro del Equipo B ◇ más allá de la zona neutral, puedes hacer la señal de pelota tocada [S11] para señalar que el Equipo A es elegible para tocarla. ◇
   (d) Usar bean bags para marcar cualquier punto de toque ilegal y/o el punto donde el chut termina. Solo un árbitro, el árbitro de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada punto y hacer cada señal. Si tienes más puntos que bean bags, prioriza el punto más ventajoso para el Equipo B.
   (e) Si la pelota muere debido a que fue atrapada o recuperada por el Equipo B después de una señal de fair catch, o fue atrapada o recuperada por el Equipo A después de ser

tocada por el Equipo B, [§] haz sonar tu silbato y la señal de tiempo muerto [S3]. Haz la señal de primer down [S8] en la dirección correspondiente. [§]

(f) Si la pelota no es atrapada y va más profunda que el retornador, seguir a la pelota y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantente lo suficientemente lejos de la pelota para que no haya peligro de que te toque.

(g) Si la pelota se aproxima a la goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la end zone. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.

(h) Si la pelota entra en la end zone (sin ser tocada por el Equipo B más allá de la zona neutral) y toca el suelo [◊] o muere en posesión del Equipo B en la end zone, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

(i) Si el chut es recuperado por el Equipo A sin ser tocado por el Equipo B, [§] hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente la pelota por un jugador del equipo chutador no debe ser interpretado como control de la pelota.

(j) Si el chut sale fuera de límites en tu área, haz sonar tu silbato y señala tiempo muerto [S3] inmediatamente.

(i) Si la pelota toca cualquier cosa (p. ej. el suelo o un jugador) dentro de límites y después sale del campo, moverse directamente al punto donde juzgas que la pelota cruzó la sideline.

(ii) Si la pelota sale fuera de límites en vuelo, el Referee o el Centre Judge *podrían* ayudarte dirigiéndote al punto. Mirar hacia atrás para ver si el Referee o Centre Judge pueden ayudarte. Si ninguno puede, hacer la señal [Sup16] y responde a las instrucciones que te den usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19] para dirigirte al punto de cruce. Si no pueden, desplázate directamente al punto donde mejor juzgues que la pelota cruzó la sideline.

(iii) Mantener el punto, pero no coloques una pelota a menos que tengas una extra a mano.

(k) Si la pelota rueda hasta pararse en tu área, asegúrate de que ningún jugador está intentando recuperarla antes de hacer sonar tu silbato y señalar tiempo muerto [S3].

Durante el retorno de punt, [◊] responder como en la sección Retornos (arriba).

11.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el Equipo B no se alinea en una formación de retorno de punt (es decir, sin retornador profundo), adoptar tu posición normal de down de scrimmage. Esto está justificado ya que, si el Equipo A chuta la pelota profunda, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si la pelota es chutada profunda, ajusta tu posición acordemente, pero solo el árbitro más cercano a la pelota tendrá que observarlo. El resto de árbitros deben observar a los jugadores.
2. Estar alerta en casos donde el chut es bloqueado o donde haya un mal snap. También se aplica si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase. [◊]
   (a) Si la jugada se convierte en una carrera o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
   (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
   (c) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.
   (d) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Mientras el chut esté suelto en el backfield, ayudar al Referee a observar las acciones contra el chutador, especialmente cuando la pelota está en el lado contrario del campo.
   (e) [EN FORMACIÓN xx1 (MECÁNICA DE 5/6C)] Si el chut es bloqueado o el snap está suelto en el backfield, mantener tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Si la jugada es por tu lado del campo, desplázate hacia el backfield del Equipo A para ayudar al Referee y para alcanzar un lugar para tu propia seguridad. Si la jugada no

es por tu lado del campo, mantente en la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que el chut la cruce.

11.8. Intentos de field goal y try

11.8.a – Prioridades

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

1. [EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (MECÁNICA DE 4/5)] [LINE JUDGE] Decidir si el intento de field goal es anotado o fallado. [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] Compartes esta responsabilidad con el Back Judge.
2. [LINESMAN] Decidir si un chut ha cruzado la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro más allá de la zona neutral.
3. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al chutador y holder, especialmente el end y/o wing back en tu lado
   (b) bloqueos por debajo de la cintura
   (c) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (e) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
   (g) formación ilegal
   (h) [LINESMAN] false start u offside de jugadores del lado de la formación del Line Judge además de los de tu lado
4. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu lado de la formación y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Si el chut es retornado, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

11.8.b – Posicionamiento inicial

[LINESMAN]

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

[LINE JUDGE]

3. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Adoptar la mecánica "Judge off" (formación 211). ◊ Estar en posición 3-5 yardas detrás de los postes, en una posición en la cual puedas ver cómodamente ambos postes sin tener que torcer tu cuello. Eres responsable de decidir si la pelota pasa por encima del travesaño y entre ambos postes.
4. [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] † Estar en posición una yarda detrás de tu poste (el del lado más cercano al de la cabina de prensa). Eres responsable de decidir si la pelota pasa por dentro de tu poste. El Back Judge tiene la responsabilidad del otro poste y si la pelota pasa por encima del travesaño.
5. [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] Estar en posición normal de down de scrimmage. †

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

1. [LINE JUDGE DETRÁS DE LOS POSTES]
   (a) Observar la pelota desde el chut hasta cuando es evidente que el intento será anotado o no.
   (b) Si consideras que el chut fue anotado, comunícate ("bueno", asiente con la cabeza) con tu compañero (si tienes uno) detrás de los postes y salir juntos entre ellos (aproximadamente una yarda dentro de la end zone) haciendo la señal de anotación [S5] mientras os detenéis.
   (c) Si consideras que el chut fue fallado, hacer la señal de field goal no anotado [S10]. Si el chut salió por tu lado, también puedes hacer la señal de chut fuera [Sup15]. *No* hacer la señal de touchback.
   (d) Mantener cualquiera de las señales al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
   (e) [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] Hacer sonar tu silbato cuando el resultado del chut es evidente. No hay necesidad de esperar a que la pelota toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado del chut
   (f) Si el chut es corto o bloqueado y la pelota es poseída por el Equipo B, muévete a una posición para arbitrar la jugada de chut como un punt.
2. [LINESMAN] y
   [LINE JUDGE NO DETRÁS DE LOS POSTES] Después del chut, correr hacia la pila de jugadores en el medio del campo. Esto te forzará a mantener tus ojos en los jugadores y evitar que mires si el chut fue bueno o no. Si ocurre algún problema, estarás en mejor posición para ayudar al Umpire a resolverlo.

11.8.d – Técnicas avanzadas

1. [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] † En intentos largos de field goal (es decir, si el snap es desde fuera de la yarda 20 del Equipo B), está permitido que solo el Back Judge vaya detrás de los postes y así permitir al Line Judge comenzar en su posición normal en la línea de scrimmage. Esto se conoce como mecánica "One Judge". El Line Judge debe comunicar claramente su intención a todo el equipo arbitral en esta situación. ˣ
2. Estar alerta a un chut bloqueado, de su recuperación y avance. En engaños de chuts, cambiar a cobertura normal de carrera o pase.
   (a) Si la jugada se convierte en una de carrera o pase, responder a ella como lo harías normalmente en una jugada de ese tipo, teniendo en cuenta que el resto de árbitros puede que no respondan tan rápido como tú. § Estar particularmente alerta para cubrir la goal line de ser necesario.
   (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
   (c) [LINE JUDGE DETRÁS DE LOS POSTES] Primero, muévete rápidamente por la end line hasta el pylon de la esquina para estar en posición para decidir sobre jugadas en la sideline. Continúa observando la acción mientras lo haces, especialmente lo hecho por el receptor de tu lado o en contra de él. Después muévete hacia la goal line para ayudar a decidir en jugadas allí. *No* cortar diagonalmente por dentro de la end zone. Tienes responsabilidad primaria (con la ayuda del Referee) de tu sideline en la end zone.
   (d) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.
   (e) [LINESMAN]
      (i) Mientras el chut está suelto en el backfield, ayudar al Referee observando las acciones contra el chutador y holder. El Referee habrá cambiado su responsabilidad a mirar la pelota.
      (ii) Si el chut es bloqueado o la pelota está suelta en el backfield, mantener tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Mantente en la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que el chut la cruce. Solo entonces deberás desplazarte hacia el backfield del Equipo A para

ayudar al Referee. Si la jugada es hacia tu lado del campo, estar preparado para desplazarte por tu propia seguridad

3. [LINE JUDGE] En un down de try, instruye al operador del indicador alternativo de línea a ganar (de haber uno) de dejar su equipamiento en el suelo por fuera y que se coloque bien atrás.

11.9. – Después de cada down

11.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a pelota muerta de jugadores de ambos equipos.
2. Animar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan la pelota a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de pelota muerta, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea a ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo de penalización ha sido lanzado, y de ser así:
   (a) Hacer la señal de tiempo muerto [S3].
   (b) Informar al Referee y Umpire cualquier falta que señales.
   (c) Cubrir los pañuelos de penalización (y bean bags, si corresponde) lanzados por los compañeros.
   (d) Asegurar que todas las penalizaciones han sido aplicadas correctamente.
   (e) Mantener al Head Coach de tu sideline informado sobre las penalizaciones, particularmente en contra de su equipo.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el partido.
6. [LINE JUDGE] Parar e iniciar el reloj cuando sea necesario.
7. Permitir peticiones legítimas de tiempos muertos. Revisar si la petición que viene desde el coaching box o team area fue hecha por el Head Coach.
8. Repetir todas las señales de tiempo muerto [S3] de tus compañeros.
9. Saber si la jugada terminó dentro de límites, e informar al Referee de que el reloj (si está parado) debe iniciarse al ready haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
10. Ayudar en el relevo de la pelota muerta o nueva al punto siguiente.

11.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después de terminar el down anterior, deberás estar en posición a nivel con el punto siguiente.

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

1. Si eres el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea a ganar ha sido alcanzada. [LINE JUDGE] Debes estar normalmente en buena posición para poder decidir en esto. Si haces esto de manera constante, el Linesman no necesitará girarse a mirar la cadena para saber si la línea a ganar fue alcanzada.
   (a) Si ha sido, hacer la señal de tiempo muerto [S3]. Después de que toda acción haya terminado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee está al tanto.
   (b) Si no estás seguro de si la línea a ganar ha sido alcanzada o no, señala tiempo muerto [S3] y grita "cerca". Anima al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
   (c) Solamente coloca la pelota en el suelo en el lugar *real* del punto de pelota muerta – nunca en un punto a nivel de este.
   (d) Si la jugada termina dentro de límites, informar al Referee de que el reloj deberá iniciarse al ready haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
2. [x] Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que la pelota ha muerto. Utiliza la señal de pelota muerta [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de tiempo muerto [S3], touchdown/field goal [S5], safety [S6], inicio de reloj [S2] o pase incompleto/field goal no anotado [S10]. Hacer solo *una* de las señales.

3. Si un pañuelo ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si se ha solicitado un tiempo muerto de equipo o lesión, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un periodo ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.

Mover el indicador de down y cadena:

4. [LINESMAN]
   (a) Cuando tienes la certeza de que no hubo faltas en la jugada anterior (y no hay razón alguna para esperar), instruye al operador del indicador de down que se desplace a la nueva posición, y revisa que se muestre el número correcto del down.
   (b) Cuando se consigue un primer down, y deba establecerse una nueva línea a ganar, primero instruye al operador de indicador de down que se desplace a la nueva posición en la sideline. Después los cadeneros deberán ser instruidos a moverse rápidamente a sus nuevas posiciones.
   (c) Anticipar cualquier decisión de medición y estar listo para llevar la cadena dentro del campo cuando sea señalado por el Referee.
5. [LINE JUDGE]
   (a) Anticipar cualquier decisión de medición y estar listo para ir a marcar el punto para el clip cuando sea señalado por el Referee.

Relevar la pelota:

6. Si tienes la pelota, pero otro árbitro tiene el punto de pelota muerta y está cerca de la línea a ganar, entrega la pelota al árbitro y deja que la coloque en la ubicación precisa (yarda *y* posición lateral) donde la pelota murió.
7. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda a relevar la pelota al árbitro que la colocará en el punto siguiente (Mecánica 5.8).
8. Si la pelota ha sido colocada en el punto de pelota muerta en una zona lateral, y otra pelota está siendo relevada al punto siguiente, no mover la pelota al punto de pelota muerta hasta que una pelota de reemplazo haya sido colocada en la ubicación correcta en la línea dentro de límites.

Prepararse para el próximo down:

9. Revisar que no haya inconvenientes fuera de tu sideline o en tu team area, pero no dejar que esta tarea te saque de tus responsabilidades primarias dentro del terreno de juego.
10. Verbal o visualmente (usando las señales [Sup11] o [Sup12]) informa al Referee del down correcto y el estado del reloj (si eres el árbitro de Cobertura), y revisar que el Referee lo indique correctamente. Informarle inmediatamente si ha hecho una señal incorrecta. Estar en conocimiento de la nueva distancia a la línea a ganar.
11. [LINE JUDGE] Recordarle al Referee el estado del reloj y, de estar parado, recordarle si debe iniciar al snap o al ready.
    (a) Si el reloj se ha parado por una falta, lesión o casco salido y hay menos de un minuto en la mitad, asegúrate de que el Referee conoce la posibilidad de una sustracción [λ] de 10 segundos.
    (b) Estar preparado para una decisión del Referee sobre cuándo deberá iniciarse el reloj en situaciones de tácticas desleales con el reloj.
    (c) Iniciar el reloj cuando el Referee haga (o cuando deba hacer), la señal de iniciar el reloj [S2] a menos que estés seguro de que por regla el reloj deba comenzar al snap, o la pelota no está claramente lista para jugarse (p. ej. porque la pelota, cadena, indicador de down o árbitros no están en posición). [§] *No* repetir la señal del Referee, pero utiliza la señal de reloj al ready [Sup12] si es necesario para confirmar que el reloj ha iniciado.
    (d) Si el reloj de partido debe iniciarse al snap, iniciarlo cuando veas que se realiza un snap legal. No hay necesidad de hacer una señal para confirmarlo.
12. Si hay reloj de partido en el estadio, revisar si se detiene e inicia correctamente.
13. Si se hacen sustituciones en tu lado del campo, revisar que los jugadores del Equipo A hayan cumplido los requisitos de las marcas de las nueve yardas (Regla 7-1-3-b).

14. Muévete hacia la posición para el siguiente down. Si la pelota está lista para jugarse (o lo estará inmediatamente), [λ] retrocede en backpedal manteniendo tus ojos en la pelota. No quitar la vista mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.

11.9.d – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a tu posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o la rotura de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
   (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y parar la jugada que viole la regla de sustituciones.
   (b) Hacer la señal de igualando sustitutos [Sup36] al Referee y gritar "subs on".
   (c) Mantén la señal hasta que el Referee haya tomado el control del proceso.
3. Si deseas hablar a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge[§] (para un jugador del Equipo A). No retrasar el partido innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se esté en tiempo muerto. Nunca intentes hablar con un jugador en un ataque en hurry-up o no-huddle. [§]
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.
5. [LINE JUDGE CUANDO HAY CADENEROS ALTERNATIVOS]
   (a) Cuando la pelota es declarada lista para jugarse para el siguiente down, instruye al operador de indicador de down alternativo que desplace el indicador de down a la nueva posición.
   (b) Cuando una nueva línea a ganar se establece y la cadena está colocada, instruye al operador del indicador alternativo de línea a ganar a que se desplace a la nueva posición.
6. [LINESMAN] No estar mucho tiempo interactuando con los cadeneros ya que te descuidas de tus otras tareas como mirar a los jugadores y comunicarte con tus compañeros.

12. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 5/6C)

12.1. – Free kicks

12.1.a – Prioridades

Antes del chut:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido al equipo arbitral a cambiar a posiciones de onside kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. Recordar a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar la disposición para jugar:
   (a) Revisar las áreas laterales y end zone para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del terreno de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del team area.
   (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus materiales, bien lejos del camino y que los materiales hayan sido colocados en el suelo fuera del team area y detrás de las líneas delimitadoras en la mitad del campo del equipo que recibirá. [§] Comprobar que los recogepelotas están en posición.
   (c) Asegúrate de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes del chut (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el chutador esté a más de cinco yardas detrás de la pelota.
   (d) Mirar hacia el terreno de juego para señalar que estás listo. Date la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un compañero claramente no lo está. Haz sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa después de la señal de ready
5. Siempre estar alerta a chuts cortos.

Durante la jugada de chut:

6. Observar si un free kick sale fuera de límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Decidir si un jugador del Equipo B cerca de la sideline toca la pelota mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de fair catch, y estar preparado para decidir cualquier kick-catch interference.
8. Si estás en la línea de restricción y el chut es corto:
   (a) Saber dónde y por quién fue tocada primero la pelota.
   (b) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
   (c) Marcar cualquier punto de toque ilegal con un bean bag.
   (d) Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano y si hubo poco o ningún retorno.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si la pelota es primero tocada legalmente en el terreno de juego en tu área de responsabilidad.
10. Observar faltas/violaciones [§] de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
    (a) toque ilegal en un chut corto
    (b) infracciones en tu línea de restricción
    (c) jugadores del equipo chutador (otro que no sea el kicker) a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción después de la señal de ready
    (d) bloqueos por la espalda y holding en el punto de ataque

(e) bloqueos por debajo de la cintura [x]
(f) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
(g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos por el lado ciego
(h) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(i) cualquier jugador del equipo chutador que entre al terreno de juego después del chut o que sale voluntariamente fuera de límites durante el chut y vuelve dentro de límites [§]

12.1.b – Posicionamiento inicial

Chuts normales:

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

Onside kicks:

2. Permanecer en la posición normal.

Free kicks después de una penalización o safety:

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

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

Antes del chut:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer el chut (p. ej., un no jugador [◇] entra o se acerca al terreno de juego), haz sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3] y trata el problema.

Durante cualquier jugada de chut:

2. Si ves que cualquier jugador del equipo chutador sale voluntariamente fuera de límites durante el chut, deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando la pelota es primero tocada legalmente dentro del terreno de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

Durante una jugada de chut que va profundo:

4. Después de que la pelota sea chutada, observa a los jugadores en tu área de responsabilidad (ver 26.1). Después de comprobar su trayectoria inicial, no mirar el vuelo de la pelota. Muévete downfield por la sideline mientras el chut está en el aire. Durante el retorno, seguir estando por delante del portador de la pelota y mantenerlo "encerrado" entre tú y el árbitro downfield. En una carrera larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portador de la pelota. Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o sale fuera de límites. [†]
5. Si la pelota sale fuera de límites en tu área, ir y mantener el punto, deja caer tu pañuelo de ser apropiado. [x]

Durante una jugada de chut en donde el chut es corto:

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

12.1.d – Técnicas avanzadas

1. Si un onside kick estaba previsto y es chutado profundo, muévete hacia dentro del terreno de juego. Tú y el Umpire cada uno tomáis responsabilidad de la mitad del medio campo (Figura 26.1.E). Deja [§] la responsabilidad de la sideline en tu zona al Line Judge.

12.2. – Jugadas de scrimmage básicas

12.2.a – Prioridades

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

12.2.b – Posicionamiento inicial

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

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

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

12.2.d – Técnicas avanzadas

Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. En jugadas de "poner rodilla", acercarse a una posición de doble Umpire. Avisa a el resto de árbitros que lo estás haciendo. Utiliza tu presencia para disuadir actos antideportivos.
2. En jugadas obvias de hail mary, inicia más profundo de lo normal y asegúrate que puedes llegar a la goal line o end line del Equipo B antes que cualquier jugador del Equipo A.

Señalar el conteo de jugadores:

3. El último momento para hacer la señal de conteo es cuando el ataque rompe el huddle (pero puede y debe hacerse antes si es posible).
4. Normalmente la señal de conteo es compartida entre el Linesman, Line Judge y Back Judge.

12.3. – Jugadas de carrera

12.3.a – Prioridades

1. Observar la acción delante del portador de la pelota.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag si es posible.
3. Decidir si un touchdown fue anotado o no en una carrera rota larga.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por tu jugador clave o cualquier otro receptor, tight end, back en lead o jugador de línea en pull
   (b) faltas de bloqueo por debajo de la cintura de tu jugador clave u otro jugador en tu área
   (c) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (e) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
5. Llegar a la goal line antes que cualquier portador de la pelota para poder decidir si es touchdown.

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

1. Muévete para observar las acciones de los jugadores detrás del Umpire y por delante del portador de la pelota. Tu primer paso debe ser normalmente hacia atrás, incluso en una jugada de carrera. No moverse hacia delante hasta que sepas dónde es probable que la pelota muera.
2. En jugadas por el centro, no moverte muy rápido. Deja que la jugada venga a ti.
3. Cuando una jugada de carrera se desarrolle hacia una sideline, muévete hacia ella, manteniendo al portador de la pelota entre tú, el árbitro de banda y la sideline. Mantente en frente de la jugada y fuera del camino de los safeties.
4. Observa la acción por delante del portador de la pelota y el punto de ataque. No hay necesidad de mirar a los receptores por delante del punto de ataque que no estén bloqueando. [§]
5. En carreras largas, intenta mantenerte por delante del portador de la pelota y tenerlo "encajonado" entre tú y el wing. Mantente fuera del camino de los jugadores.
6. Si eres el árbitro más cercano cuando la pelota muere, haz sonar tu silbato y muévete para lidiar con la pila. Solo si los wings están retrasados (u obviamente no vieron una rodilla en el suelo u algo similar) debes marcar el punto de pelota muerta.
7. Estar en la goal line del Equipo B antes de que un touchdown sea anotado.
8. Si no eres el árbitro más cercano al punto de pelota muerta, aun así, muévete hacia él y observa la acción continua después de que la pelota muera. En jugadas donde el portador de la pelota va hacia una sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Si eres el segundo árbitro en el área, ve fuera de límites con el portador de la pelota y mira y evita faltas a él (Mecánica 5.9).
9. Mantén una posición donde puedas observar la actividad en las "zonas periféricas", particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto.

12.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portador de la pelota te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ve la pelota! Asegúrate de que la pelota esté muerta.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de tiempo muerto [S3], converger en la pila, determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) y animar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de pelota muerta, observar golpes tardíos u otros actos ilegales. Es tu responsabilidad, en particular, observar la acción cerca de los wings ya que ellos están concentrados en el punto del máximo avance.
4. Debido a que el Back Judge no está muy a menudo involucrado directamente en las jugadas de carrera, es importante mantener la concentración durante el partido. Puede que seas el único árbitro en observar alguna acción lejos de la pelota o detrás de la espalda de otro árbitro.

12.4. – Jugadas de pase

12.4.a – Prioridades

1. Decidir si un pase fue completo o incompleto. Aunque principalmente será para pases en mitad del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tengas que ceder ante a otro árbitro con una mejor vista.
2. Decidir si hay touchdown en pases dentro de la end zone.
3. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave.
4. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) pass interference de la defensa y del ataque
   (b) holding defensivo y uso ilegal de manos contra receptores elegibles
   (c) bloqueo por debajo de la cintura de cualquier jugador en motion y todos los receptores en mitad del campo
   (d) toque ilegal de un pase hacia delante de un jugador que salió voluntariamente fuera de límites (esto puede necesitar ser consultado con un compañero de sideline)
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (g) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
6. Vigilar a los jugadores que salen fuera de límites pasada la end line.

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

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

1. Tu secuencia en una jugada de pase es: (fase A) jugador clave; (fase B) zona; (fase C) destino del pase. Ver también el Capítulo 16.
2. Retrocede en backpedal para mantener a todos los receptores frente a ti. Después del snap, tu primer paso normalmente debe ser hacia atrás (a menos que estés en la goal line o end line). No moverte hacia delante hasta que sepas dónde es probable que la pelota muera. Asegúrate de que puedes ver bloqueos y contactos de y en contra de cualquier receptor elegible en el medio del campo. Nunca ser sobrepasado.
3. En recepciones de pases largos, estar preparado para decidir en la goal line y end line.
4. Observa a tu jugador clave solamente durante la acción inicial después del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambia a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.

5. Si los receptores corren rutas en la end zone, muévete a una posición en la end line.
6. Si un potencial receptor del Equipo A sale voluntariamente fuera de límites en tu área, deja caer tu bean bag o gorra para indicarlo, y observa si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
7. Una vez que sabes que la pelota ha sido lanzada, muévete a la mejor posición para decidir si un pase es completo o incompleto, y si hay interference. Mientras la pelota esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que compiten por la pelota, no a la pelota en sí. Estar alerta a ambos pass interference, del ataque y de la defensa.
8. Si el jugador que intenta atrapar la pelota te da la espalda, antes de tomar la decisión, busca ayuda de cualquier otro árbitro que tenga mejor posición que tú.
9. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ◇ ver en particular a los defensores un poco alejados de la pelota que llegan y golpean con la coronilla del casco o por encima de los hombros del receptor. Esto se pierde a menudo◇ por el árbitro más cercano.
10. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continúa mirando al jugador(es) por faltas personales (golpear a receptores indefensos). No mirar la pelota.
11. Haz sonar tu silbato si ves que la pelota se convierte en muerta en tu área.
12. Si decides que el pase es incompleto, haz la señal de pase incompleto [S10].
13. Cuando el contacto que hubiese sido pass interference ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Después de un pase incompleto, asegúrate de que la pelota lanzada sea retirada del terreno de juego. Repetir la señal de pase incompleto [S10] al Referee (y Umpire, de ser necesario) en caso de que no hayan visto la primera señal.
15. Si hay una carrera después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de carrera (arriba).
16. En jugadas donde el portador de la pelota va hacia una sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Si eres el segundo árbitro en el área, salir fuera de límites con el portador de la pelota y mirar y evitar faltas a él (Mecánica 5.9).
17. Mantén una posición donde puedas ver la actividad en las "zonas periféricas" particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto.

12.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca de la sideline o end line, mira primero sus pies por si baja dentro de límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control sobre la pelota. Si miras primero sus manos puedes perder el momento en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8).
2. Si el pase es incompleto en tu área:
   (a) Si no hay un receptor elegible en el área, muévete rápidamente hacia el Referee para informarle de ello. Si la pelota ha cruzado la zona neutral, hacer la señal [Sup42] apuntando al suelo más allá de la zona neutral. Si la pelota no ha cruzado la zona neutral, muévete hacia el Referee mientras apuntas al suelo por detrás de la zona neutral. §
   (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no lo ha visto, dirígete hacía él mientras apuntas al receptor elegible. Se permite decir "El número 34 estaba en la zona de pase" (por ejemplo).
   (c) [USANDO RADIO] Comunicar esta información es también una opción@.

12.5. – Jugadas de goal line

12.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Decidir si un touchdown fue anotado o no. Esto incluye todos los pases dentro de la end zone, además de jugadas de carrera si el snap ocurre fuera de la yarda 7 del Equipo B.
2. Observar las celebraciones de los jugadores después de una anotación.

12.5.b – Posicionamiento inicial

1. [SNAP ENTRE LA YARDAS 7 Y 15 DEL EQUIPO B] Comenzar en la end zone y muévete a cubrir la goal line, a menos que sea posible un pase hacia la end zone, en cuyo caso muévete a cubrir el final del pase o cualquier línea (goal line o end line) que esté más cercana.
2. [SNAP DESDE O FUERA DE LA YARDA 7 DEL EQUIPO B] ◊ Comenzar en la end line.

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

1. Muévete para observar a todos los jugadores en tu área de responsabilidad. Si un pase es lanzado dentro de la end zone, muévete a la mejor posición para decidir el final del pase. Si el pase es lanzado a la esquina profunda de la end zone, normalmente será en algún lugar en la end line entre las hash marks y las marcas de las nueve yardas.
2. Indica una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal de touchdown [S5] solo cuando veas claramente la pelota romper el plano de la goal line en posesión de un jugador o si ves un pase completo en la end zone.
3. Si se forma una pila en la goal line, adéntrate en el campo hasta que veas la pelota. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que "excavar". Revisa con el resto de árbitros si no vieron al portador de la pelota tocar el suelo (o que hubo fumble) antes de que alcanzara la goal line.
4. No hacer la señal de anotación si has lanzado un pañuelo por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
5. Si tienes responsabilidad de goal line, cubrir la goal line – no correr detrás del jugador dentro de la end zone a menos que haya una amenaza de problemas provocada por él o en su contra, pero sí girarse para mantener tus ojos en él y observa golpes tardíos o conductas antideportivas.
6. Si otro árbitro tiene responsabilidad de la sideline, no señales touchdown hasta que hayas confirmado con él que el portador de la pelota no salió fuera de límites. ◊
7. Mantener la señal de touchdown hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate viendo a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya terminado. No correr y hacer la señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
8. Es especialmente importante en las jugadas de goal line que todos los árbitros de cobertura indiquen el mismo punto de máximo avance. Comunicarse ante la duda. Señalar solo si estás seguro.
9. Si el final de la jugada no es en tu área de responsabilidad, muévete a una posición para ayudar a hacer la limpieza de la acción continua alrededor o lejos de la pelota.

12.6. – Retornos

12.6.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag. ˣ
3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portador de la pelota, especialmente:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
   (b) bloqueo por debajo de la cintura en cualquier lugar
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) ayudar al corredor§
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros

(f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta

4. Observar cualquier entrega en mano o pase cuando seas el árbitro más cercano o tengas la mejor vista y marcar el punto con un bean bag.
5. Observar cualquier pase *ilegal* hacia delante o entrega en mano hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel o cerca del portador de la pelota. ◇

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

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Muévete hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.
3. Observar al portador de la pelota mientras permanece en medio del campo o hasta que él pase al wing más cercano.
4. Si estás mirando el desarrollo de un bloqueo, quédate observándolo antes de mirar al portador de la pelota u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, quédate mirando el bloqueo hasta que estés seguro de que es legal.
5. Si la pelota muere en tu área de responsabilidad, haz sonar tu silbato, haz la señal de tiempo muerto [S3], y después la señal de primer down [S8] para mostrar que equipo tiene posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
6. Si no eres el árbitro más cercano al punto de pelota muerta, aun así, muévete hacia ahí y observa la acción continua después de que la pelota muera. En jugadas donde el portador de la pelota avanza cerca de la sideline o bien fuera de límites, muévete lateralmente para cubrir el área alrededor del él por si hay actividad extracurricular. Si eres el segundo árbitro en el área, sal fuera de límites con el portador de la pelota y mira y evita faltas a él (Mecánica 5.9).

12.7. – Punts

12.7.a – Prioridades

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

1. Marcar el final del chut (si es dentro de límites) con un bean bag.
2. Decidir si un jugador tocó la pelota o no.
3. Observar cualquier señal de fair catch de los jugadores en tu área.
4. Observar kick-catch interference contra un jugador en posición de atrapar un chut, si es que el chut viene hacia tu área.
5. Si el chut no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron kick-catch interference ya que fueron bloqueados hacia el retornador por un oponente.
6. Marcar todos los puntos de toque ilegal con un bean bag.
7. Decide si la excepción del momentum aplica o no cerca de la goal line.
8. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por debajo de la cintura, especialmente de los jugadores en el medio del campo
   (b) durante el chut, bloqueo por la espalda y holding contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
   (c) un jugador del Equipo A volviendo dentro de límites después de salir voluntariamente fuera de límites durante un down (deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando vuelva)
   (d) kick-catch interference cuando la pelota chutada aterrice en tu área §
   (e) bloqueos ilegales hechos por jugadores que han hecho señal de fair catch
   (f) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (h) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
   (i) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta

9. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Durante un retorno de punt, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

12.7.b – Posicionamiento inicial

1. Estar detrás y en lado del retornador más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver la pelota ser chutada. Al lado para que así estés fuera de su camino, pero lo suficientemente cerca para observar si tocó o no la pelota, o si cualquier oponente interfirió con su oportunidad de atrapar el chut. Aproximadamente 5-8 yardas detrás y 5-8 yardas al lado es una distancia adecuada, dejando espacio para la velocidad del retornador y las condiciones climáticas. Si hay más de un retornador profundo, colócate donde puedas ver a todos. †
2. [SNAP DESDE DENTRO DE LA YARDA 40 DEL EQUIPO B O EL RETORNADOR DE PUNT ESTÁ DENTRO DE LA YARDA 10 DEL EQUIPO B] Estar en posición inicial en la goal line en medio del campo.
3. Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo a la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del chutador. Acercarse al sideline hacia donde el viento probablemente desplace la pelota chutada.
4. Tener un bean bag fácilmente disponible y un segundo a mano.
5. El Back Judge tendrá la responsabilidad del final del chut, a menos que termine muy cerca de una sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.

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

1. Cuando la pelota es chutada, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo de la pelota. Observa a los jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá la pelota. Sin embargo, si el retornador se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá la pelota.
2. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *no* caerá en tu área:
   (a) Si el chut es corto y hacia cualquiera de los dos lados, el árbitro de banda asumirá responsabilidad por la pelota. Ellos harán la señal de puño extendido [Sup28] para indicarlo.
   (b) Mantén una posición donde puedas cubrir la acción en frente y alrededor del retornador. Si eres el árbitro más cercano *que no sea* el árbitro que está cubriendo al retornador, muévete donde puedas observar jugadores bloqueando cerca de cualquier retornador en posición de atrapar el chut. En particular, observar a aquellos bloqueados por un oponente para que interfieran y, por tanto, inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
   (c) Si un jugador en tu área hace señal de fair catch, mira que no bloquee antes de tocar la pelota (Regla 6-5-4).
   (d) No dudar en señalar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunícate con tus compañeros para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
3. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *sí* caerá en tu área:
   (a) desplázate a una posición abierta (como mínimo 10 yardas a menos que el retornador esté cerca de la sideline) y detrás del retornador intentando estar en un ángulo de 45 grados para decidir sobre la validez del catch.
   (b) Si el chut primero es muffeado (pero no poseído) por un miembro del Equipo B ◇ más allá de la zona neutral, puedes hacer la señal de pelota tocada [S11] para señalar que el Equipo A es elegible para tocarla. ◇
   (c) Usar bean bags para marcar cualquier punto de toque ilegal y/o el punto donde el chut termina. Solo un árbitro, el árbitro de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada punto

y hacer cada señal. Si tienes más puntos que bean bags, prioriza el punto más ventajoso para el Equipo B.

(d) Si la pelota muere debido a que fue atrapada o recuperada por el Equipo B después de una señal de fair catch, o fue atrapada o recuperada por el Equipo A después de ser tocada por el Equipo B, [§] haz sonar tu silbato y la señal de tiempo muerto [S3]. Haz la señal de primer down [S8] en la dirección correspondiente. [§]

(e) Si la pelota no es atrapada y va más profunda que el retornador, seguir a la pelota y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantente lo suficientemente lejos de la pelota para que no haya peligro de que te toque.

(f) Si la pelota se aproxima a la goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la end zone. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.

(g) Si la pelota entra en la end zone (sin ser tocada por el Equipo B más allá de la zona neutral) y toca el suelo [◊] o muere en posesión del Equipo B en la end zone, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

(h) Si el chut es recuperado por el Equipo A sin ser tocado por el Equipo B, [§] hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente la pelota por un jugador del equipo chutador no debe ser interpretado como control de la pelota.

(i) Si la pelota rueda hasta pararse en tu área, asegúrate de que ningún jugador está intentando recuperarla antes de hacer sonar tu silbato y señalar tiempo muerto [S3].

Durante el retorno de punt, [◊] responder como en la sección Retornos (arriba).

12.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el Equipo B no se alinea en una formación de retorno de punt (es decir, sin retornador profundo), adoptar tu posición normal de down de scrimmage. Esto está justificado ya que, si el Equipo A chuta la pelota profunda, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si la pelota es chutada profunda, ajusta tu posición acordemente, pero solo el árbitro más cercano a la pelota tendrá que observarlo. El resto de árbitros deben observar a los jugadores.
2. Estar alerta en casos donde el chut es bloqueado o donde haya un mal snap. También se aplica si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase. [◊]
   (a) Si la jugada se convierte en una carrera o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
   (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
   (c) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.

12.8. – Intentos de field goal y try

12.8.a – Prioridades

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

1. Decidir si el intento de field goal es anotado o fallado. Compartes esta responsabilidad con [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] el Centre Judge [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] el Line Judge[†] (a menos que permanezca en el backfield de ataque o[†] en la línea de scrimmage, en cuyo caso solamente tú tendrías esa responsabilidad).
2. Observar el toque o bateo ilegal de la pelota.
3. Observar las celebraciones de los jugadores después de una anotación.
4. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Durante un retorno de field goal, [◊] aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

12.8.b – Posicionamiento inicial

1. Estar en posición aproximadamente una yarda atrás del poste más lejano de la cabina de prensa. Eres responsable de decidir si la pelota pasa por dentro de tu poste. Además, eres responsable de decidir si la pelota pasa por encima del travesaño. [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] El Centre Judge tiene responsabilidad del otro poste. [EN FORMACIÓN 2x1 (MECÁNICA DE 5)] [†] El Line Judge tiene responsabilidad del otro poste.

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

1. Observar la pelota desde el chut hasta cuando se hace evidente si el intento será anotado o no.
2. Si consideras que fue anotado, comunícate ("bueno", asiente con la cabeza) con tu compañero (de tener uno) detrás de los postes y salir juntos entre los postes (aproximadamente una yarda dentro de la end zone) haciendo la señal de anotación [S5] mientras os paráis.
3. Si consideras que el chut fue fallado, hacer la señal de field goal fallado [S10]. Si el chut salió por tu lado, también puedes hacer la señal de chut fuera [Sup15]. *No* hacer la señal de touchback.
4. Mantén cualquiera de las señales al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
5. Haz sonar tu silbato cuando el resultado del chut es evidente. No hay necesidad de esperar a que la pelota toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado del chut.
6. Si el chut es corto o bloqueado y la pelota es poseída por el Equipo B, muévete a una posición para arbitrar la jugada de chut como un punt.

12.8.d – Técnicas avanzadas

1. En intentos de largos de field goal (es decir, si el snap es desde afuera de la yarda 20 del Equipo B), está permitido que solo el Back Judge vaya detrás de los postes y así permitirle al Line Judge (y Centre Judge) comenzar en su posición normal. [†] Esto se conoce como mecánica "One Judge". Si es así, estar 3-5 yardas detrás de los postes, en una posición en la cual puedas ver cómodamente ambos postes sin tener que torcer tu cuello.
2. Estar alerta en casos en donde el chut sea bloqueado o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase.
   (a) Mantente en posición mientras sea posible un intento de drop kick. Si se desarrolla una jugada de carrera o pase, lee la jugada y responde según sea apropiado.
      (i) En una obvia jugada de carrera o de pase cerca de la goal line, podrías tener que entrar y cubrir la goal line.
      (ii) Mantente en la end line si un pase hacia la end zone es posible.
3. Ten en cuenta los números de los receptores elegibles.

12.9. – Después de cada down

12.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a pelota muerta de jugadores de ambos equipos.
2. Animar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan la pelota a un árbitro o bien que lo dejen cerca del punto de pelota muerta, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea a ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo ha sido lanzado, y de ser así:
   (a) Hacer la señal de tiempo muerto [S3].
   (b) Informar al Referee y Umpire cualquier falta que señales.
   (c) Cubrir los pañuelos de penalización (y bean bags, si corresponde) lanzados por los compañeros.
   (d) Asegurar que todas las penalizaciones han sido aplicadas correctamente.

5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el partido.
6. [OPERADOR DE RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, advertir a los 10 segundos, y lanzar un pañuelo por retraso del juego si el reloj llega a 0 antes de que la pelota sea puesta en juego.
7. Permitir peticiones legítimas de tiempos muertos. Revisa si la petición que viene desde el coaching box o team area fue hecha por el Head Coach.
8. Repetir todas las señales de tiempo muerto [S3] de tus compañeros.
9. Ayudar en el relevo de la pelota muerta o nueva al punto siguiente.
10. Si no estás cubriendo la jugada, ayuda manteniendo el orden del campo moviéndote hacia donde ha terminado la jugada.

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

1. Si eres el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea a ganar ha sido alcanzada.
   (a) Si ha sido, hacer la señal de tiempo muerto [S3]. Después que toda la acción haya terminado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee está al tanto.
   (b) Si no estás seguro de si la línea a ganar ha sido alcanzada o no, señala tiempo muerto [S3] y grita "cerca". Anima al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
   (c) Solo coloca la pelota en el suelo en el lugar *real* del punto de pelota muerta – nunca en un punto a nivel de este.
   (d) Si la jugada termina dentro de límites, informar al Referee que el reloj deberá iniciarse al ready haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
2. [x] Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que la pelota ha muerto. Utiliza la señal de pelota muerta [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de tiempo muerto [S3], touchdown/field goal [S5], safety [S6], inicio de reloj [S2] o pase incompleto/field goal no anotado [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
3. Si un pañuelo ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si se ha solicitado un tiempo muerto de equipo o lesión, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un periodo ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
4. [OPERADOR DE RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si el reloj de 40 segundos debe iniciarse por regla:
   (a) Si hay reloj de jugada en el estadio, revisar que inicie poco después de que comience la jugada.
   (b) Si no hay reloj de jugada en el estadio, iniciar los 40 segundos poco después de que termine la jugada.

Relevar la pelota:

5. Si tienes la pelota, pero otro árbitro tiene el punto de pelota muerta y está cerca de la línea a ganar, entrega la pelota al árbitro y deja que la coloque en la ubicación precisa (línea de yarda *y* posición lateral) donde la pelota murió.
6. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda a relevar la pelota al árbitro que la colocará en el punto siguiente (Mecánica 5.8).
7. Si la pelota ha sido colocada en el punto de pelota muerta en una zona lateral, y otra pelota está siendo relevada al punto siguiente, no llevar la pelota al punto de pelota muerta hasta que una pelota de reemplazo haya sido colocada en la ubicación correcta en la línea dentro de límites.

Prepararse para el próximo down:

8. Muévete hacia la posición para el siguiente down. Si la pelota está lista para jugarse (o lo estará inmediatamente), [λ] retrocede en backpedal manteniendo tus ojos en la pelota. No quitarle la vista mucho rato en caso de que la jugada empiece mientras no estabas mirando.
9. Si la pelota no está lista dentro de los 20 segundos restantes en el reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3), señalarle al Referee [Sup29] que el reloj de jugada debe restablecerse a 25 segundos.

10. Si no hay reloj de jugada visible, cuando queden aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, levantar la mano bien alta [señal S7] hasta que ocurra el snap o un pañuelo por retraso del juego haya sido lanzado. No hacer otras señales adicionales (p. ej., cuenta atrás).
11. Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira al snapper. Si la pelota se está moviendo, no es falta. De lo contrario, haz sonar tu silbato y lanza tu pañuelo por retraso del juego. §

12.9.c – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a tu posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o la rotura de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
   (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y parar la jugada que viole la regla de sustituciones.
   (b) Hacer la señal de igualando sustitutos [Sup36] al Referee y gritar "subs on".
   (c) Mantén la señal hasta que el Referee haya tomado el control del proceso.
3. Si deseas hablar a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge§ (para un jugador del Equipo A). No retrasar el partido innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se esté en tiempo muerto. Nunca intentes hablar con un jugador en un ataque en hurry-up o no-huddle. §
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

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

13.1. – Free kicks

13.1.a – Prioridades

Antes del chut:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido al equipo arbitral a cambiar a posiciones de onside kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. Recordar a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar la disposición para jugar:
   (a) Revisar las áreas laterales y end zone para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del terreno de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del team area.
   (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus materiales, bien lejos del camino y que los materiales hayan sido colocados en el suelo fuera del team area y detrás de las líneas delimitadoras en la mitad del campo del equipo que recibirá. [§] Comprobar que los recogepelotas están en posición.
   (c) Mirar hacia el terreno de juego para señalar que estás listo. Date la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un compañero claramente no lo está. Haz sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa después de la señal de ready.
5. Siempre estar alerta a chuts cortos.

Durante la jugada de chut:

6. Observar si un free kick sale fuera de límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Decidir si un jugador del Equipo B cerca de la sideline toca la pelota mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de fair catch, y estar preparado para decidir cualquier kick-catch interference.
8. Si estás en la línea de restricción y el chut es corto:
   (a) Saber dónde y por quién fue tocada primero la pelota.
   (b) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
   (c) Marcar cualquier punto de toque ilegal con un bean bag.
   (d) Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano y si hubo poco o ningún retorno.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si la pelota es primero tocada legalmente en el terreno de juego en tu área de responsabilidad.
10. Decidir si la pelota se convierte en muerta en la end zone o no.
11. Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites si la pelota muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A.
12. Marcar el punto con un bean bag en cualquier pase hacia atrás, entrega o fumble en tu área.
13. Observar faltas/violaciones [§] de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) toque ilegal en un chut corto
   (b) bloqueos por la espalda y holding en el punto de ataque
   (c) bloqueos por debajo de la cintura [x]

(d) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
(e) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos por el lado ciego
(f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(g) cualquier jugador del equipo chutador que entre al terreno de juego después del chut o que sale voluntariamente fuera de límites durante el chut y vuelve dentro de límites [§]

13.1.b – Posicionamiento inicial

Chuts normales:

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

Onside kicks:

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

Free kicks después de una penalización o safety:

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

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

Antes del chut:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer el chut (p. ej., un no jugador [◇] entra o se acerca al terreno de juego), haz sonar tu silbato, haz la señal de tiempo muerto [S3] y resuelve el problema.

Durante cualquier jugada de chut:

2. Si ves que cualquier jugador del equipo chutador sale voluntariamente fuera de límites durante el chut, deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando la pelota es primero tocada legalmente dentro del terreno de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

Durante una jugada de chut que va profundo:

4. Después de que la pelota sea chutada, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad (ver 26.1). Después de comprobar su trayectoria inicial, no mirar el vuelo de la pelota.
5. Si el chut amenaza con entrar en la end zone, quédate en la goal line (fuera del camino de todos los jugadores) para decidir sobre un touchback. Si la pelota amenaza el pylon, estar ahí para poder decidir si la pelota sale fuera de límites por el terreno de juego o por la end zone.
6. Si la pelota viva [§] y al menos un jugador van profundamente dentro de la end zone, moverse para cubrir la end line.
7. Si el chut [◇] claramente va hacia el lado contrario al tuyo, muévete hacia adelante 10 yardas para obtener un mejor/diferente ángulo para ver lead blocks y cualquier cuña ilegal.
8. Si ocurre un touchback:
   (a) Haz sonar fuerte tu silbato para evitar más acciones.

(b) Muévete hacia el interior del campo por delante de cualquier receptor que tenga la pelota. Hasta que llegues frente a él, sigue mirándolo en caso de que le cometan una falta. [λ]
(c) Haz la señal de touchback [S7]

9. En un kickoff profundo, seguir al portador de la pelota y mantenerlo "encerrado" entre tú y los árbitros de más adelante.
10. Si la pelota sale fuera de límites en tu área, ve y quédate en el punto, dejando tu pañuelo si es apropiado. [x]

Durante una jugada de chut en donde el chut corto:

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

13.1.d – Técnicas avanzadas

1. [x] Puedes ajustar tu [λ] posición según factores como el punto del free kick,[§] el viento y el conocimiento de la fuerza del pie del chutador. Sin embargo, es importante estar en la goal line (y particularmente, en el pylon) antes de que la pelota llegue ahí en situaciones cruciales.

13.2. – Jugadas de scrimmage básicas

13.2.a – Prioridades

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

(c) sustitutos que entran al campo, se comunican, y después abandonan el campo.

14. Asegurar que entrenadores y sustitutos están detrás de la línea del coaching box y que tu sideline está despejada de cualquier obstáculo.
15. [LINESMAN] Darse cuenta de si la cadena y el indicador de down están en la posición correcta, pero evitar el inicio de la jugada solamente si hay un problema serio.
16. Observar la legalidad de la formación, en particular que no haya más de 4 jugadores en el backfield.
17. Indicar la línea de scrimmage del Equipo A (la cola de la pelota) [§] con tu pie más cercano a su goal line.
18. Indicar, usando la señal de fuera de la línea [Sup1], cuando el jugador del Equipo A más cercano a ti esté fuera de la línea de scrimmage.
19. Observar si todos los jugadores del Equipo A han cumplido el requisito de estar dentro de las marcas de las nueve yardas.
20. [LINESMAN] Si la distancia a la línea a ganar es aproximadamente de 5 yardas, saber si una penalización de 5 yardas daría un primer down o no. [@]

13.2.b – Posicionamiento inicial

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

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

1. En el caso de un movimiento abrupto de jugadores del Equipo A, acercarse rápidamente para hablar con el Umpire para determinar qué equipo es responsable.
2. Si uno o más jugadores del Equipo B entra a la zona neutral, ver la reacción de los jugadores del Equipo A que podrían ser amenazados. Estar atento a cuando los jugadores del Equipo B regresen a su lado de la zona neutral.
3. Si hay una falta antes del snap, haz sonar tu silbato, lanza tu pañuelo y señala tiempo muerto [S3]. Acercarse rápidamente al punto siguiente para evitar el inicio de la jugada y para hablar con el Umpire y el otro wing sobre la falta señalada. Sin embargo, si no hay posibilidad de dudas acerca de qué falta es, puedes hacer una miniatura de la señal de penalización [p. ej. S18 o S19] [λ] al Referee sin tener que llegar hasta él.

13.2.d – Técnicas avanzadas

Razones para variar (o no) tu posición inicial:

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

4. Si hay más de un receptor cerca de ti fuera de la línea, puedes opcionalmente indicar el número extendiendo los dedos al final de tu señal de fuera de la línea [Sup1]. [§]

13.3. – Jugadas de carrera

13.3.a – Prioridades

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

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

1. Si la carrera viene hacia tu lado del campo:
   (a) Retrocede en ángulo fuera del campo y hacia la end line del Equipo A si es necesario.
   (b) Toma la cobertura del portador de la pelota cuando se acerque a la zona neutral en tu área.
   (c) Deja que el portador de la pelota te sobrepase, después seguirlo downfield hasta que la pelota muera, manteniéndote fuera del camino de otros jugadores.
   (d) Una vez que la pelota muera, haz sonar tu silbato y muévete a nivel del punto de máximo avance.
   (e) Si la pelota muere dentro de límites y cerca de la sideline, estar preparado para tomar el punto del máximo avance de tu compañero wing[§] usando cross-field mechanics si el portador de la pelota es llevado hacia atrás.
2. Si la carrera avanza por el medio:
   (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portador de la pelota.
   (b) Entra cuando la jugada está muerta para marcar el máximo avance. Entra hasta que encuentres resistencia (no pasar sobre los jugadores). Excepción: No entrar si el Equipo A está en situación de hurry-up (o debiese estarlo) y el reloj está corriendo.
   (c) Haz sonar tu silbato solamente si puedes ver claramente la pelota y al jugador con posesión.
3. Si la carrera va hacia el lado opuesto del campo:
   (a) Mantenerte abierto, pero aproximadamente a nivel con el avance del portador de la pelota.
   (b) Mantener tus ojos abiertos para golpes sucios detrás de la jugada.
   (c) Mantener la concentración – estar alerta a reverses.

(d) Cuando la pelota muere, ir al nivel del punto de pelota muerta. No hacer sonar tu silbato.
(e) Si tu compañero del lado contrario del campo no puede ir rápidamente al punto de pelota muerta (p. ej. porque la pelota se convirtió en muerta cerca de la sideline o el portador de la pelota es llevado hacia atrás):
(i) Ayudarlo quedándote en posición a nivel del punto del máximo avance que a juicio tuyo es el mejor (cross-field mechanics), pero no seas llamativo con esto.
(ii) Mantener esta posición lo suficiente para permitirle la oportunidad de repetir tu punto si no tiene opción de juzgarlo por sí mismo, pero dejarlo cuando el árbitro de Cobertura indica de forma obvia el punto de máximo avance por su cuenta.
(iii) Si el árbitro de Cobertura marca un punto muy impreciso, discretamente llama su atención hacia tu punto.

4. En una carrera larga:
(a) Seguir la jugada, manteniendo la mejor vista posible del portador de la pelota y los jugadores cerca de él. Estar preparado para entrar cuando la pelota muera y marcar el punto del máximo avance.
(b) De vez en cuando, el deep puede tener mejor posición que tú para cubrir al portador de la pelota, en cuyo caso será quien declare la pelota muerta y marque el máximo avance. Sin embargo, no debe ser lo habitual - ¡sigue el ritmo de la jugada!
5. Si la carrera termina detrás de la línea de scrimmage:
(a) Ayudar al Referee (o Centre Judge) a determinar el máximo avance.
6. Mantenerse fuera de límites hasta que estés seguro de que la pelota se convierte en muerta. Nunca darle la espalda a la pelota.

Cubriendo el punto de pelota muerta:

7. Al marcar el máximo avance, converger al punto de pelota muerta cuando la jugada en tu área lo permita. Cuadrarse, es decir, moverse paralelamente al sideline y después hacia adentro, en vez de diagonalmente. Esto es especialmente importante en jugadas clave que terminan alrededor de la línea a ganar o la goal line, donde *vender* el punto puede ser crucial (Mecánica 5.21).
8. Estar alerta para cubrir el punto del máximo avance cuando el portador de la pelota ha sido llevado hacia atrás, pero mira al portador de la pelota (y las acciones contra él), no el punto. No pasar sobre los jugadores para llegar al punto del máximo avance: mantenlos frente a ti. Deja caer tu bean bag *solo* si fuiste forzado a dejar tu punto.
9. Si la pelota sale fuera de límites en tu lado del campo, señalar tiempo muerto [S3]. Normalmente, tendrás el máximo avance hasta la yarda 2 del Equipo B. A menos que el deep esté mucho más cerca que tú, moverse al punto de pelota muerta una vez que los jugadores hayan despejado el área contigua. Pararse en la sideline y ver cualquier acción continua en el área fuera de límites.
10. Si es absolutamente necesario, marca el punto de pelota muerta con tu bean bag y ve fuera de límites para evitar/parar acciones continuas.
11. Una vez que toda la acción haya terminado, ayudar (si es necesario) a recuperar/relevar otra pelota al Posicionador (Mecánica 5.8).
12. Si la pelota muere dentro a aproximadamente 10 pies de la sideline y el reloj no debe pararse por ninguna razón, hacer la señal de inicio del reloj [S2].
13. Si el portador de la pelota sale fuera de límites en el área del deep, adéntrate al team area tan profundamente como el portador de la pelota esté y observa cualquier acción en contra de él.

13.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portador de la pelota te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ve la pelota! Asegúrate de que la pelota esté muerta.

2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de tiempo muerto [S3], converger en la pila, determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) y animar a los jugadores que se salgan de la pila de manera segura.
3. Si no eres el árbitro más cercano al punto de pelota muerta, observar golpes tardíos u otros actos ilegales.

Tipos particulares de jugadas de carrera:

4. En una jugada de pitch option hacia tu lado del campo:
   (a) Muévete al backfield para observar la acción contra el back retrasado (cualquier jugador de ataque en posición de recibir un pase hacia atrás), hasta que la pelota es picheada o el quarterback corta hacia delante.
   (b) Si la pelota es picheada, eres responsable de la pelota suelta y la acción del o en contra del back retrasado.
   (c) Si la pelota no es picheada, una vez que el quarterback corta hacia delante es tu responsabilidad, así como en cualquier otra jugada de carrera, y el Referee (o Centre Judge) tomará la responsabilidad del back retrasado.

Consejos generales:

5. Es mejor tomar responsabilidad sobre el portador de la pelota demasiado pronto que no lo suficientemente pronto. Puedes ser perdonado por perderte un holding, pero nunca serás perdonado por perderte un fumble.
6. Aun cuando la pelota puede estar en el otro lado del campo, puede que tengas una mejor vista del final de la jugada que el árbitro más cercano. Si el portador de la pelota está en dirección hacia ti, o tiene la pelota en la mano más cercana a ti, o si en el placaje gira hacia ti, puede que tengas que ayudar a tu compañero.
7. Si eres el árbitro de Cobertura y la jugada termina cerca de la línea a ganar, debes ir al lugar y colocar la pelota en el punto *exacto* de pelota muerta.

13.4. – Jugadas de pase

13.4.a – Prioridades

1. Decidir si un pase fue completo o incompleto. Aunque principalmente será para pases a tu lado del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tengas que ceder ante a otro árbitro con una mejor vista.
2. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave
3. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) pass interference de la defensa y del ataque
   (b) holding defensivo y uso ilegal de manos contra receptores elegibles
   (c) bloqueo por debajo de la cintura de jugadores en tu lado de la formación
   (d) toque ilegal de un pase hacia delante de un jugador que salió voluntariamente fuera de límites
   (e) receptores inelegibles en el downfield
   (f) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (h) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
4. Decidir si un pase hacia delante fue lanzado desde atrás o más allá de la zona neutral. Además, estar preparado para ayudar a determinar si la pelota cruzó la zona neutral antes del pase hacia delante.
5. Decidir si un pase hacia delante cruzó la zona neutral o no.

6. Decidir si un pase *rápido* del quarterback fue hacia delante o atrás. Usar la señal de pase hacia atrás [Sup5] inmediatamente si el pase es hacia atrás. No intentar tomar una decisión sobre un pase/fumble si el pasador fue contactado – dejárselo al Referee.
7. Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites (en tu lado del campo) si la pelota muere detrás de la zona neutral.
8. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible o el pase claramente no ha alcanzado la zona neutral.
9. Observar a los jugadores que salen fuera de límites cruzando la sideline o end line.

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

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

1. Tu secuencia en jugadas de pase es: (fase A) jugador llave; (fase B) zona; (fase C) destino del pase. Ver también el Capítulo 16. [§]
2. Permanecer en la línea de scrimmage (o dar un paso al backfield del ataque) para estar preparado para decidir si el pase fue lanzado desde detrás o más allá de la zona neutral, y si el pase cruzó la zona neutral o no. Quédate ahí hasta que estés seguro de que se está lanzando un pase que claramente cruzará la zona neutral, entonces muévete downfield (normalmente con pasos laterales para pases cortos; si es necesario, girar para correr en un pase largo) para colocarte en posición para ver el posible destino del pase, pero sin adelantarse al receptor deseado. [†]
3. Observa a tu jugador clave solamente durante la acción inicial después del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.
4. Si un potencial receptor del Equipo A sale voluntariamente fuera de límites en tu área, deja caer tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
5. Una vez que sabes que la pelota ha sido lanzada, muévete a la mejor posición para decidir si un pase es completo o incompleto, y si hay interference. Mientras la pelota esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que compiten por la pelota, no a la pelota en sí. Estar alerta a ambos pass interference, del ataque y de la defensa.
6. Si el jugador que intenta atrapar la pelota te da la espalda, antes de tomar la decisión, busca ayuda de cualquier otro árbitro que tenga mejor posición que tú.
7. Si el receptor es llevado hacia atrás, estar preparado para darle su máximo avance. Especialmente cuando el receptor esté cerca de la sideline, y puedas necesitar usar cross-field mechanics. Si el receptor está en tu lado del campo, el otro wing puede tener el mejor máximo avance. Tomar tu punto a partir del suyo. Si el receptor está en el otro lado del campo, puede que tengas el mejor punto. Ofrecer el punto a tu compañero.
8. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ver en particular a los defensores un poco alejados de la pelota que llegan y golpean con la coronilla del casco o por encima de los hombros del receptor. Esto se pierde a menudo[◇] por el árbitro más cercano.
9. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continúa viendo al jugador(es) por faltas personales (golpear a receptores indefensos). No observar la pelota.
10. Hacer sonar tu silbato si ves que la pelota se convirtió en muerta en tu área.
11. Si la pelota fue lanzada al lado contrario del campo de ti, tu primera responsabilidad es cobertura de limpieza de acciones en tu lado del campo y en el medio del campo. Sin embargo, si estás 100% seguro de lo que viste, puedes ayudar con la decisión de completo/incompleto, pass interference, contacto ilegal de casco y máximo avance.
12. Cuando decides en recepciones de pases involucrando la sideline, hacer solo una señal. Hacer la señal de pase incompleto [S10] si el pase es incompleto. Hacer la señal de tiempo muerto [S3] si el pase es completo y después el portador de la pelota sale fuera de límites (Mecánica 5.9) o si la pelota muere en o más allá de la línea a ganar. [§] Hacer la señal de inicio del reloj [S2] si el pase es completo y el portador de la pelota es declarada que tocó el suelo dentro de

límites cerca de la línea a ganar. [§] Cualquiera de las señales usadas debe ser repetida dos o tres veces para maximizar las oportunidades de que otros árbitros la vean. Recordar mirar al otro árbitro en tu sideline antes de hacer cualquier señal que indique un pase completo. Asiéntele con tu cabeza para indicarle un pase completo. Hacer la señal de pase incompleto [S10] para indicar que tienes un pase incompleto.

13. Cuando el contacto que hubiese sido pass interference ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Si hay un problema en cuanto a si la pelota o pasador ha cruzado o no la zona neutral, hacer la señal del lado de la zona [Sup42] hacia donde corresponda. Mantener/repetir la señal hasta que otro miembro relevante del equipo arbitral la haya visto.
15. Después de un pase incompleto, obtener una pelota del recogepelotas y forma un relevo para llevar la pelota hacia el Posicionador (Mecánica 5.8).
16. Si hay una carrera después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de carrera (arriba).
17. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las "zonas periféricas", especialmente en jugadas donde haya alguien muy abierto.

13.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca de la sideline o end line, mira primero sus pies por si baja dentro de límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control sobre la pelota. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8). Establece contacto visual con cualquier compañero de sideline al final de la jugada antes de hacer cualquier señal.
2. Siempre estar preparado para volver y decidir en jugadas cerca de la zona neutral además de la acción en la sideline. Si el potencial pasador decide correr con la pelota, debes cubrirlo una vez haya cruzado la zona neutral.
3. Si el pase es incompleto en tu área:
   (a) Si no hay un receptor elegible en el área, y/o el pase claramente no ha llegado a la zona neutral, muévete rápidamente hacia el Referee para informarle de ello. Si la pelota ha cruzado la zona neutral, hacer la señal [Sup42] apuntando al suelo más allá de la zona neutral. Si la pelota no ha cruzado la zona neutral, muévete hacia el Referee mientras apuntas al suelo por detrás de la zona neutral. [§]
   (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no lo ha visto, dirígete hacía él mientras apuntas al receptor elegible. Se permite decir "El número 34 estaba en la zona de pase" (por ejemplo).
   (c) [USANDO RADIO] Comunicar esta información es también una opción[@].
4. Si observas que un pase fue rozado, hacer la señal de pelota tocada [S11]. La señal normalmente debería ser usada cuando el pase fue tocado en el backfield del ataque, pero discretamente (a los espectadores) el toque en el downfield puede ser señalado de esta manera también. No es necesario hacer la señal cuando el pase ha sido obviamente tocado (p. ej. cuando un jugador de línea defensivo lo batea hacia el suelo).
5. Si la jugada termina cerca de la línea a ganar, debes ir al lugar y colocar la pelota en el punto *exacto* de pelota muerta.

13.5. – Jugadas de goal line

13.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

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

13.5.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición normal de un down de scrimmage, pero muy abierto para no quedarte atrapado en una jugada abierta rápida. (Ver también 13.2.d.2.)
2. Tienes responsabilidad primaria de la goal line del Equipo B si el snap es desde o dentro de la yarda 7 del Equipo B.
3. Tienes responsabilidad primaria de la goal line del Equipo A si el snap es desde o dentro de la yarda 5 del Equipo A.

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

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

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO B]

2. En una jugada de carrera, debes estar en la goal line antes que el portador de la pelota para poder decidir si la pelota rompió el plano. *No* ir hacia el backfield del Equipo A para dejar que los jugadores te pasen.
3. Si ves al portador de la pelota parado cerca de la goal line, haz sonar tu silbato, entra y "vende" el punto de pelota muerta. Si es apropiado, grita "corto" para avisar a tus compañeros.
4. En una jugada de pase, muévete inmediatamente a la goal line y después responde a la jugada. Si el pase fue lanzado cerca de la goal line, mantente en la línea para decidir sobre si rompió el plano. Si el pase es lanzado dentro de la end zone, muévete a la mejor posición para decidir en el final del pase.
5. Indicar una anotación haciendo sonar tu silbato y la señal de touchdown [S5] solo si ves claramente que la pelota rompió el plano de la goal line en posesión de un jugador o si ves un pase completo en la end zone.

[EN LA GOAL LINE DEL EQUIPO A]

6. [SNAP DESDE O DENTRO DE LA YARDA 5 DEL EQUIPO A] Estar preparado para volver hacia la goal line y decidir ante un posible safety.
7. Indicar un safety haciendo sonar tu silbato y la señal de safety [S6] solo cuando ves claramente que el portador de la pelota tocó el suelo o salió fuera de límites detrás de la goal line.

[EN CUALQUIER GOAL LINE]

8. Si se forma una pila en la goal line, adéntrate en el campo hasta que veas la pelota. Si eres el árbitro más cercano puede ser que tengas que "excavar". Revisa con el resto de árbitros si no vieron al portador de la pelota tocar el suelo (o que hubo fumble) antes de que alcanzara la goal line.
9. Si tienes responsabilidad de goal line y es necesario salirse del camino de los jugadores cuando vienen hacia ti, retrocede sin dejar la goal line.
10. No hacer la señal de anotación si has lanzado un pañuelo por una falta cometida por el equipo anotador. No hacer sonar tu silbato o hacer cualquier señal si no estás seguro del resultado de la jugada.
11. Si tienes responsabilidad de goal line, cubrir la goal line – no correr detrás del jugador dentro de la end zone a menos que haya una amenaza de problemas provocada por él o en su contra, pero sí girarse para mantener tus ojos en él y observar golpes tardíos o conductas antideportivas.
12. Si otro árbitro tiene responsabilidad de la sideline, no señales touchdown hasta que hayas confirmado con él que el portador de la pelota no salió fuera de límites. ◊
13. Mantener la señal de touchdown o safety hasta que sepas que el Referee la ha visto, pero quédate mirando a los jugadores – no mirar al Referee hasta que toda acción haya terminado. No correr y hacer la señal al mismo tiempo. No debes repetir las señales de otros árbitros a menos que el Referee no pueda ver sus señales.
14. Es especialmente importante en jugadas de goal line que todos los árbitros de Cobertura indiquen el mismo punto de máximo avance. Comunicarse si hay dudas. Señalar solo si estás seguro.

13.5.d – Técnicas avanzadas

1. [LINE JUDGE] Informar a los deeps del número de yarda donde se encuentra la línea de scrimmage. Comunicar (preferiblemente de manera verbal) quién tiene responsabilidad de la goal line. En situaciones ruidosas, señala la línea de la que eres responsable. [§]
2. En una jugada de carrera hacia el pylon de la goal line, dar prioridad a las decisiones de la goal line sobre las de la sideline. El deep en tu lado puede ayudar con la sideline – solo tú puedes decidir en la goal line.
3. En situaciones de 3er y 4º down de distancia corta, trata a la línea a ganar como si lo hicieses con la goal line.
4. Si la línea a ganar está cerca de la goal line, tu primera prioridad es la goal line. Si es necesario vuelve desde la goal line a la línea a ganar una vez que sea claro que el portador de la pelota es poco probable que anote. Normalmente, si el portador de la pelota solo parecer llegar hasta la línea a ganar, entonces es donde debes estar. Si el portador de la pelota corre libremente y parece capaz de llegar cerca de la goal line, entonces es donde debes estar. [◊]
5. [SNAP DESDE FUERA DE LA YARDA 5 DEL EQUIPO A] Decidir si ir hacia la goal line del Equipo A o no basado en si la jugada es hacia tu lado del campo y cuan probable es que la pelota muera cerca del goal line. (No tiene mucho sentido ir a la goal line del Equipo A si hay poco riesgo de que su jugador sea placado para un safety.)
6. No permanecer en la línea de scrimmage como lo harías en una jugada de pase en otro lugar del campo. El Umpire debe ayudarte con los pases que cruzan la zona neutral en situaciones de goal line.

13.6. – Retornos

13.6.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites si:
   (a) la pelota muere en tu lado del campo entre la yarda 2 del Equipo A y la goal line; o
   (b) el portador de la pelota está entre tú y la goal line del Equipo A; o
   (c) estás más cerca del punto que el deep.

   Normalmente el deep tendrá una ruta más fácil que tú para marcar el punto ya que él está siguiendo la jugada mientras tú debes estar esquivando jugadores que vienen hacia ti.
3. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag. [x]
4. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portador de la pelota, especialmente:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
   (b) bloqueo por debajo de la cintura en cualquier lugar
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) ayudar al corredor[§]
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
5. Observar cualquier entrega en mano o pase cuando seas el árbitro más cercano o tengas la mejor vista y marcar el punto con un bean bag.
6. Observar cualquier pase *ilegal* hacia delante o entrega en mano hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel o cerca del portador de la pelota. [◊]

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

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Retrocede en backpedal hacia la goal line del Equipo A por delante de la jugada. Si no es posible seguir en backpedal, gira y mira la jugada por encima de tu hombro.
3. Si la jugada avanza lo suficiente para amenazar la goal line del Equipo A, llegar allí antes que el portador de la pelota.
4. Observar al portador de la pelota mientras esté en tu área de responsabilidad. Si el cambio de posesión ocurre más profundamente en el backfield de lo que tú estás, retrocede en backpedal por la sideline, siempre manteniendo al portador de la pelota en frente tuyo. Intenta y mantenlo "encajonado" entre tú y el deep. Toma la responsabilidad del portador de la pelota si te sobrepasa (a menos que también pasó al deep). Mantente lo suficientemente abierto para ser capaz de retroceder fuera de la sideline por delante de los jugadores. Nunca darle la espalda a la pelota.
5. Ayudar al Referee en la goal line del Equipo A y (si es necesario) end line.[§] Tienes responsabilidad de la sideline desde tu posición hasta la goal line y end line. [§]
6. Si estás mirando el desarrollo de un bloqueo, quédate observándolo antes de mirar al portador de la pelota u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, quédate mirando el bloqueo hasta que estés seguro de que es legal.
7. Si la pelota muere en tu área de responsabilidad, haz sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], y después la señal de primer down [S8] para mostrar que equipo tiene posesión. Puede que tengas que cubrir puntos de pelota muerta, entre tú y el deep, si estás considerablemente más cerca que él o si su progreso al punto de pelota muerta está retrasado. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

13.7. – Punts

13.7.a – Prioridades

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

1. Decidir si un chut ha cruzado la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro pasada la zona neutral.
2. Si el chut es corto:
   (a) Marcar el final del chut (de ser dentro de límites) con un bean bag.
   (b) Marcar el punto de pelota muerta para cualquier chut que salga fuera de límites en tu área
   (c) Decidir si un jugador tocó la pelota o no.
   (d) Observar cualquier señal de fair catch de los jugadores en tu área.
   (e) Observar kick-catch interference contra un jugador en posición de atrapar un chut, si el chut viene hacia tu área.
   (f) Si el chut no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron kick-catch interference debido a que fueron bloqueados hacia el retornador por un oponente.
   (g) Marcar todos los puntos de toque ilegal con un bean bag.
3. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por debajo de la cintura, especialmente por los jugadores en tu lado del campo y [LINESMAN] espalda.
   (b) antes del chut, bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al chutador, especialmente el tackle o wing back en tu lado
   (c) durante el chut, bloqueo por la espalda y holding contra de jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
   (d) un jugador del Equipo A volviendo dentro de límites después de salir voluntariamente fuera de límites durante un down (dejar caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando regrese)
   (e) kick-catch interference cuando la pelota chutada aterrice en tu área [§]

(f) bloqueo ilegal hecho por jugadores que han hecho señal de fair catch
(g) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
(h) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
(i) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
(j) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta

4. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu lado del campo, y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda. [x]

Durante un retorno de punt, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

13.7.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar una posición normal de scrimmage.
2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Back Judge tendrá la responsabilidad del final del chut, a menos que termine muy cerca de una sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.
3. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] El Field Judge es responsable del retornador más profundo y los chuts que terminan cerca de él, y el Side Judge es responsable de todos los retornadores poco profundos exceptuando aquellos cercanos al Line Judge. Si hay dos retornadores profundos, el Field Judge y el Side Judge, cada uno tomará responsabilidad del retornador más cercano y de los chuts que terminen cerca de ellos. Si hay más de dos, el Field Judge normalmente tomará responsabilidad de los dos más cercanos a él. El Field Judge y el Side Judge siempre trabajan desde afuera hacia adentro.
4. Los deeps normalmente serán responsables de los retornadores, pero el Line Judge y Linesman deberán ayudar en sus respectivos lados del campo con la cobertura de los retornadores menos profundos y los chuts cortos fuera de límites.

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

1. Cuando la pelota es chutada, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo de la pelota. Observar jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán dónde irá la pelota. Sin embargo, si el retornador se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá la pelota.
2. Mantente en la línea de scrimmage hasta que la pelota cruce la línea, después muévete downfield detrás de los jugadores hasta que estés a aproximadamente 15-20 yardas por delante del retorno. Retrocede en backpedal para mantenerte por delante mientras el retornador se acerca a tu posición.
3. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *no* caerá en tu área:
   (a) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción en frente y alrededor del retornador. Si eres el árbitro más cercano *que no sea* el árbitro que está cubriendo al retornador, muévete donde puedas observar jugadores bloqueando cerca de cualquier retornador en posición de atrapar el chut. En particular, observar a aquellos bloqueados por un oponente para que interfieran y, por tanto, inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
   (b) Si un jugador en tu área hace señal de fair catch, mira que no bloquee antes de tocar la pelota (Regla 6-5-4).
   (c) No dudar en señalar una falta si viste claramente que ocurrió en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunícate con tus compañeros para conocer sus puntos de vista sobre la acción.

4. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *sí* caerá en tu área:
   (a) Si el chut primero es muffeado (pero no poseído) por un miembro del Equipo B ◊ más allá de la zona neutral, puedes hacer la señal de pelota tocada [S11] para señalar que el Equipo A es elegible para tocarla. ◊
   (b) Usar bean bags para marcar cualquier punto de toque ilegal y/o el punto donde el chut terminó. Solo un árbitro, el árbitro de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada punto y hacer cada señal. Si tienes más puntos que bean bags, priorizar el punto más ventajoso para el Equipo B.
   (c) Si la pelota muere debido a que fue atrapada o recuperada por el Equipo B después de una señal de fair catch, o fue atrapada o recuperada por el Equipo A después de ser tocada por el Equipo B, § haz sonar tu silbato y la señal de tiempo muerto [S3]. Haz la señal de primer down [S8] en la dirección correspondiente. §
   (d) Si el chut es recuperado por el Equipo A sin ser tocado por el Equipo B, § hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente la pelota por un jugador del equipo chutador no debe ser interpretado como control de la pelota.
   (e) Si el chut sale fuera de límites en tu área, haz sonar tu silbato y señala tiempo muerto [S3] inmediatamente.
      (i) Si la pelota toca cualquier cosa (p. ej. el suelo o un jugador) dentro de límites y después sale fuera de límites, desplázate directamente al punto donde juzgas que la pelota cruzó la sideline.
      (ii) Si la pelota sale fuera de límites en vuelo, el Referee o el Centre Judge *podrían* ayudarte dirigiéndote al punto. Mirar hacia atrás para ver si el Referee o el Centre Judge pueden ayudarte. Si ninguno puede, hacer la señal [Sup16] y responde a las instrucciones que te den usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19] para dirigirte al punto de cruce. Si no pueden, moverse directamente al punto donde tú mejor juzgas que la pelota cruzó la sideline.
      (iii) Mantén el punto, pero no posiciones una pelota a menos que tengas una extra a mano. Otro árbitro recuperará/relevará una pelota al Posicionador.
   (f) Si la pelota rueda hasta pararse en tu área, asegúrate de que ningún jugador está intentando recuperarla antes de hacer sonar tu silbato y señalar tiempo muerto [S3].

Durante el retorno de punt, ◊ responder como en la sección Retornos (arriba).

13.7.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta en casos donde el chut es bloqueado o donde haya un mal snap. También se aplica si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase. ◊
   (a) Si la jugada se convierte en una de carrera o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
   (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
   (c) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.
   (d) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Mientras el chut esté suelto en el backfield, ayudar al Referee a observar las acciones contra el chutador, especialmente cuando la pelota está al lado contrario del campo.
   (e) Si la pelota es bloqueada o el snap está suelto en el backfield, mantén tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Si la jugada es por tu lado del campo, desplázate hacia el backfield del Equipo A para ayudar al Referee y para alcanzar un lugar para tu propia seguridad. Si la jugada no está en tu lado del campo, mantenerse en la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que la patada la cruce.

13.8. – Intentos de field goal y try

13.8.a – Prioridades

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

1. Decidir si un chut ha cruzado la zona neutral sabiendo si toca el suelo, a un jugador o árbitro pasada la zona neutral.
2. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al chutador y holder, especialmente el end y/o wing back en tu lado
   (b) bloqueo por debajo de la cintura
   (c) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (e) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
   (g) formación ilegal
3. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu lado de la formación y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
4. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Si el chut es retornado, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

13.8.b – Posicionamiento inicial

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

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

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

13.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta a un chut bloqueado, de su recuperación y avance. En engaños de chut, cambiarse a cobertura normal de carrera o pase.
   (a) Si la jugada se convierte en una de carrera o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo, teniendo en cuenta que el resto de árbitros puede que no respondan tan rápido como tú. § Si el Field Judge y Side Judge no están en condiciones de hacerlo, es posible que tengas que llegar al pylon de tu goal line lo más rápido posible. ◊
   (b) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.
   (c) [EN FORMACIÓN 2xx (SIN C)] Mientras el chut está suelto en el backfield, ayudar al Referee observando las acciones contra el chutador y holder. El Referee habrá cambiado su responsabilidad a mirar la pelota.
   (d) Si la pelota es bloqueada o la pelota está suelta en el backfield, mantén tu posición en la línea de scrimmage hasta que puedas leer la jugada. Si la jugada es hacia tu lado del campo, desplázate hacia el backfield del Equipo A para ayudar al Referee y alcanzar un lugar para tu propia seguridad. Si la jugada no es hacia tu lado del campo, mantente en

la línea de scrimmage al menos hasta que sea extremadamente poco posible que el chut la cruce.

2. [LINE JUDGE] En un down de try, instruye al operador del indicador alternativo de línea a ganar (de haber uno) de dejar su equipamiento en el suelo por fuera y que se posicione bien atrás.

13.9. – Después de cada down

13.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a pelota muerta de jugadores de ambos equipos.
2. Animar a los jugadores que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan la pelota a un árbitro o bien que la dejen cerca del punto de pelota muerta, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea a ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo ha sido lanzado, y de ser así:
   (a) Hacer la señal de tiempo muerto [S3].
   (b) Informar al Referee y Umpire cualquier falta que señales.
   (c) Cubrir los pañuelos de penalización (y bean bags, si corresponde) lanzados por los compañeros.
   (d) Asegurar que todas las penalizaciones han sido aplicadas correctamente.
   (e) Mantener al Head Coach de tu lado del campo informado sobre las penalizaciones, particularmente en contra de su equipo.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el partido.
6. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Parar e iniciar el reloj cuando sea necesario.
7. Permitir peticiones legítimas de tiempos muertos. Revisar si la petición que viene desde el coaching box o team area fue hecha por el Head Coach.
8. Repetir todas las señales de tiempo muerto [S3] de tus compañeros.
9. Saber si la jugada terminó dentro de límites, e informar al Referee que el reloj (si está parado) debe iniciarse al ready haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
10. Ayudar en el relevo de la pelota muerta o nueva al punto siguiente.

13.9.b – Posicionamiento inicial

1. Poco después de terminar el down anterior, deberás estar en posición a nivel con el punto siguiente.

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

1. Si eres el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea a ganar ha sido alcanzada. [LINE JUDGE] Debes estar normalmente en buena posición para poder decidir en esto. Si haces esto de manera constante, el Linesman no necesitará girarse a mirar la cadena para saber si la línea a ganar fue alcanzada.
   (a) Si ha sido, hacer la señal de tiempo muerto [S3]. Después que toda la acción haya terminado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee está al tanto.
   (b) Si no estás seguro de si la línea a ganar ha sido alcanzada o no, señala tiempo muerto [S3] y grita "cerca". Animar al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
   (c) Solo coloca la pelota en el suelo en el punto *real* de pelota muerta – nunca en un punto a nivel de este.
   (d) Si la jugada termina dentro de límites, informar al Referee que el reloj deberá iniciarse al ready haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12]
2. [×] Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que la pelota ha muerto. A través de la señal de pelota muerta [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de tiempo muerto [S3], touchdown/field goal [S5], safety [S6], inicio de reloj [S2] o pase incompleto/field goal no anotado [S10]. Hacer solo *una* de las señales.

3. Si un pañuelo ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si se ha solicitado un tiempo muerto de equipo o lesión, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un periodo ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.

Mover el indicador de down y cadena:

4. [LINESMAN]
   (a) Cuando tienes la certeza que no hubo faltas en la jugada anterior (y no hay razón alguna para esperar), instruye al operador del indicador de down que se desplace a la nueva posición, y revisa que se muestre el número correcto del down.
   (b) Cuando se consigue un primer down, y deba establecerse una nueva línea a ganar, primero instruye al operador del indicador de down que se desplace a la nueva posición en la sideline. Después los cadeneros deberán ser instruidos de moverse rápido a sus nuevas posiciones.
   (c) Anticipar cualquier decisión de medición y estar listo para llevar las cadenas dentro del campo cuando sea señalado por el Referee.
5. [LINE JUDGE]
   (a) Anticipar cualquier decisión de medición y estar listo para ir a marcar el punto para el clip cuando sea señalado por el Referee.

Relevar la pelota:

6. Si tienes la pelota, pero otro árbitro tiene el punto de pelota muerta y está cerca de la línea a ganar, entrega la pelota al árbitro y deja que la coloque en la ubicación precisa (yarda *y* posición lateral) donde la pelota murió.
7. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda a relevar la pelota al árbitro que la colocará en el punto siguiente (Mecánica 5.8).
8. Si la pelota ha sido colocada en el punto de pelota muerta en una zona lateral, y otra pelota está siendo relevada al punto siguiente, no llevar la pelota al punto de pelota muerta hasta que una pelota de reemplazo haya sido colocada en la ubicación correcta en la línea dentro de límites.

Prepararse para el próximo down:

9. Revisar que no haya inconvenientes fuera de tu sideline o en tu team area, pero no dejar que esta tarea te distraiga de tus responsabilidades primarias dentro del terreno de juego.
10. Verbal o visualmente (usando las señales [Sup11] o [Sup12]) informa al Referee del down correcto y el estado del reloj (si eres el árbitro de Cobertura), y revisa que el Referee lo indique correctamente. Informarle inmediatamente si ha hecho una señal incorrecta. Tener en cuenta la nueva distancia a la línea a ganar.
11. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Recordarle al Referee el estado del reloj y, de estar parado, recordarle si debe iniciar al snap o al ready.
    (a) Si el reloj se ha parado por una falta, lesión o casco salido y hay menos de un minuto en la mitad, asegúrate de que el Referee conoce la posibilidad de una sustracción [λ] de 10 segundos.
    (b) Estar preparado para una decisión Referee sobre cuándo deberá iniciarse el reloj en situaciones de tácticas desleales con el reloj.
    (c) Iniciar el reloj cuando el Referee haga (o cuando deba hacer), la señal de iniciar el reloj [S2] a menos que estés seguro de que por regla el reloj deba comenzar al snap, o la pelota no está claramente lista para jugarse (p. ej. porque la pelota, cadena, indicador de down o árbitros no están en posición). [§] *No* repetir la señal del Referee, pero utiliza la señal de reloj al ready [Sup12] si es necesario para confirmar que el reloj ha iniciado.
    (d) Si el reloj de partido debe iniciarse al snap, iniciarlo cuando veas que se realiza un snap legal. No hay necesidad de hacer una señal para confirmarlo.
12. Si hay reloj de partido en el estadio, revisar si se detiene e inicia correctamente.
13. Si se hacen sustituciones en tu lado del campo, revisar que los jugadores del Equipo A hayan cumplido los requisitos de las marcas de las nueve yardas (Regla 7-1-3-b).

14. Muévete hacia la posición para el siguiente down. Si la pelota está lista para jugarse (o lo estará inmediatamente), [λ] retrocede en backpedal manteniendo tus ojos en la pelota. No quitar la vista mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.

13.9.d – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a tu posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o la rotura de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
   (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y parar la jugada que viole la regla de sustituciones.
   (b) Hacer la señal de igualando sustitutos [Sup36] al Referee y gritar "subs on".
   (c) Mantén la señal hasta que el Referee haya tomado el control del proceso.
3. Si deseas hablar a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge[§] (para un jugador del Equipo A) o el Umpire o Back Judge (para un jugador del Equipo B). No retrasar el partido innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se esté en tiempo muerto. Nunca intentes hablar con un jugador en un ataque en hurry-up o no-huddle. [§]
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.
5. [LINE JUDGE CUANDO HAY CADENEROS ALTERNATIVOS]
   (a) Cuando la pelota es declarada lista para jugar para el siguiente down, instruye al operador de indicador de down alternativo que desplace el indicador de down a la nueva posición.
   (b) Cuando se establece una nueva línea a ganar y la cadena está colocada, instruye al operador del indicador alternativo de línea a ganar a que se desplace a la nueva posición.
6. [LINESMAN] No estar mucho tiempo interactuando con los cadeneros ya que te distraes de tus otras tareas como mirar a los jugadores y comunicarte con tus compañeros.

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

14.1. – Free kicks

14.1.a – Prioridades

Antes del chut:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido al equipo arbitral a cambiar a posiciones de onside kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. Recordar a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar la disposición para jugar:
   (a) Revisar las áreas laterales y end zone para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del terreno de juego y que todo el personal del equipo esté dentro del team area.
   (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus materiales, bien lejos del camino y que los materiales hayan sido colocados en el suelo fuera del team area y detrás de las líneas delimitadoras en la mitad del campo del equipo que recibirá. [§] Comprobar que los recogepelotas están en posición.
   (c) Asegúrate de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes del chut (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el chutador esté a más de cinco yardas detrás de la pelota.
   (d) Mirar hacia el terreno de juego para señalar que estás listo. Date la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un compañero claramente no lo está. Haz sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa después de la señal de ready
5. Siempre estar alerta a chuts cortos.

Durante la jugada de chut:

6. Observar si un free kick sale fuera de límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Decidir si un jugador del Equipo B cerca de la sideline toca la pelota mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de fair catch, y estar preparado para decidir cualquier kick-catch interference.
8. Si el chut es corto:
   (a) Saber dónde y por quién fue tocada primero la pelota.
   (b) Si estás colocado en la línea de restricción del Equipo B, saber si el chut cruza el plano de esa línea.
   (c) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (6-1-12).
   (d) Marcar cualquier punto de toque ilegal con un bean bag.
   (e) Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano y si hubo poco o ningún retorno.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si la pelota es primero tocada legalmente en el terreno de juego en tu área de responsabilidad.
10. Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o sale fuera de límites. [†]
11. Decidir si hay touchdown en la goal line del Equipo A.
12. Observar faltas/violaciones [§] de todos los jugadores en tu área, pero en particular:

(a) toque ilegal en un chut corto
(b) infracciones en tu línea de restricción
(c) [EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A] jugadores del equipo chutador (otro que no sea el kicker) a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción después de la señal de ready
(d) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
(e) bloqueos por debajo de la cintura [x]
(f) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
(g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos por el lado ciego
(h) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(i) cualquier jugador del equipo chutador que entre al terreno de juego después del chut o que sale voluntariamente fuera de límites durante el chut y vuelve dentro de límites [§]

14.1.b – Posicionamiento inicial

Chuts normales:

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

Onside kicks:

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

Free kicks después de una penalización o safety:

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

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

Antes del chut:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer el chut (p. ej., un no jugador [◇] entra o se acerca al terreno de juego), haz sonar tu silbato, haz la señal de tiempo muerto [S3] y trata el problema.

Durante cualquier jugada de chut:

2. Si ves que cualquier jugador del equipo chutador sale voluntariamente fuera de límites durante el chut, deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo si regresa.
3. Si el reloj comienza cuando la pelota es primero tocada legalmente dentro del terreno de juego, hacer la señal de inicio del reloj [S2] si eres el árbitro más cercano o el que tiene la mejor vista.

Durante una jugada de chut que va profundo:

4. Después de que la pelota sea chutada, observa a los jugadores en tu área de responsabilidad (ver 26.1). Después de comprobar su trayectoria inicial, no mirar el vuelo de la pelota.
5. Muévete downfield por la sideline mientras la pelota esté en el aire. Durante el retorno,

mantente frente al portador de la pelota, manteniéndolo entre tú y el árbitro downfield. En una carrera larga, estar en la goal line del Equipo A antes que el portador de la pelota. Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano cuando el portador de la pelota es placado o sale fuera de límites. [†]

6. Si la pelota sale fuera de límites en tu área, ve y quédate en el punto, dejando tu pañuelo si es apropiado. [x]

Durante una jugada de chut en donde el chut es corto:

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

14.1.d – Técnicas avanzadas

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

14.2. – Jugadas de scrimmage básicas

14.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus compañeros. Darse cuenta de la señal de down de tus compañeros. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada empiece si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. [OPERADOR DE RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si un reloj de jugada visible está siendo usado en el estadio, observar que inicia al ready del Referee, y observar si el reloj llega a cero antes del snap de la pelota.
4. Identificar a tu(s) jugador(es) clave (ver sección 16.5 y 16.6). Si la formación es nueva o inusual, confírmalo verbalmente o visualmente con el resto de árbitros.
5. Darse cuenta de los receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por numeración. Además, darse cuenta de jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por numeración pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage. [x]
6. Observar infracciones de sustituciones de ambos equipos (especialmente del equipo de tu lado del campo), por ejemplo:
   (a) jugadores reemplazados no abandonando el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra
   (b) jugadores reemplazados no están fuera del campo antes del snap
   (c) sustitutos que entran al campo, se comunican, y después abandonan el campo
7. Asegurar que entrenadores y sustitutos están detrás de la línea del coaching box y que tu sideline está despejada de cualquier obstáculo.

14.2.b – Posicionamiento inicial

1. [SIDE JUDGE] Estar en el mismo lado del campo que el Linesman.
2. [FIELD JUDGE] Estar en el mismo lado del campo que el Line Judge.
3. Estar en posición en o justo por fuera de la sideline. Ambos árbitros deberán alinearse en la misma yarda. [FIELD JUDGE] Igualar la profundidad establecida por el Side Judge.
   (a) Normalmente estar a 20-22 yardas desde la línea de scrimmage. Si esa posición te coloca entre la yarda 5 del Equipo B y su goal line, entonces colócate en la goal line – así no tendrás que moverte para llegar allí.
   (b) [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] No estar tan profundo como el Back Judge.

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

Razones para variar (o no) tu posición inicial:

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

Señalar el conteo de jugadores:

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

14.3. – Jugadas de carrera

14.3.a – Prioridades

1. Observar la acción delante del portador de la pelota.
2. Decidir si un touchdown fue anotado o no.
3. Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites si la pelota muere en tu lado del campo entre la yarda 2 del Equipo B y la goal line.
4. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag.
5. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por tu jugador clave o cualquier otro receptor, tight end, back en lead o jugador de línea en pull
   (b) faltas de bloqueo por debajo de la cintura de tu jugador clave u otro jugador en tu área
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
6. Llegar a la goal line antes que cualquier portador de la pelota para poder decidir si es touchdown.

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

1. Si lees que una carrera larga se está desarrollando, retrocede en backpedal por la sideline, siempre manteniendo al portador de la pelota en frente tuyo. Intenta y mantenlo "encajonado" entre tú y el wing. Toma la responsabilidad del portador de la pelota solo si te sobrepasa (a menos que el wing esté forzado a pasarte a ti también).
2. Mantente lo suficientemente abierto para poder retroceder fuera de la sideline por delante de los jugadores. Nunca darle la espalda a la pelota.
3. Si la jugada avanza lo suficiente para amenazar la goal line del Equipo B, llegar allí antes que el portador de la pelota.

4. Si la carrera va hacia el lado contrario del campo, observar la acción detrás del portador de la pelota y el Umpire. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Está permitido moverse hacia adentro cerca de las hash marks para observar mejor a los jugadores. Sin embargo, estar alerta a reverses o que el portador de la pelota corte hacia tu lado. Si esto sucede, estar seguro de volver a estar en o por fuera de tu sideline antes de que la pelota o el portador de la pelota llegue allí.

Si la pelota muere en tu lado del campo:

5. Haz sonar tu silbato si ves claramente al portador de la pelota tocar el suelo o salir fuera de límites. Si está fuera de límites o la línea a ganar ha sido alcanzada, también señala tiempo muerto [S3].
6. Si estás mucho más cerca que el wing, o la pelota muere dentro de las 2 últimas yardas del Equipo B, muévete al punto de pelota muerta una vez que los jugadores hayan despejado el área contigua.
   (a) Si la jugada termina dentro de límites, cuadrarse, es decir, moverse paralelamente al sideline y después hacia adentro, en vez de hacer diagonalmente.
   (b) Si la jugada termina fuera de límites, marcar el máximo avance y ver cualquier acción continua en el área fuera de límites. (El wing deberá salir fuera de límites para supervisar la actividad en esa área. Excepcionalmente el deep puede ir también, después de dejar su bean bag para marcar el máximo avance.)
   (c) Estar alerta para cubrir el punto del máximo avance cuando el portador de la pelota ha sido llevado hacia atrás.
   (d) No pasar sobre los jugadores para llegar al punto del máximo avance: mantén a los jugadores en frente tuyo.
   (e) Una vez que toda la acción haya terminado, ayudar a recuperar/relevar otra pelota al Posicionador (Mecánica 5.8).
7. Si el portador de la pelota sale fuera de límites en el área del wing, adéntrate al team area tan profundamente como el portador de la pelota esté y observa cualquier acción en contra de él.

14.3.c – Técnicas avanzadas

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

14.4. – Jugadas de pase

14.4.a – Prioridades

1. Decidir si un pase fue completo o incompleto. Aunque principalmente será para pases a tu lado del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tengas que ceder ante a otro árbitro con una mejor vista.
2. Decidir si hay touchdown en pases dentro de la end zone.
3. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) pass interference de la defensa y del ataque
   (b) holding defensivo y uso ilegal de manos contra receptores elegibles

(c) bloqueo por debajo de la cintura por jugadores en tu lado de la formación
(d) toque ilegal de un pase hacia delante de un jugador que salió voluntariamente fuera de límites
(e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
(f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
(g) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta

5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
6. Observar a los jugadores que salen fuera de límites cruzando la sideline o end line.

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

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

1. Tu progresión en una jugada de pase es: (fase A) jugador clave; (fase B) zona; (fase C) destino del pase. Ver también el Capítulo 16.
2. Si lees un pase corto, mantén tu posición hasta que la jugada se acerque a ti. Después, o si lees un pase largo, retrocede en backpedal o desplázate profundamente de forma lateral por la sideline, siempre manteniéndote más profundo que cualquier potencial receptor en tu lado del campo. Si te fuerzan a girarte, mantente viendo la jugada por encima de tu hombro, pero eso hará disminuir tu campo visual. Asegúrate de que puedes ver bloqueos y contactos de o contra cualquier receptor elegible en tu zona del campo.
3. Observa a tu jugador clave solamente durante la acción inicial después del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.
4. Tienes responsabilidad exclusiva de la sideline desde tu posición hasta la end line del Equipo B, y responsabilidad compartida de ésta entre tú y el wing. Cualquiera de los dos puede declarar al portador de la pelota o a la pelota fuera de límites, pero a menos que estés mucho más cerca, debería ser el wing quien marque el máximo avance.
5. Ser responsable de la goal line y end line de tu lado del campo, pero no descuides el medio del campo. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Back Judge ayudará con esto.
6. Si un potencial receptor del Equipo A sale voluntariamente fuera de límites en tu área, deja caer tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
7. Una vez que sabes que la pelota ha sido lanzada, desplázate a la mejor posición para decidir si un pase es completo o incompleto, y si hay interference. Mientras la pelota esté en el aire, ver a los jugadores oponentes que compiten por la pelota, no a la pelota en sí. Estar alerta a ambos pass interference, del ataque y de la defensa.
8. Si el jugador que intenta atrapar la pelota te da la espalda, antes de tomar la decisión, busca ayuda de cualquier otro árbitro que tenga mejor posición que tú.
9. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ◇ ver en particular a los defensores un poco alejados de la pelota que llegan y golpean con la coronilla del casco o por encima de los hombros del receptor. Esto se pierde a menudo◇ por el árbitro más cercano.
10. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continuar viendo al jugador(es) por faltas personales (golpeando a receptores indefensos). No observar la pelota.
11. Haz sonar tu silbato si ves que la pelota se convirtió en muerta en tu área.
12. Si la pelota fue lanzada al lado contrario del campo de ti, tu primera responsabilidad es la cobertura de limpieza de acciones en tu lado del campo y en el medio del campo. Sin embargo, si estás 100% seguro de lo que viste, puedes ayudar con la decisión de completo/incompleto, pass interference, contacto ilegal con el casco y máximo avance.
13. Cuando decides en recepciones de pases involucrando la sideline, hacer solo una señal. Hacer la señal de pase incompleto [S10] si el pase es incompleto. Hacer la señal de tiempo muerto [S3] si el pase es completo y después el portador de la pelota sale fuera de límites (Mecánica

5.9) o si la pelota muere en o más allá de la línea a ganar. [§] Hacer la señal de inicio del reloj [S2] si el pase es completo y el portador de la pelota es declarada que tocó el suelo dentro de límites cerca de la línea a ganar. [§] Cualquiera de las señales usadas debe ser repetida dos o tres veces para maximizar las oportunidades de que el resto de árbitros la vean. Recuerda mirar al otro árbitro en tu sideline antes de hacer cualquier señal que indique un pase completo. Asiéntele con tu cabeza para indicarle un pase completo. Hacer la señal de pase incompleto [S10] si tienes un pase incompleto.

14. Cuando el contacto que hubiese sido pass interference ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
15. Después de un pase incompleto, obtener una pelota del recogepelotas (si es que el wing aún no lo ha hecho), y forma un relevo para llevar la pelota hacia el Posicionador (Mecánica 5.8). Asegúrate de que la pelota lanzada sea retirada del terreno de juego.
16. Si hay una carrera después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de carrera (arriba).
17. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las "zonas periféricas", particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto.

14.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca de la sideline o end line, mira primero sus pies por si baja dentro de límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control de la pelota. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8). Establecer contacto visual con cualquier compañero al final de la jugada antes de hacer cualquier señal.
2. Si el pase es incompleto en tu área:
   (a) Si no hay un receptor elegible en el área, muévete rápidamente hacia el Referee para informarle de ello. Si la pelota ha cruzado la zona neutral, hacer la señal [Sup42] apuntando al suelo más allá de la zona neutral. Si la pelota no ha cruzado la zona neutral, muévete hacia el Referee mientras apuntas al suelo por detrás de la zona neutral. [§]
   (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no lo ha visto, dirígete hacía él mientras apuntas al receptor elegible. Se permite decir "El número 34 estaba en la zona de pase" (por ejemplo).
   (c) [USANDO RADIO] Comunicar esta información es también una opción[@].

14.5. – Jugadas de goal line

14.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Decidir si un touchdown es anotado o no. Esto incluye todos los pases dentro de la end zone, además de jugadas de carrera si el snap ocurre fuera de la yarda 7 del Equipo B.
2. Observar las celebraciones de los jugadores después de una anotación.

14.5.b – Posicionamiento inicial

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

1. Estar por fuera de [†] la sideline en la goal line.
2. Revisar tu área por si hay obstáculos como personas y los marcadores de goal line. Asegúrate de que serás capaz de desplazarte de manera segura hacia atrás por la goal line extendida si tu pylon es amenazado.
3. Ser capaz de ver al menos la mitad de la goal line y tu sideline en la end zone. Cuando la jugada termine en o cerca de la goal line, debes estar en la goal line para decidir sobre si rompió el plano.
4. Estar preparado para decidir sobre el máximo avance a menos de 2 yardas de la goal line.

5. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] También ser capaz de ver al menos la mitad de la end line.

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

6. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] Estar en la sideline extendida, aproximadamente 2 yardas más allá de la end line. Si no hay ningún receptor en tu lado, puedes moverte a una posición donde estés a 45 grados de la sideline extendida y la end line extendida.
7. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Estar aproximadamente a 2 yardas fuera de límites en 45 grados de la sideline extendida y la end line extendida.
8. Ser capaz de observar toda la acción en tu área de la end zone, y estar especialmente atento a la acción cercana al sideline o end line. Los wings serán responsables de la goal line.

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

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

14.5.d – Técnicas avanzadas

1. Comunica (preferiblemente de manera verbal) ^λ^ quién tiene la responsabilidad de la goal line y end line antes de cada down. En situaciones ruidosas, apunta la línea de la que eres responsable.
2. Si tienes responsabilidad de sideline/end line, en una jugada de carrera hacia el pylon de la goal line, ayuda al wing a mirar al portador de la pelota para ver si pisa fuera de límites. Esto permite al wing darle prioridad a la goal line.

14.6. – Retornos

14.6.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Marcar el máximo avance o el punto fuera de límites si la pelota muere en tu lado del campo. Esta responsabilidad se extiende hasta la yarda 2 del Equipo A. Si la pelota va hacia el otro lado, respalda a tu compañero en el otro lado del campo con un punto de pelota muerta, ya sea estimando o reflejando su punto.
3. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag. [x]
4. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portador de la pelota, particularmente:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
   (b) bloqueo por debajo de la cintura en cualquier lugar
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) ayudar al corredor[§]
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
5. Observar cualquier entrega en mano o pase cuando seas el árbitro más cercano o tengas la mejor vista y marcar el punto con un bean bag.
6. Observar cualquier pase *ilegal* hacia delante o entrega en mano hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel o cerca del portador de la pelota. [◇]

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

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Muévete hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.
3. Observar al portador de la pelota mientras esté en tu lado del campo o hacia el medio. Intenta y mantenlo "encajonado" entre tú y el wing. Estar preparado para acercarte[◇] cuando la pelota muera y marcar el punto del máximo avance. El wing puede que esté en mejor posición que tú para cubrir al portador de la pelota, en ese caso, él será el quien normalmente declare la pelota muerta y marque el máximo avance.
4. Si el portador de la pelota está en el lado contrario del campo, observa a los jugadores en el medio del campo, así como también en tu lado.
5. Si estás mirando el desarrollo de un bloqueo, quédate observándolo antes de mirar al portador de la pelota u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, quédate mirando el bloqueo hasta que estés seguro de que es legal.
6. Si la pelota muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3] y después la señal de primer down [S8] para mostrar que equipo tiene posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

14.7. – Punts

14.7.a – Prioridades

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

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Marcar el final del chut (si es dentro de límites) con un bean bag.
2. Marcar el punto de pelota muerta para cualquier chut que salga fuera de límites en tu área.
3. Decidir si un jugador tocó la pelota o no.
4. Observar cualquier señal de fair catch de los jugadores en tu área.

5. Observar kick-catch interference contra un jugador en posición de atrapar un chut, si es que el chut viene hacia tu área.
6. Si el chut no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* han realizado kick-catch interference ya que fueron bloqueados hacia el retornador por un oponente.
7. Marcar todos los puntos de toque ilegal con un bean bag.
8. Decide si la excepción del momentum aplica o no cerca de la goal line.
9. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por debajo de la cintura, especialmente de los jugadores en tu lado del campo
   (b) durante el chut, bloqueo por la espalda y holding contra jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
   (c) un jugador del Equipo A volviendo dentro de límites después de salir voluntariamente fuera de límites durante un down (deja caer tu bean bag o gorra para marcar su salida, y tu pañuelo cuando vuelva)
   (d) kick-catch interference cuando la pelota chutada aterrice en tu área [§]
   (e) bloqueo ilegal hecho por jugadores que han hecho señal de fair catch
   (f) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (h) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
   (i) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
10. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu lado del campo, y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
11. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda. [x]

Durante un retorno de punt, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

14.7.b – Posicionamiento inicial

1. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)]
   (a) Estar en o por fuera de la sideline un poco más atrás que el retornador más profundo. Estar a nivel con el/los otro(s) deep(s).
   (b) Asegúrate de que puedes cualquier retornador(es) poco profundo(s) en tu mitad del campo, o, de no haber, a los potenciales bloqueadores más profundos.
2. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)]
   (a) Estar detrás y al lado del retornador más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver la pelota ser chutada. Al lado para que así estés fuera de su camino, pero lo suficientemente cerca para observar si tocó o no la pelota, o si cualquier oponente interfirió con su oportunidad de atrapar el chut. Aproximadamente 5 yardas detrás es una distancia adecuada. [FIELD JUDGE] Permanece entre el retornador y tu sideline. Aproximadamente 10 yardas alejado del retornador es una posición lateral adecuada, a menos que estés en o cerca de la goal line, en ese caso estar en el pylon de tu goal line. [SIDE JUDGE] Mantente en la sideline.
   (b) Si hay más de un retornador profundo, tomar una posición entre tu sideline y el más cercano a ellos, manteniéndote bien alejado del retornador más cercano hasta que sea claro que el retornador no entregará la pelota.
3. [SNAP DESDE DENTRO DE LA YARDA 40 DEL EQUIPO B O EL RETORNADOR DE PUNT ESTÁ DENTRO DE LA YARDA 10 DEL EQUIPO B] Estar en una posición inicial fuera de límites cerca del pylon de la goal line. Estar donde puedas ver en línea recta sobre el pylon hacia donde vendrá el chut.[†]. Estar preparado para decidir si el chut sale fuera de límites por el terreno de juego o por la end zone. Una vez es obvio que tu pylon no estará amenazado por una pelota suelta, muévete para estar en la goal line extendida. [§]

4. Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo a la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del chutador.
5. Tener un bean bag fácilmente disponible, y un segundo a mano.
6. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Back Judge tendrá la responsabilidad del final del chut, a menos que termine muy cerca de una sideline, en cuyo caso la responsabilidad será del árbitro de banda más cercano.
7. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] El Field Judge es responsable del retornador más profundo y de chuts que terminen cerca de él, y el Side Judge es responsable de todos los retornadores poco profundos exceptuando aquellos cercanos al Line Judge. Si hay dos retornadores profundos, el Field Judge y el Side Judge cada uno tomará responsabilidad del retornador más cercano y de los chuts que terminen cerca de ellos. Si hay más de dos, el Field Judge normalmente tomará responsabilidad de los dos más cercanos a él. El Field Judge y el Side Judge siempre trabajan desde afuera hacia adentro.

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

1. Cuando la pelota es chutada, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo de la pelota. Observar los jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá la pelota. Sin embargo, si el retornador se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá la pelota.
2. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *no* caerá en tu área:
   (a) Mantener tu posición lateral original. Esto ayudará a señalarle al resto de los árbitros que estás cubriendo la acción en frente del retornador.
   (b) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción en frente y alrededor del retornador. Si eres el árbitro más cercano *que no sea* el árbitro que está cubriendo al retornador, muévete donde puedas observar jugadores bloqueando cerca de cualquier retornador en posición de atrapar el chut. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* para que interfieran y, por tanto, inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
   (c) Muévete para observar la acción alrededor del portador de la pelota si la jugada está lejos de ti. Estar preparado para tomar responsabilidad si el portador de la pelota corta nuevamente hacia tu lado. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D] Muévete al rol de Back Judge en el centro del campo si la jugada permanece en el lado contrario, pero estar preparado para volver a tu sideline antes que la jugada si la dirección cambia hacia ti.
   (d) Si un jugador en tu área hace la señal de fair catch, mirar que no bloquee antes de tocar la pelota (Regla 6-5-4).
   (e) No dudar en señalar una falta si viste claramente que ocurrió una en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunícate con tus compañeros para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
3. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *sí* caerá en tu área:
   (a) A menos que seas responsable del retornador más profundo, hacer la señal de puño extendido [Sup28] a tus compañeros para indicar que estás asumiendo responsabilidad del chut y del retornador más cercano.
   (b) Muévete a una posición abierta y detrás del retornador intentando estar en un ángulo de 45 grados para decidir sobre la validez de catch.
   (c) Si el chut primero es muffeado (pero no poseído) por un miembro del Equipo B ◇ más allá de la zona neutral, puedes hacer la señal de pelota tocada [S11] para señalar que el Equipo A es elegible para tocarla. ◇
   (d) Usar bean bags para marcar cualquier punto de toque ilegal y/o el punto donde el chut terminó. Solo un árbitro, el árbitro de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada punto

y hacer cada señal. Si tienes más puntos que bean bags, prioriza el punto más ventajoso para el Equipo B.

(e) Si la pelota muere debido a que fue atrapada o recuperada por el Equipo B después de una señal de fair catch, o fue atrapada o recuperada por el Equipo A después de ser tocada por el Equipo B, [§] haz sonar tu silbato y la señal de tiempo muerto [S3]. Haz la señal de primer down [S8] en la dirección correspondiente. [§]

(f) Si la pelota no es atrapada y va más profunda que el retornador, seguir a la pelota y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantente lo suficientemente lejos de la pelota para que no haya peligro de que te toque.

(g) Si la pelota se aproxima a la goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la end zone. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.

(h) Si la pelota entra a la end zone (sin ser tocada por el Equipo B más allá de la zona neutral) y toca el suelo [◊] o muere en posesión del Equipo B en la end zone, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.

(i) Si el chut es recuperado por el Equipo A sin ser tocado por el Equipo B, [§] hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente la pelota por un jugador del equipo chutador no debe ser interpretado como control de la pelota.

(j) Si el chut sale fuera de límites en tu área, haz sonar tu silbato y señala tiempo muerto [S3] inmediatamente.

(i) Si la pelota toca cualquier cosa (p. ej. el suelo o un jugador) dentro de límites y después sale del campo, muévete directamente al punto donde juzgas que la pelota cruzó la sideline.

(ii) Si la pelota sale fuera de límites en vuelo, el Referee o el Centre Judge *podrían* ayudarte dirigiéndote al punto. Mirar hacia atrás para ver si el Referee o el Centre Judge pueden ayudarte. Si ninguno puede, hacer la señal [Sup16] y responde a las instrucciones que te den usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19] para dirigirte al punto de cruce. Si no pueden, muévete directamente al punto donde mejor juzgas que la pelota cruzó la sideline.

(iii) Mantener el punto, pero no coloques una pelota a menos que tengas una extra a mano. Otro árbitro recuperará/relevará una pelota al Posicionador.

(j) Si la pelota rueda hasta pararse en tu área, asegúrate de que ningún jugador está intentando recuperarla antes de hacer sonar tu silbato y señalar tiempo muerto [S3].

Durante el retorno de punt, [◊] responder como en la sección Retornos (arriba).

14.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el snap ocurre en o dentro de la yarda 40 del Equipo B, habrá [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] dos o [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] tres árbitros en la goal line. Los árbitros haciendo *boxing-in* a la pelota deberán decidir juntos si cruzó o no la goal line (comunicarse bien para evitar faltas señaladas contradictorias), mientras [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] el otro árbitro decidirá sobre las acciones de los jugadores alrededor. Mantente en la goal line hasta que estés seguro de que la pelota no cruzará.
2. Si el Equipo B no se alinea en una formación de retorno de punt (es decir, sin retornador profundo), adoptar tu posición normal de down de scrimmage. Esto está justificado ya que, si el Equipo A chuta la pelota profunda, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si la pelota es chutada profunda, ajusta tu posición acordemente, pero solo el árbitro más cercano a la pelota tendrá que observarlo. El resto de árbitros deben observar a los jugadores.
3. Estar alerta en casos donde el chut es bloqueado o donde haya un mal snap. También se aplica si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase. [◊]
   (a) Si la jugada se convierte en una de carrera o pase, responder a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
   (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.

(c) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.

14.8. – Intentos de field goal y try

14.8.a – Prioridades

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

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O EL FIELD JUDGE EN MECÁNICA DE 7/8] Decidir si el intento de field goal es anotado o fallado. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] El Field Judge y Side Judge comparten esta responsabilidad. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] El Field Judge comparte esta responsabilidad con el Back Judge.
2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE]
   (a) Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
      (i) bloqueo por la espalda y holding de jugadores de línea y backs protegiendo al chutador, especialmente el end y/o wing back en tu lado
      (ii) jugadores defensivos intentando ilegalmente bloquear el chut (restricciones defensivas)
      (iii) bloqueo por debajo de la cintura
      (iv) cualquier acción contra el snapper que pueda ser roughing
      (v) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
      (vi) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
      (vii) jugadores contactando a oponentes con la rodilla
      (viii) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
      (ix) formación ilegal
   (b) Después de que la pelota sea chutada, sigue mirando a los jugadores hasta que estén totalmente separados. Nunca girarse para ver si el chut fue bueno o no, nunca repetir las señales de anotado/fallado hechas por el/los árbitro(s) responsables de ello, nunca escribir la anotación, nunca conseguir una nueva pelota, nunca hacer otra cosa que no sea la de observar a los jugadores hasta que no haya amenaza de problemas.
3. Observar toque o bateo ilegal de la pelota.
4. Observar las celebraciones de los jugadores después de una anotación.
5. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles en tu lado de la formación y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
6. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Durante un retorno de field goal, ◊ aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba)

14.8.b – Posicionamiento inicial

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O EL FIELD JUDGE EN MECÁNICA DE 7/8] Estar en posición aproximadamente una yarda detrás del poste de tu lado del campo. Eres responsable de decidir si la pelota pasa por dentro de tu poste. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Además eres responsable de decidir si la pelota pasa por encima del travesaño.
2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE] Estar en posición de doble Umpire. Mirar a jugadores defensivos que puedan violar la regla relacionada a ganar ventaja para bloquear un chut.

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

1. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O FIELD JUDGE EN MECÁNICA DE 7/8]
   (a) Observar la pelota desde el chut hasta cuando se hace evidente si el intento será anotado o no.
   (b) Si consideras que fue anotado, comunícate ("bueno", asiente con la cabeza) con tu compañero (de tener uno) detrás de los postes y salir juntos entre los postes (aproximadamente una yarda dentro de la end zone) haciendo la señal de anotación [S5] mientras os paráis.
   (c) Si consideras que el chut fue fallado, hacer la señal de field goal fallado [S10]. Si el chut salió por tu lado, también puedes hacer la señal de chut fuera [Sup15]. *No* hacer la señal de touchback.
   (d) Mantener cualquiera de las señales al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
   (e) [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Haz sonar tu silbato cuando el resultado del chut es evidente. No hay necesidad de esperar a que la pelota toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado del chut.
   (f) Si el chut es corto o bloqueado y la pelota es poseída por el Equipo B, muévete a una posición para arbitrar la jugada de chut como un punt.
2. [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE] Mantener la posición donde puedas ver la carga inicial de ambos equipos, revisar bloqueos del ataque y acción de los defensivos, particularmente el end y wing back en tu lado de la formación de ataque.

14.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta en casos donde el chut sea bloqueado o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A cambia a formación de carrera o pase.
   (a) [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D) O FIELD JUDGE MECÁNICA DE 7/8] Mantenerse en posición mientras sea posible un intento de drop kick. Si se desarrolla una jugada de carrera o pase, leer la jugada y responder según sea apropiado.
      (i) Si la jugada se desarrolla hacia un lado del campo y eres el más cercano de los dos árbitros detrás de los postes, muévete hacia la sideline.
      (ii) En una jugada obvia de carrera o de pase cerca de la goal line, podrías necesitar entrar y cubrir la goal line.
      (iii) Mantenerte en la end line si un pase hacia dentro de la end zone es posible.
   (b) [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [SIDE JUDGE] Mantener tu posición y observa las acciones contra los jugadores del Equipo A en tu lado de la formación
   (c) Si la pelota es recuperada y avanzada por el Equipo B, sigue el retorno avanzando por el campo.
2. Si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase, muévete a asumir tu posición normal de scrimmage.
   (a) [SIDE JUDGE] [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] Estar en posición de doble Umpire a menos que tengas tiempo de llegar al pylon de la goal line antes del snap y sin darle la espalda a los jugadores. [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] Actuar como el Field Judge (abajo). ◊
   (b) [FIELD JUDGE] Necesitas llegar a tu pylon de la goal line lo más rápido posible (diagonalmente a través de la end zone si es seguro hacerlo). Durante la jugada, fíjate en la posición del wing y si va a llegar primero a la goal line, debes desviarte hacia el pylon de la end line. ◊ Cubrir en todo momento la jugada en la end zone.
3. Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.

14.9. – Después de cada down

14.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a pelota muerta de jugadores de ambos equipos.
2. Animar a los jugadores a que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan la pelota a un árbitro o bien que la dejen cerca del punto de pelota muerta, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea a ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo ha sido lanzado, y de ser así:
   (a) Hacer la señal de tiempo muerto [S3].
   (b) Informar al Referee y Umpire cualquier falta que señales.
   (c) Cubrir los pañuelos de penalización (y bean bags, si corresponde) lanzados por los compañeros.
   (d) Asegurar que todas las penalizaciones han sido aplicadas correctamente.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el partido.
6. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Parar e iniciar el reloj cuando sea necesario.
7. [OPERADOR DE RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, avisar a los 10 segundos y lanzar un pañuelo por retraso del juego si el reloj llega a 0 antes de que la pelota sea puesta en juego.
8. Permitir peticiones legítimas de tiempos muertos. Revisar si la petición que viene desde el coaching box o team area fue hecha por el Head Coach.
9. Repetir todas las señales de tiempo muerto [S3] de tus compañeros.
10. Saber si la jugada acabó dentro de límites e informar al Referee que el reloj (si está parado) debe iniciarse al ready haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
11. Ayudar en el relevo de la pelota muerta o nueva al punto siguiente.
12. Si no estás cubriendo la jugada, ayudar a mantener el orden en el campo moviéndote hacia donde acabó la jugada.

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

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

Relevar la pelota:

5. Si tienes la pelota, pero otro árbitro tiene el punto de pelota muerta y está cerca de la línea a ganar, entrega la pelota al árbitro y deja que la coloque en la ubicación precisa (yarda *y* posición lateral) donde la pelota murió.
6. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda en relevar la pelota al árbitro que la colocará en el punto siguiente (Mecánica 5.8).
7. Si la pelota ha sido colocada en el punto de pelota muerta en una zona lateral y otra pelota está siendo relevada al punto siguiente, no llevar la pelota al punto de pelota muerta hasta que una pelota de reemplazo haya sido colocada en la ubicación correcta en la línea dentro de límites.

Prepararse para el próximo down:

8. Mantener el orden en la sideline y en las team area.
9. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Recordar al Referee el estado del reloj y, de estar parado, recordarle si debe iniciar al snap o al ready.
   (a) Si el reloj se ha parado por una falta, lesión o casco salido y queda menos de un minuto en la mitad, asegúrate de que el Referee sabe que hay posibilidad de una sustracción [λ] de 10 segundos.
   (b) Estar preparado para una decisión del Referee sobre cuándo el reloj debe iniciarse en situaciones de tácticas desleales con el reloj.
   (c) Iniciar el reloj cuando el Referee haga (o debería hacer) la señal de inicio de reloj [S2], a menos que estés seguro de que por regla el reloj deba comenzar al snap, o la pelota no está claramente lista para jugarse (p. ej. porque la pelota, cadena, indicador de down o árbitros no están en posición). [§] *No* repetir la señal del Referee, pero utiliza la señal de reloj al ready [Sup12] si es necesario para confirmar que el reloj ha iniciado.
   (d) Si el reloj de partido debe iniciarse al snap, iniciarlo cuando veas que se realiza un snap legal. No hay necesidad de hacer una señal para confirmar esto.
10. Si hay reloj de partido en el estadio, revisar si se detiene e inicia correctamente.
11. Si se hacen sustituciones en tu lado del campo, revisa que los jugadores del Equipo A hayan cumplido los requisitos de las marcas de las nueve yardas (Regla 7-1-3-b)
12. Muévete hacia la posición para el siguiente down. Si la pelota está lista para jugarse (o lo estará inmediatamente), [λ] retrocede en backpedal manteniendo tus ojos en la pelota. No quitar la vista mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.
13. [OPERADOR DE RELOJ DE JUGADA EN CAMPO]
   (a) Si la pelota no está lista dentro de los 20 segundos restantes del reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3), señalarle al Referee [Sup29] que el reloj de jugada debe restablecerse a 25 segundos.
   (b) Si no hay reloj de jugada visible, cuando queden aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, levantar la mano bien alta [señal S7] hasta que ocurra el snap o un pañuelo por retraso del juego sea lanzado. No hacer otras señales adicionales (p. ej., cuenta atrás).
   (c) Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira al snapper. Si la pelota se está moviendo, no es falta. De lo contrario, haz sonar tu silbato y lanza tu pañuelo por retraso del juego. [§]

14.9.c – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a tu posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o la rotura de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
   (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y parar la jugada que viole la regla de sustituciones.
   (b) Hacer la señal de igualando sustitutos [Sup36] al Referee y gritar "subs on".

(c) Mantén la señal hasta que el Referee haya tomado el control del proceso.

3. Si deseas hablar a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge[§] (para un jugador del Equipo A) o el Umpire o Back Judge (para un jugador del Equipo B). No retrasar el partido innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se esté en tiempo muerto. Nunca intentes hablar con un jugador en un ataque en hurry-up o no-huddle.[§]
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

15. BACK JUDGE (MECÁNICA DE 7/8)

15.1. – Free kicks

15.1.a – Prioridades

Antes del chut:

1. Estar atento por si el Referee ha instruido al equipo arbitral a cambiar a posiciones de onside kick, e ir a la posición (de ser apropiado) si lo hizo.
2. Contar a los jugadores del Equipo A y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. Recordar a los jugadores que se cuenten cuando el equipo del que eres responsable de contar no tiene exactamente 11 jugadores en el campo.
4. Comprobar la disposición para jugar:
   (a) Revisar las áreas laterales para asegurar que todos los no jugadores estén fuera de las áreas restringidas, que los no participantes estén fuera del terreno de juego y que todo el personal del equipo esté dentro de la team area.
   (b) Asegurarse de que los cadeneros (y los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar, de haberlos) se han desplazado, ellos y sus materiales, bien lejos del camino y que los materiales hayan sido colocados en el suelo fuera del team area y detrás de las líneas delimitadoras en la mitad del campo del equipo que recibirá. [§] Comprobar que los recogepelotas están en posición.
   (c) Asegurarse de que todos los jugadores del Equipo A hayan estado dentro de las marcas de las nueve yardas antes del chut (Regla 6-1-2-c-5) y que nadie más que el chutador esté a más de cinco yardas detrás de la pelota.
   (d) Mirar hacia el terreno de juego para señalar que estás listo. Darte la vuelta si algo en tu sideline deja de estarlo o puedes ver que un compañero claramente no lo está. Hacer sonar tu silbato si tu área se vuelve peligrosa después del ready.
5. Siempre estar alerta a chuts cortos.

Durante la jugada de chut:

6. Observar si el free kick sale fuera de límites cerca de ti sin ser tocado por el equipo receptor. Decidir si un jugador del Equipo B cerca de la sideline toca la pelota mientras está fuera de límites.
7. Observar a los jugadores por si hay una señal de fair catch, y estar preparado para señalar cualquier kick-catch interference.
8. Si el chut es corto:
   (a) Saber dónde y por quién fue tocada primero la pelota.
   (b) Observar bloqueos ilegales del Equipo A (Regla 6-1-12).
   (c) Marcar cualquier punto de toque ilegal con un bean bag.
   (d) Marcar el punto de pelota muerta si eres el árbitro más cercano y si hubo poco o ningún retorno.
9. Hacer la señal de inicio del reloj [S2] solo si la pelota es primero tocada legalmente en el terreno de juego en tu área de responsabilidad.
10. Observar faltas/violaciones [§] de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
    (a) toque ilegal en un chut corto
    (b) infracciones en tu línea de restricción
    (c) jugadores del equipo chutador (otro que no sea el kicker) a más de 5 yardas detrás de su línea de restricción después de la señal de ready
    (d) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
    (e) bloqueos por debajo de la cintura [x]
    (f) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros

(g) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks, cuñas ilegales o bloqueos por el lado ciego
(h) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
(i) cualquier jugador del equipo chutador que entre al terreno de juego después del chut o que sale voluntariamente fuera de límites durante el chut y vuelve dentro de límites [§]

15.1.b – Posicionamiento inicial

Chuts normales:

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

Onside kicks:

2. Permanecer en la posición normal.

Free kicks después de una penalización o safety:

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

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

Antes del chut:

1. Si algo ocurre que impide que se pueda hacer el chut (p. ej., un no jugador [◇] entra o se acerca al terreno de juego), haz sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3] y trata el problema.

Durante cualquier jugada de chut:

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

Durante una jugada de chut que va profundo:

3. Después de que la pelota sea chutada, observar a los jugadores en tu área de responsabilidad (ver 26.1). Después de comprobar su trayectoria inicial, no mirar el vuelo de la pelota.
4. Mientras avanzas por el campo lentamente, muévete en ángulo hacia dentro del campo. Observar la acción delante del portador de la pelota. Mantén a todos los jugadores en frente tuyo y deja un colchón de seguridad entre tú y el retorno, pero no muy lejos para así poder lanzar el pañuelo al punto de falta que hayas observado. En una carrera larga, mantenerse por delante de los jugadores y llegar a la goal line antes que el portador de la pelota. Tienes la responsabilidad de la end line si se encuentra amenazada (p. ej., después de un fumble cerca de la goal line del Equipo A). Cuando compartes la responsabilidad de una línea (o un par de líneas) con otros árbitros, haz ajustes para tener una visión complementaria de la jugada.[◇]

Durante una jugada de chut en donde el chut es corto:

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

15.1.d – Técnicas avanzadas

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

15.2. – Jugadas de scrimmage básicas

15.2.a – Prioridades

1. Conocer el down y distancia, y señalar el down a tus compañeros. Darse cuenta de la señal de down de tus compañeros. Comprobar que el indicador de down muestre el número correcto. No dejar que una jugada empiece si hay una disputa con el número de down.
2. Contar a los jugadores del Equipo B y señalar la cuenta a tus compañeros [una de las señales Sup3, Sup4 o Sup24]. Darse cuenta de las señales de los compañeros. Recontar si tu cuenta difiere con la de tus compañeros.
3. Identificar a tu(s) jugador(es) clave (ver sección 16.6). Si la formación es nueva o inusual, confirmarlo verbal o visualmente con el resto de árbitros.
4. Darse cuenta de los receptores elegibles y aquellos jugadores que normalmente serían elegibles por posición pero que no son elegibles por numeración. Además, darse cuenta de jugadores (generalmente tight ends) que normalmente serían elegibles por numeración pero que no son elegibles porque un jugador está alineado por fuera de ellos en la línea de scrimmage.
5. Estar atento de dónde está la línea a ganar con relación a la línea de scrimmage así no tienes que ver la cadena para saber si el punto de pelota muerta está cerca de la línea a ganar. [x]
6. Observar infracciones de sustituciones de ambos equipos. Por ejemplo:
   (a) jugadores reemplazados no abandonando el huddle dentro de 3 segundos desde que un sustituto entra.
   (b) sustitutos que entran al campo, se comunican y después abandonan el campo.

15.2.b – Posicionamiento inicial

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

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

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

15.2.d – Técnicas avanzadas

Razones para variar (o no) tu posición inicial:

1. En jugadas de "poner rodilla", acercarse a una posición de doble umpire. Avisa al resto de árbitros que lo estás haciendo. Utilizar tu presencia para disuadir actos antideportivos.
2. En jugadas obvias de hail mary, empieza más profundo de lo normal y asegúrate de que puedes llegar a la goal line o end line del Equipo B antes que cualquier jugador del Equipo A.

Señalar el conteo de jugadores:

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

15.3. – Jugadas de carrera

15.3.a – Prioridades

1. Observar la acción delante del portador de la pelota.
2. Observar cualquier fumble cuando eres el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag si es posible.
3. Decidir si un touchdown fue anotado o no en una jugada rota.
4. Observar faltas de todos los jugadores en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque, especialmente aquellos hechos por tu jugador clave o cualquier otro receptor, tight end, back en lead o jugador de línea en pull
   (b) faltas de bloqueo por debajo de la cintura por tu jugador clave u otro jugador en tu área
   (c) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (d) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (e) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
5. Llegar a la goal line antes que cualquier portador de la pelota para poder decidir si es touchdown.

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

1. Muévete para observar las acciones de los jugadores detrás del Umpire y por delante del portador de la pelota. Tu primer paso debe ser normalmente hacia atrás, incluso en una jugada de carrera. No moverse hacia delante hasta que sepas dónde es probable que la pelota muera.
2. En jugadas por el centro, no moverte muy rápido. Deja que la jugada venga a ti.
3. Cuando una jugada de carrera se desarrolle hacia una sideline, muévete hacia ella, manteniendo al portador de la pelota entre tú, el árbitro de banda y la sideline. Mantente en frente de la jugada y fuera del camino de los safeties.
4. Observa la acción por delante del portador de la pelota y el punto de ataque. No hay necesidad de mirar a los receptores por delante del punto de ataque que no estén bloqueando. [§]
5. En carreras largas, intenta mantenerte frente al portador de la pelota y tenerlo "encajonado" entre tú y el deep. Mantente fuera del camino de los jugadores.
6. Si eres el árbitro más cercano cuando la pelota muere, haz sonar tu silbato y muévete para lidiar con la pila. Solo si los wings están retrasados (u obviamente no vieron una rodilla en el suelo u otro evento similar) debes marcar el punto de pelota muerta.
7. Estar en la goal line del Equipo B antes de que un touchdown sea anotado.
8. Si no eres el árbitro más cercano al punto de pelota muerta, aun así, debes ir hacia él y observar la acción continua después que muera la pelota. En jugadas donde el portador de la pelota va hacia una sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Esto puede llevarte a una posición cerca o por fuera de las marcas de las nueve yardas.
9. Mantener una posición donde puedas observar las actividades en las "zonas periféricas", particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto.

15.3.c – Técnicas avanzadas

1. No hacer sonar tu silbato si el portador de la pelota te da la espalda o has sido tapado por otro jugador (o árbitro) – podría tener un fumble sin que lo hayas visto. ¡Ve la pelota! Asegúrate que la pelota esté muerta.
2. Si se forma una pila de jugadores, hacer la señal de tiempo muerto [S3], converger en la pila, determinar quién tiene la posesión (Mecánica 5.11) y animar a los jugadores a que salgan de la pila de manera segura.

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

15.4. – Jugadas de pase

15.4.a – Prioridades

1. Decidir si un pase fue completo o incompleto. Aunque principalmente será para pases a la mitad del campo, en la práctica es posible que tengas que decidir sobre cualquier pase donde el receptor esté mirando o en ángulo recto hacia ti, independientemente de su posición. Del mismo modo, si el receptor te da la espalda, puede que tengas que ceder ante a otro árbitro con una mejor vista.
2. Decidir si hay touchdown en pases en la end zone.
3. Observar el contacto inicial de y en contra de tu jugador(es) clave.
4. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) pass interference de la defensa y del ataque
   (b) holding defensivo y uso ilegal de manos contra receptores elegibles
   (c) bloqueo por debajo de la cintura de cualquier jugador en motion y todos los receptores en mitad del campo
   (d) toque ilegal de un pase hacia delante por un jugador que salió voluntariamente fuera de límites (esto puede necesitar ser consultado con un compañero de sideline)
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (g) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
5. Informar al Referee si el pase fue lanzado a un área no ocupada por un receptor elegible.
6. Vigilar a los jugadores que salen fuera de límites pasada la end line.

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

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

1. Tu secuencia en una jugada de pase es: (fase A) jugador clave; (fase B) zona; (fase C) el destino del pase. Ver también el Capítulo 16.
2. Retroceder en backpedal para mantener a todos los receptores frente a ti. Después del snap, tu primer paso normalmente debe ser hacia atrás (a menos que estés en la goal line o end line). No moverte hacia delante hasta que sepas dónde es probable que la pelota muera. Asegúrate que puedas ver bloqueos y contactos de y en contra de cualquier receptor elegible en el medio del campo. Nunca ser sobrepasado.
3. En recepciones de pases largos, estar preparado para arbitrar en la goal line y end line.
4. Observa a tu jugador clave solamente durante la acción inicial después del snap cuando hay riesgo de haber contacto ilegal entre receptor y defensor. Cambiar a cobertura de zona tan pronto como ese riesgo deje de existir.
5. Si los receptores corren rutas en la end zone, muévete a una posición en la end line.
6. Si un potencial receptor del Equipo A sale voluntariamente fuera de límites en tu área, deja caer tu bean bag, o gorra para indicarlo, y obsérvalo si toca un pase hacia delante mientras aún es inelegible.
7. Una vez que sabes que la pelota ha sido lanzada, muévete a la mejor posición para decidir si un pase es completo o incompleto, y si hay interference. Mientras la pelota esté en el aire, ver

a los jugadores oponentes que compiten por la pelota, no a la pelota en sí. Estar alerta a ambos pass interference, del ataque y de la defensa.
8. Si el jugador que intenta atrapar la pelota te da la espalda, antes de tomar la decisión, busca ayuda de cualquier otro árbitro que tenga mejor posición que tú.
9. Si no eres el árbitro más cercano, no ver simplemente al receptor, sino que ◇ ver en particular a los defensores un poco alejados de la pelota que llegan y golpean con la coronilla del casco o por encima de los hombros del receptor. Esto se pierde a menudo◇ por el árbitro más cercano.
10. Si el pase es sobrevolado, rebota en un jugador o es inatrapable, continuar viendo al jugador(es) por faltas personales (golpeando a receptores indefensos). No observar la pelota.
11. Hacer sonar tu silbato si ves que la pelota se convirtió en muerta en tu área.
12. Si decides que el pase es incompleto, hacer la señal de pase incompleto [S10].
13. Cuando el contacto que hubiese sido pass interference ocurre en un pase inatrapable, hacer la señal de pase inatrapable [S17].
14. Después de un pase incompleto, asegúrate de que la pelota lanzada es retirada del terreno de juego. Repetir la señal de pase incompleto [S10] al Referee (y Umpire, de ser necesario) en el caso de que no haya visto la primera señal.
15. Si hay una carrera después de la recepción, responder como lo harías en una jugada de carrera (arriba).
16. En jugadas donde el portador de la pelota va hacia una sideline o fuera de límites, cubrir el área alrededor de él por si hay actividades extracurriculares. Esto puede llevarte a una posición cerca o por fuera de las marcas de las nueve yardas.
17. Mantener una posición donde puedas ver las actividades en las "zonas periféricas", particularmente en jugadas donde haya alguien muy abierto.

15.4.c – Técnicas avanzadas

1. Cuando un jugador en vuelo intenta atrapar un pase cerca de la sideline o end line, mira primero sus pies por si baja dentro de límites. Si lo hace, entonces mira sus manos para ver si tiene control de la pelota. Si miras primero sus manos puedes perder el instante en el que su pie toca el suelo (Mecánica 5.17.8). Establecer contacto visual con cualquier compañero al final de la jugada antes de hacer cualquier señal.
2. Si el pase es incompleto en tu área:
   (a) Si no hay un receptor elegible en el área, muévete rápidamente hacia el Referee para informarle de ello. Si la pelota ha cruzado la zona neutral, hacer la señal [Sup42] apuntando al suelo más allá de la zona neutral. Si la pelota no ha cruzado la zona neutral, muévete hacia el Referee mientras apuntas al suelo por detrás de la zona neutral. §
   (b) Si *hay* un receptor en el área, y crees que el Referee no lo ha visto, dirígete hacía él mientras apuntas al receptor elegible. Se permite decir "El número 34 estaba en la zona de pase" (por ejemplo).
   (c) [USANDO RADIO] Comunicar esta información es también una opción@.

15.5. – Jugadas de goal line

15.5.a – Prioridades

Mismas prioridades que en otras jugadas de scrimmage, además:

1. Decidir si un touchdown fue anotado o no. Esto incluye todos los pases dentro de la end zone, además de jugadas de carrera si el snap ocurre fuera de yarda 20 del Equipo B.
2. Observar las celebraciones de los jugadores después de una anotación.

15.5.b – Posicionamiento inicial

1. [SNAP ENTRE LAS YARDAS 30 Y 25 DEL EQUIPO B] † Tomar la posición inicial en la goal line.
2. [SNAP ENTRE LAS YARDAS 25 Y 15 DEL EQUIPO B] Tomar la posición inicial a varias yardas de profundidad en la end zone. Muévete para cubrir la goal line o la end line, la que sea más

importante mientras se desarrolla la jugada. †

3. [SNAP DESDE O DENTRO DE LA YARDA 15 DEL EQUIPO B] † Tomar la posición inicial en la end line
4. Si el snap es dentro de la yarda 7 del Equipo B, los otros deeps también estarán en posición en/cerca de la end line. Tu responsabilidad de la end line está compartida con el árbitro del lado hacia donde se hizo la jugada.

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

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

15.6. – Retornos

15.6.a – Prioridades

1. Observar al portador de la pelota y la acción alrededor de él mientras seas el árbitro más cercano.
2. Observar cualquier fumble cuando seas el árbitro más cercano o con la mejor vista, y marcar el punto con un bean bag. ˣ
3. Observar bloqueos de los jugadores en tu área de responsabilidad por delante y alrededor del portador de la pelota, particularmente:
   (a) bloqueo por la espalda y holding en el punto de ataque
   (b) bloqueo por debajo de la cintura en cualquier lugar
   (c) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (d) ayudar al corredor §
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
4. Observar cualquier entrega en mano o pase cuando seas el árbitro más cercano o tengas la mejor vista y marcar el punto con un bean bag.
5. Observar cualquier pase *ilegal* hacia delante o entrega en mano hacia delante, especialmente si tienes una vista a nivel o cerca del portador de la pelota. ◇

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

1. Mantenerse fuera del camino de los jugadores.
2. Muévete hacia la goal line del Equipo A siguiendo la jugada.
3. Si ocurre un cambio de posesión en tu área de responsabilidad, observa al portador de la pelota como lo harías en una jugada de carrera. De lo contrario, observa la acción alrededor y lejos de la jugada.
4. Si estás mirando el desarrollo de un bloqueo, quédate mirándolo antes de mirar al portador de la pelota u otro bloqueo. Incluso si esperas que otro árbitro tome responsabilidad sobre él, quédate mirando el bloqueo hasta que estés seguro de que es legal.
5. Si la pelota muere en tu área de responsabilidad, hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], y después la señal de primer down [S8] para mostrar que equipo tiene la posesión. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
6. Si no eres el árbitro más cercano al punto de pelota muerta, aun así, muévete hacia ahí y observa la acción continua después de que la pelota muera. En jugadas donde el portador de la pelota avanza cerca de la sideline o fuera de límites, muévete lateralmente para cubrir el área alrededor del él por si hay actividad extracurricular. Esto puede llevarte a una posición cerca o por fuera de las marcas de las nueve yardas.

15.7. – Punts

15.7.a – Prioridades

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

1. Marcar el final del chut (de ser dentro de límites) con un bean bag.
2. Decidir si un jugador tocó la pelota o no.
3. Observar cualquier señal de fair catch de los jugadores en tu área.
4. Observar kick-catch interference contra un jugador en posición de atrapar un chut, si es que el chut viene hacia tu área.
5. Si el chut no viene hacia tu área, observar a los jugadores que *no* cometieron kick-catch interference ya que fueron bloqueados hacia el retornador por un oponente.
6. Marcar todos los puntos de toque ilegal con un bean bag.
7. Decide si la excepción del momentum aplica o no cerca de la goal line.
8. Observar faltas de todos los jugadores generalmente en tu área, pero en particular:
   (a) bloqueo por debajo de la cintura, especialmente de jugadores en tu lado del campo
   (b) durante el chut, bloqueo por la espalda y holding contra jugadores del Equipo A intentando avanzar downfield
   (c) kick-catch interference cuando la pelota chutada aterrice en tu área [§]
   (d) bloqueos ilegales hechos por jugadores que han hecho señal de fair catch
   (e) contactar a un oponente con la coronilla del casco o hacer targeting a un oponente indefenso por encima de los hombros
   (f) faltas relativas a la seguridad como facemask, tripping, chop blocks o bloqueos por el lado ciego
   (g) faltas de violencia innecesaria lejos de la pelota
   (h) golpes tardíos de cualquier jugador después de que la pelota esté muerta
9. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Durante un retorno de punt, aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

15.7.b – Posicionamiento inicial

1. Estar detrás y al lado del retornador más profundo. Detrás para que puedas mirar a través de él y ver la pelota ser chutada. Al lado para que así estés fuera de su camino, pero lo suficientemente cerca para observar si tocó o no la pelota, o si cualquier oponente interfirió

con su oportunidad de atrapar el chut. Aproximadamente 5-8 yardas detrás y 5-8 yardas al lado es una distancia apropiada, dejando espacio para la velocidad del retornador y las condiciones climáticas. Si hay más de un retornador profundo, colócate donde puedas ver a todos. †

2. [SNAP DESDE DENTRO DE LA YARDA 40 DEL EQUIPO B O EL RETORNADOR DE PUNT ESTÁ DENTRO DE LA YARDA 10 DEL EQUIPO B] Estar en una posición inicial en la goal line en el medio del campo.
3. Estar preparado para ajustar tu posición de acuerdo con la fuerza y dirección del viento, y la habilidad del chutador. Acercarse al sideline hacia donde el viento probablemente desplace la pelota chutada.
4. Tener un bean bag fácilmente disponible, y un segundo a mano.
5. El Back Judge tendrá la responsabilidad del final del chut, a menos que termine muy cerca de una sideline, en cuyo caso será responsabilidad del árbitro de banda más cercano.

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

1. Cuando la pelota es chutada, observa la trayectoria inicial, pero no mires el vuelo de la pelota. Observa los jugadores en tu área de responsabilidad (definido en los diagramas en la sección 26.4) – sus ojos te dirán a dónde irá la pelota. Sin embargo, si el retornador se desplaza como señuelo, no seguirlo – observar el área donde caerá la pelota.
2. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *no* caerá en tu área:
   (a) Si el chut es corto para cualquiera de los dos lados, el árbitro de sideline asumirá la responsabilidad de la pelota. Hará la señal de puño extendido [Sup28] para indicarlo.
   (b) Mantener una posición donde puedas cubrir la acción en frente y alrededor del retornador. Si eres el árbitro más cercano *que no sea* el árbitro que está cubriendo al retornador, muévete donde puedas observar jugadores bloqueando cerca de cualquier retornador en posición de atrapar el chut. En particular, observar a aquellos *bloqueados por un oponente* para que interfieran y, por tanto, inmunes a ser penalizados (Regla 6-4-1-d).
   (c) Si un jugador en tu área hace señal de fair catch, mira que no bloquee antes de tocar la pelota (Regla 6-5-4).
   (d) No dudar en señalar una falta si viste claramente que ocurrió en el área donde eres el árbitro en cobertura de limpieza, aun cuando puede que estés a una distancia considerablemente lejana de la acción. Comunícate con tus compañeros para conocer sus puntos de vista sobre la acción.
3. Cuando es aparentemente obvio que la pelota chutada *sí* caerá en tu área:
   (a) Muévete a una posición abierta (como mínimo 10 yardas a menos que el retornador esté cerca de la sideline) y detrás del retornador intentando estar en un ángulo de 45 grados para decidir sobre la validez del catch.
   (b) Si el chut primero es muffeado (pero no poseído) por un miembro del Equipo B ◇ más allá de la zona neutral, puedes hacer la señal de pelota tocada [S11] para señalar que el Equipo A es elegible para tocarla. ◇
   (c) Usar bean bags para marcar cualquier punto de toque ilegal y/o el punto donde el chut terminó. Solo un árbitro, el árbitro de Cobertura en cada caso, deberá marcar cada punto y hacer cada señal. Si tienes más puntos que bean bags, prioriza el punto más ventajoso para el Equipo B.
   (d) Si la pelota muere debido a que fue atrapada o recuperada por el Equipo B después de una señal de fair catch, o fue atrapada o recuperada por el Equipo A después de ser tocada por el Equipo B, § haz sonar tu silbato y la señal de tiempo muerto [S3]. Haz la señal de primer down [S8] en la dirección correspondiente. §
   (e) Si la pelota no es atrapada y va más profunda que el retornador, seguir a la pelota y estar preparado para decidir sobre su estado. Mantente lo suficientemente lejos de la pelota para que no haya peligro de que te toque.

(f) Si la pelota se aproxima a la goal line, estar en la goal line para decidir si entró a la end zone. Otros árbitros cubrirán a los jugadores.
(g) Si la pelota entra a la end zone (sin ser tocada por el Equipo B más allá de la zona neutral) y toca el suelo ◇ o muere en posesión del Equipo B en la end zone, hacer sonar tu silbato y la señal de touchback [S7], repetir la señal hasta que sepas que el Referee la ha visto.
(h) Si el chut es recuperado por el Equipo A sin ser tocado por el Equipo B, § hacer sonar tu silbato, hacer la señal de tiempo muerto [S3], de toque ilegal [S16] y de primer down [S8]. Tocar momentáneamente la pelota por un jugador del equipo chutador no debe ser interpretado como control de la pelota.
(i) Si la pelota rueda hasta pararse en tu área, asegúrate de que ningún jugador está intentando recuperarla antes de hacer sonar tu silbato y señalar tiempo muerto [S3].

Durante el retorno de punt, ◇ responder como en la sección "Retornos" (arriba).

(k) Si el chut sale fuera de límites en tu área, haz sonar tu silbato y señala tiempo muerto [S3] inmediatamente.
  (i) Si la pelota toca cualquier cosa (p. ej. el suelo o un jugador) dentro de límites y después sale del campo, muévete directamente al punto donde juzgas que la pelota cruzó la sideline.
  (ii) Si la pelota sale fuera de límites en vuelo, el Referee o el Centre Judge *podrían* ayudarte dirigiéndote al punto. Mirar hacia atrás para ver si el Referee o el Centre Judge pueden ayudarte. Si ninguno puede, hacer la señal [Sup16] y responde a las instrucciones que te den usando las señales [Sup17, Sup18 y Sup19] para dirigirte al punto de cruce. Si no pueden, muévete directamente al punto donde mejor juzgas que la pelota cruzó la sideline.
  (iii) Mantener el punto, pero no coloques una pelota a menos que tengas una extra a mano. Otro árbitro recuperará/relevará una pelota al Posicionador.

15.7.d – Técnicas avanzadas

1. Si el snap ocurre en o dentro de la yarda 40 del Equipo B, habrá tres árbitros en la goal line. Tú y el deep más cercano deberéis hacer boxing-in a la pelota y juntos decidir si cruzó o no la goal line (comunicarse bien para evitar faltas señaladas contradictorias), mientras el otro árbitro decidirá sobre las acciones de los jugadores alrededor. Mantenerte en la goal line hasta que estés seguro de que la pelota no cruzará.
2. Si el Equipo B no se alinea en una formación de retorno de punt (es decir, sin retornador profundo), adopta tu posición normal de down de scrimmage. Esto está justificado ya que, si el Equipo A chuta la pelota profunda, no habrá jugadores allí a los que cubrir. Si la pelota es chutada profunda, adopta tu posición acordemente, pero solo el árbitro más cercano a la pelota tendrá que observarla. El otro árbitro debe observar a los jugadores.
3. Estar alerta en casos donde el chut es bloqueado o donde haya un mal snap. También se aplica si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase. ◇
   (a) Si la jugada se convierte en una de carrera o pase, responde a ella como lo haces normalmente en una jugada de ese tipo.
   (b) Cubrir la goal line y end line según sea apropiado.
   (c) Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.

15.8. – Intentos de field goal y try

15.8.a – Prioridades

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

1. Decidir si el intento de field goal es anotado o fallado. Compartes esta responsabilidad con el Field Judge.

2. Observar toque o bateo ilegal de la pelota.
3. Observar las celebraciones de los jugadores después de una anotación.
4. Darse cuenta de los números de los jugadores en posición de receptores elegibles y observar si alguien más es el primero en tocar la pelota o si está inelegiblemente en el downfield si la jugada se convierte en una de pase.
5. Responder a snaps malos o chuts bloqueados adoptando prioridades de carrera, pase o retorno según corresponda.

Durante un retorno de field goal, ◊ aplicar las mismas prioridades que en Retornos (arriba).

15.8.b – Posicionamiento inicial

1. Tomar la posición aproximadamente una yarda por detrás del poste más alejado de la cabina de prensa. Eres el responsable de decidir si la pelota pasa por dentro de tu poste. Además, eres responsable de decidir si la pelota pasa por encima del travesaño.

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

1. Observar la pelota desde el chut hasta cuando se hace evidente si el intento será anotado o no.
2. Si consideras que fue anotado, comunícate ("bueno", asiente con la cabeza) con tu compañero detrás de los postes y salir juntos entre los postes (aproximadamente una yarda dentro de la end zone) haciendo la señal de anotación [S5] mientras os paráis.
3. Si consideras que el chut fue fallado, hacer la señal de field goal fallado [S10]. Si el chut salió por tu lado, también puedes hacer la señal de chut fuera [Sup15]. *No* hacer la señal de touchback.
4. Mantener cualquiera de las señales al menos cinco segundos y hasta que sepas que el Referee la haya visto.
5. Hacer sonar tu silbato cuando el resultado del chut es evidente. No hay necesidad de esperar a que la pelota toque el suelo (u otra cosa) entendiendo que es claro cuál es/será el resultado del chut
6. Si el chut es corto o bloqueado y la pelota es poseída por el Equipo B, muévete a una posición para arbitrar la jugada de chut como un punt.

15.8.d – Técnicas avanzadas

1. Estar alerta en casos en donde el chut sea bloqueado o cuando haya un snap malo. Esto también aplica si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase.
   (a) Mantenerte en posición mientras sea posible un intento de drop kick. Si se desarrolla una jugada de carrera o pase, leer la jugada y responder según sea apropiado.
      (i) Si la jugada se desarrolla hacia un lado del campo y eres el más cercano de los dos árbitros detrás de los postes, muévete hacia la sideline.
      (ii) En una jugada obvia de carrera o de pase cerca de la goal line, podrías necesitar entrar al campo y cubrir la goal line.
      (iii) Mantenerte en la end line si un pase hacia la end zone es posible.
   (b) Si la pelota es recuperada y avanzada por el Equipo B, sigue el retorno avanzando por el campo.
2. Si el Equipo A cambia a una formación de carrera o pase, muévete para asumir tu posición normal de scrimmage.
3. Tener en cuenta los números de los receptores elegibles.

15.9. – Después de cada down

15.9.a – Prioridades

1. Observar la acción a pelota muerta de jugadores de ambos equipos.
2. Animar a los jugadores a que salgan de la pila de manera segura, y que devuelvan la pelota a un árbitro o bien que la dejen cerca del punto de pelota muerta, según corresponda.
3. Revisar si se ha llegado a la línea a ganar o se está cerca, y hacer la señal adecuada.
4. Revisar si cualquier pañuelo ha sido lanzado, y de ser así:
   (a) Hacer la señal de tiempo muerto [S3].
   (b) Informar al Referee y Umpire cualquier falta que señales.
   (c) Cubrir los pañuelos de penalización (y bean bags, si corresponde) lanzados por los compañeros.
   (d) Asegurar que todas las penalizaciones han sido aplicadas correctamente.
5. Comprobar si hay jugadores lesionados u otras ocurrencias que puedan retrasar el partido.
6. [OPERADOR DE RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Iniciar el reloj cuando sea necesario, avisar a los 10 segundos, y lanzar un pañuelo por retraso del juego si el reloj llega a 0 antes de que la pelota sea puesta en juego.
7. Permitir peticiones legítimas de tiempos muertos. Revisar si la petición que viene desde el coaching box o team area fue hecha por el Head Coach.
8. Repetir todas las señales de tiempo muerto [S3] de tus compañeros.
9. Ayudar en el relevo de la pelota muerta o nueva al punto siguiente.
10. Si no estás cubriendo la jugada, ayuda a mantener el orden en el campo desplazándote hacia donde la jugada terminó.

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

1. En el extraño caso de que seas el árbitro de Cobertura, comprobar si la línea a ganar ha sido alcanzada.
   (a) Si ha sido, hacer la señal de tiempo muerto [S3]. Después de que toda la acción haya terminado, señalar primer down [S8 o Sup35]. Mantén la señal hasta que sepas que el Referee está al tanto.
   (b) Si no estás seguro de si la línea a ganar ha sido alcanzada o no, señala tiempo muerto [S3] y grita "cerca". Animar al Referee a que venga y la vea por sí mismo.
   (c) Solo coloca la pelota en el suelo en el punto *real* de pelota muerta – nunca en un punto a nivel de este.
   (d) Si la jugada termina dentro de límites, informa al Referee que el reloj debe iniciarse al ready haciendo la señal de reloj corriendo [Sup12].
2. [x] Si eres el árbitro de Cobertura, tendrás que señalar que la pelota está muerta. A través de la señal de pelota muerta [S7] a menos que sea apropiado usar la señal de tiempo muerto [S3], touchdown/field goal [S5], safety [S6], inicio de reloj [S2] o pase incompleto/field goal no anotado [S10]. Hacer solo *una* de las señales.
3. Si un pañuelo ha sido lanzado, seguir los procedimientos del capítulo 19. Si se ha solicitado un tiempo muerto de equipo o lesión, seguir los procedimientos del capítulo 17. Si un periodo ha terminado, seguir los procedimientos del capítulo 20.
4. [OPERADOR DE RELOJ DE JUGADA EN CAMPO] Si el reloj de 40 segundos debe iniciarse por regla:
   (a) Si hay reloj de jugada en el estadio, revisar que inicie poco después de que comience la jugada.
   (b) Si no hay reloj de jugada en el estadio, iniciar los 40 segundos poco después de terminar la jugada.

Relevar la pelota:

5. Si tienes la pelota, pero otro árbitro tiene el punto de pelota muerta y está cerca de la línea a ganar, entrega la pelota al árbitro y deja que la coloque en la ubicación precisa (yarda *y* posición lateral) donde la pelota murió.
6. A menos que seas el árbitro de Cobertura, ayuda en relevar la pelota al árbitro que la colocará en el punto siguiente (Mecánica 5.8).
7. Si la pelota ha sido colocada en el punto de pelota muerta en una zona lateral, y otra pelota está siendo relevada al punto siguiente, no llevar la pelota al punto de pelota muerta hasta que una pelota de reemplazo haya sido colocada en la ubicación correcta en la línea dentro de límites.

Prepararse para el próximo down:

8. Muévete hacia la posición para el siguiente down. Si la pelota está lista para jugarse (o lo estará inmediatamente), [λ] retrocede en backpedal manteniendo tus ojos en la pelota. No quitarle la vista mucho rato en caso de que la jugada inicie mientras no estabas mirando.
9. Si la pelota no está lista dentro de los 20 segundos restantes en el reloj de jugada (Regla 3-2-4-b-3), señalarle al Referee [Sup29] que el reloj de jugada debe restablecerse a 25 segundos.
10. Si no hay reloj de jugada visible, cuando queden aproximadamente 10 segundos en el reloj de jugada, levantar la mano bien alta [señal S7] hasta que ocurra el snap o un pañuelo por retraso del juego haya sido lanzado. No hacer otras señales adicionales (p. ej., cuenta atrás).
11. Cuando el reloj de jugada llegue a 0, mira al snapper. Si la pelota se está moviendo, no es falta. De lo contrario, haz sonar tu silbato y lanza tu pañuelo por retraso del juego. [§]

15.9.c – Técnicas avanzadas

1. La prioridad al terminar la jugada es ir a tu posición para la siguiente. Solo si ocurre un incidente serio (como faltas o malas conductas, una lesión o la rotura de la cadena) tu rutina debe ser interrumpida.
2. Si el Equipo A hace una sustitución **mientras el snapper está en, cerca o moviéndose hacia** su posición en la línea de scrimmage:
   (a) Cualquier árbitro debe estar preparado para intervenir y parar la jugada que viole la regla de sustituciones.
   (b) Hacer la señal de igualando sustitutos [Sup36] al Referee y gritar "subs on".
   (c) Mantén la señal hasta que el Referee haya tomado el control del proceso.
3. Si deseas hablar a un jugador en el campo (p. ej. para advertirle que estuvo cerca de hacer una falta), a veces ahorra tiempo el relevar el mensaje al Referee o Centre Judge [§] (para un jugador del Equipo A). No retrasar el partido innecesariamente al entrar a los huddles de los equipos, a menos que aún se esté en tiempo muerto. Nunca intentes hablar con un jugador en un ataque en hurry-up o no-huddle.[§]
4. Mantener tu concentración y pensar en la siguiente jugada.

16. COBERTURA EN JUGADAS DE PASE

16.1. – Terminología

1. En cada lado de la formación de ataque, los jugadores en posición de receptores por fuera de los tackles son identificados por su posición. El receptor más abierto (el más cercano al wing) es el #1, el siguiente más abierto es el #2, y así sucesivamente por la cantidad de receptores a ese lado de la formación. Cuando los receptores están en *stack* (alineados uno detrás del otro) o en *bunch* (alineados muy juntos) en un lado de la formación el más cercano a la línea de scrimmage es el #1 y el que está detrás suyo es el #2, etc.
2. Una jugada de pase hacia delante consiste en tres *fases*:
   (a) La Fase A es inmediatamente después del snap cuando los receptores están haciendo sus movimientos iniciales.
   (b) La Fase B es cuando los jugadores están corriendo sus rutas de pase o bien intentando establecer su posición en el campo para recibir un pase.
   (c) La Fase C es mientras la pelota está en el aire.
3. Para decidir las claves, se necesitan las siguientes definiciones:
   (a) Lado fuerte de la formación – determinado por el número de receptores en un lado en concreto de la formación de ataque. El lado fuerte es el lado con la mayoría de receptores. No tiene nada que ver con el número de jugadores de línea a cada lado del snapper, sino más bien con el número de receptores colocados por fuera de los tackles. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] Si no hay lado fuerte (formación balanceada), el lado del Line Judge es considerado como el lado fuerte.
   (b) Tight end / split end – el último jugador en la línea de scrimmage. Un *tight end* está alineado normalmente a no más de 4 yardas del jugador de línea de ataque más cercano. Si está alineado más abierto es un *split end*.
   (c) Slot back / flanker back – un back alineado por fuera del jugador de línea interno o tight end más cercano. Un *slot back* está normalmente alineado a no más de 4 yardas del jugador de línea de ataque más cercano. Si está alineado más abierto es un *flanker back.*
   (d) Back en el backfield – un jugador en el backfield entre los tackles al snap.
   (e) Cobertura press – cuando un defensor se alinea en una posición en la que está lo suficientemente cerca para poder tocar al receptor cuando el receptor deja la línea de scrimmage.
   (f) Trips – tres receptores por fuera de los tackles en un lado de la formación de ataque.
   (g) Quads – cuatro receptores por fuera de los tackles en un lado de la formación de ataque.
4. Para decidir las claves no importa si el jugador está:
   (a) en la línea de scrimmage o detrás.
   (b) utilizando un número entre 50-79 o no
5. Si la formación es ilegal (p. ej. demasiados jugadores en el backfield, más de un jugador en motion al snap), el equipo arbitral debe proteger sus claves según la posición de los jugadores al snap.
6. Si la formación es nueva o inusual, entonces confirmar las claves verbal o visualmente con el resto de árbitros.

16.2. – Principios generales para cobertura de jugadas de pase

1. Durante la Fase A, estar en cobertura personal, observando los receptores que están siendo cubiertos por defensores en cobertura press.
   (a) Durante esta fase, es probable que haya contacto físico entre el defensor y el receptor y el árbitro responsable debe ser capaz de decidir si esto es legal o no.
   (b) Las faltas más comunes en esta situación son holding defensivo y pass interference del ataque.

(c) Los receptores que *no* están cubiertos normalmente no necesitan ser observados, debido a que la probabilidad de que una falta sea cometida por ellos o en su contra es baja. Sin embargo, esto puede cambiar debido al desplazamiento de los jugadores.
(d) Si tu(s) receptor(es) clave(s) no está(n) amenazado(s) por un defensivo, cambiar inmediatamente a la Fase B.

2. Durante la Fase B, estar en cobertura de zona, observando receptores y defensores en tu zona.
   (a) Solo observar a los receptores que están cerca de defensores, ya que son los que están amenazados a que les cometan faltas. Los receptores y defensores que no están cerca de oponentes no deben ser observados ya que hay poco riesgo de que ocurra una falta. La excepción a esto es cuando cualquier receptor se acerca a la línea límite. Debemos saber si salen voluntariamente fuera de límites y, por tanto, pierden su elegibilidad para tocar un pase.
   (b) Si no hay jugadores en tu zona que estén cerca de un oponente, expandir tu zona hasta que incluya a oponentes cercanos que puedan estar no siendo observados por otro árbitro.
   (c) En las primeras etapas de la jugada, mientras los receptores cruzan la línea de scrimmage, las zonas de las que son responsables los deeps estarán muy cerca de la línea del scrimmage. Mientras los receptores se muevan downfield, aquellas zonas profundas se expandirán y las zonas poco profundas se formarán detrás de ellos.
   (d) De haber más de un receptor en tu zona que esté cerca de un oponente, normalmente observarás al más cercano a ti, ya que es más probable que otro árbitro pueda observar al/los otro(s). Esto requiere de un buen trabajo en equipo entre el Back Judge, los wings y los deeps.
   (e) Las faltas más comunes durante la Fase B son holding defensivo, pass interference del ataque y uso ilegal de manos (Regla 9-3-4-e).
   (f) Además, ver si los receptores salen fuera de límites (voluntariamente o forzados) por la sideline o end line.
3. Durante la Fase C, estar en cobertura de destino, observando los receptores y defensores cerca de donde llegará el pase. Cuando el destino del pase va obviamente fuera de límites, observar a los jugadores cercanos a ese punto.
   (a) Solo observar a los receptores que estén cerca de defensores, ya que son los que están amenazados a que les cometan faltas. Los receptores y defensores que no estén cerca de oponentes no deben ser observados debido a que hay poco riesgo de que ocurra una falta.
   (b) Las faltas más comunes durante esta situación son pass interference de la defensa y del ataque.
   (c) Durante esta fase también tienes la responsabilidad de observar faltas lejos de la zona de destino como violencia innecesaria y conducta antideportiva.

16.3. – Mecánica de 4

1. Durante la Fase A, los wings tienen las claves de todos los receptores elegibles (#1-#4) de su lado del campo. De haber más de un receptor elegible, la clave principal es cualquier receptor en cobertura press.
2. Durante la Fase B, cada wing es responsable de la zona cubriendo su mitad del campo.
3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción cerca de donde llegará el pase.

16.4. – Mecánica de 5/6C

1. Durante la Fase A:
   (a) La clave del Back Judge siempre es el receptor(es) elegible de adentro por fuera de los tackles (normalmente el #2, pero en trips el #3 o el #4 en quads) del lado fuerte de la formación. Normalmente será el tight end o el slot back.
   (b) La clave de los wings siempre es el jugador más abierto de la formación de ataque de su lado del campo (#1). Normalmente será un split end o un flanker back a menos que el Back Judge esté con esa clave.
   (c) Si la formación está balanceada y hay solo un receptor elegible a cada lado, el Back Judge no tiene clave. Si hay dos receptores a cada lado, el Back Judge tendrá la clave del jugador de adentro (#2) del lado del Line Judge, y el Linesman tendrá la clave de los dos de su lado (#1 y #2), dando prioridad al que esté con cobertura press.
   (d) Si hay tres receptores elegibles en el lado fuerte, la clave del receptor #2 dependerá de si el #2 está más cerca del #1 o del #3. Si el #2 está más cerca del #1, el wing tendrá la clave del #1 y #2. Si el #2 está más cerca del #3, el Back Judge tendrá la clave del #3 y #2.
   (e) Si hay quads, quién tiene la clave del #2 y #3 dependerá de dónde están en relación al #1 y #4. Si uno o ambos están cerca del #1, el wing tendrá la clave del #1 y #2 (y #3 si todos están cerca). Si uno o ambos están cerca del #4, el Back Judge tendrá la clave del #4 y #3 (y #2 si todos están cerca).
   (f) El jugador que va en motion será responsabilidad del Back Judge a menos que sea el jugador más abierto en el snap.
2. Durante la Fase B:
   (a) El Back Judge tendrá la zona que contenga al receptor más profundo, especialmente si el receptor está en o moviéndose hacia el medio del campo.
   (b) Los wings tendrán la zona que contenga a los receptores poco profundos de su mitad del campo, más cualquier receptor profundo que no esté cubierto por el Back Judge y cualquier receptor que se está moviendo hacia o amenaza con salir fuera de límites en su lado.
3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción cerca de donde llegará el pase.

16.5. – Mecánica de 6D

1. Durante la Fase A:
   (a) La clave de los deeps siempre es el jugador más abierto de la formación de ataque de su lado del campo (#1).
   (b) La clave de los wings siempre es el receptor más interno por fuera de los tackles (#2-#4) (a menudo el tight end o el slot back) de su lado del campo. De haber solo un receptor, el wing no tiene clave.
   (c) Si hay trips, quién tiene la clave del receptor #2 dependerá de si el #2 está más cerca del #1 o del #3. Si el #2 está más cerca al #1, el deep tendrá la clave del #1 y #2. Si el #2 está más cerca del #3, el wing tendrá la clave del #3 y #2.
   (d) Si hay quads, quién tiene la clave del #2 y #3 dependerá de dónde están en relación al #1 y #4. Si uno o ambos están cerca del #1, serán la clave de los deeps. Si uno o ambos están cerca del #4, serán la clave del wing.
   (e) Si hay motion, las claves se deciden por la posición del jugador en movimiento al snap (no por su dirección). Si es el jugador más abierto (#1) entonces será responsabilidad del deep de ese lado, de lo contrario será la clave del wing.
2. Durante la Fase B:
   (a) Cada deep es responsable de la zona que contiene al receptor más profundo de su mitad del campo.

(b) Cada wing es responsable de la zona que cubre a todos los receptores poco profundos de su mitad del campo.

3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción cerca de donde llegará el pase.

16.6. – Mecánica de 7/8

1. Durante la Fase A:
   (a) La clave del Side Judge y Field Judge siempre es el jugador más abierto de la formación de ataque de su lado del campo (#1). Esto incluye al jugador en motion si el motion lo hace ser el jugador más abierto al snap.
   (b) Si hay un back en motion, es la clave del Back Judge a menos que sea el jugador más abierto de su lado de la formación al snap.
   (c) Si hay 2 receptores en el lado fuerte, el Back Judge siempre tiene al #2 como clave. Si la formación está balanceada, el Back Judge tiene de clave al #2 del lado del Line Judge, y el Linesman tiene la clave del #2 de su lado.
   (d) Un wing no tiene clave si los deeps y el Back Judge tienen las claves de todos los jugadores de su lado de la formación.
   (e) Si hay trips, el Back Judge tiene de clave al #3 y el wing al #2.
   (f) Si hay quads, el Back Judge normalmente tiene de clave al #4 y #3 y el wing al #2. Sin embargo, si el #3 está separado del #4 y más cercano al #2, el wing tiene de clave al #3 y también al #2.
2. Durante la Fase B:
   (a) Cada deep es responsable de la zona que contenga al receptor más profundo de su tercio del campo.
   (b) El Back Judge es responsable de la zona que contenga al receptor más profundo del medio del campo.
   (c) Cada wing es responsable de la zona que cubre a todos los receptores poco profundos de su mitad del campo.
3. Durante la Fase C, cada árbitro es responsable de observar la acción cerca de donde llegará el pase.

16.7. – Resumen

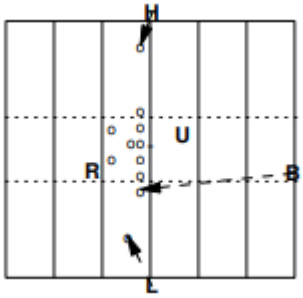
La tabla muestra que árbitro tiene la clave sobre qué receptor según la posición del receptor en su lado de la formación.

Formación		**5/6C**		**6D**		**7/8**		
		Wing	**BJ**	**Wing**	**Deep**	**Wing**	**Deep**	**BJ**
Balanceada	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	12H	2L	2	1	-	1	2
Normal	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	1	2	2	1	-	1	2
Trips	12_3	12	3	3	12	2	1	3
	1_23	1	23	23	1	2	1	3
Quads	1_234	1	234	234	1	2	1	34
	12_34	12	34	34	12	2	1	34
	123_4	123	4	4	123	23	1	4
	1_23_4	12	34	34	12	23	1	4
Motion	M_2	M			M		M	
	1_M		M	M				M

16.8. – Ejemplos de mecánica de 5

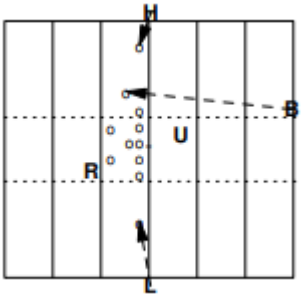
Esta sección también cubre la mecánica de 6C con la suma del Centre Judge en el backfield del ataque contrario al Referee.

Figura A: Pro set



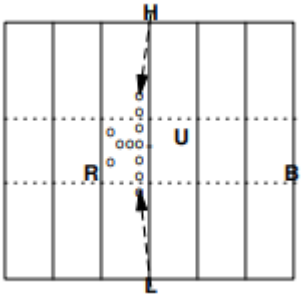
El lado del L es el lado fuerte.

Figura B: Formación Slot



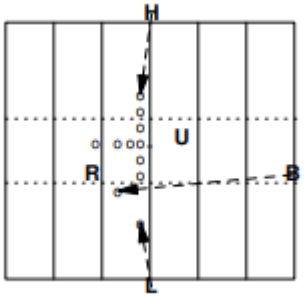
El lado del H es el lado fuerte. La clave del B es el slot back en ese lado. La clave del H es el split end. La clave del L es el split end del otro lado.

Figura C: Formación Wishbone



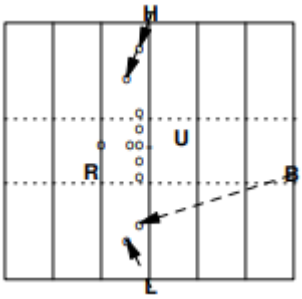
Formación balanceada con un receptor a cada lado. La clave del B es el primer back fuera del backfield.

Figura D: Formación Single-wing



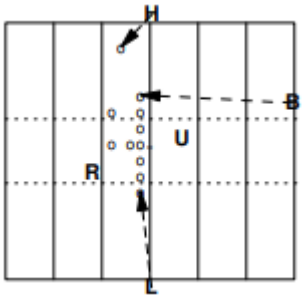
El lado del L es el lado fuerte. La clave del B es el slot back. La clave del L es el flanker. La clave del H es el tight end de su lado.

Figura E: Formación Spread



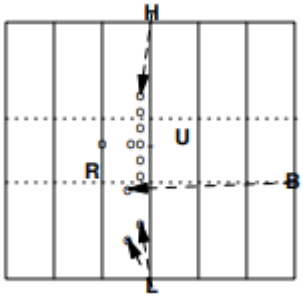
Formación balanceada con dos receptores a cada lado; el lado fuerte es el del L. La clave del B es el segundo jugador de ese lado. La clave del L es el flanker de ese lado. El H debe tener como clave los dos receptores de su lado.

Figura F: Formación Double-wing



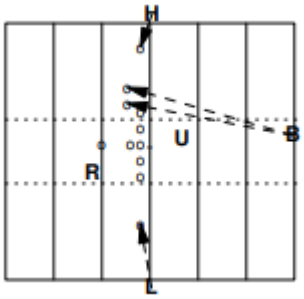
El lado fuerte es el del H. La clave del B es el tight end de ese lado. La clave del L es el otro tight end. La clave del H es el flanker back de su lado.

Figura G: Tres receptores a un lado (1)



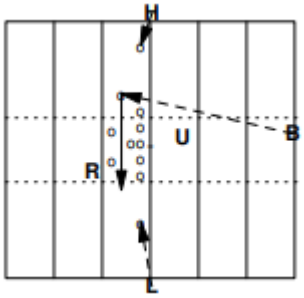
El lado fuerte es el del L. La clave del B es el slot back. Las claves del L son los dos receptores. La clave del H es el tight end del lado débil.

Figura H: Tres receptores a un lado (2)



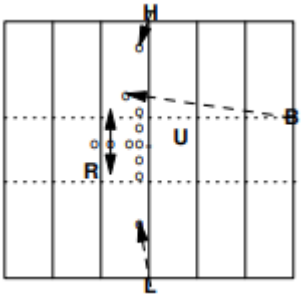
El lado fuerte es el del H. Las claves del B son ambos slot backs. La clave del H es el split end de ese lado. La clave del L es el split end del otro lado.

Figura I: Motion que cambia la fuerza



El lado fuerte inicial es el del H. La clave del H es el split end de su lado. La clave del L es el split end del otro lado. La clave del B es el slot back y se queda con él mientras cambia de lado.

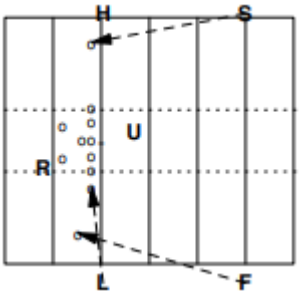
Figura J: Motion que no cambia la fuerza



El lado fuerte inicial es el del H. La clave del H es el split end de su lado. La clave del L es el split end del lado débil. La clave del B es el slot back, y el motion si está cerca del slot Back al snap. Si el motion cambia al lado del L, la fuerza cambia, el B solo tiene el motion y el H tiene los dos jugadores de su lado.

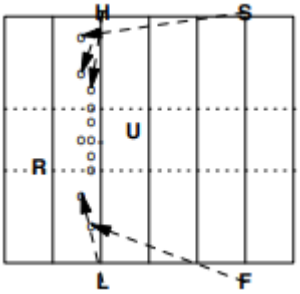
16.9.– Ejemplos mecánica de 6D

Figura A: Pro set



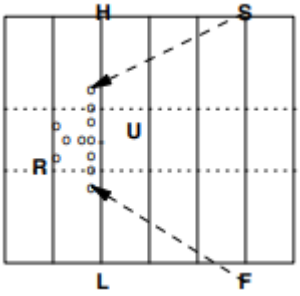
El lado del L es el lado fuerte. La clave del F es el flanker. La clave del S es el split end. La clave del L es el tight end.

Figura B: Formación Spread



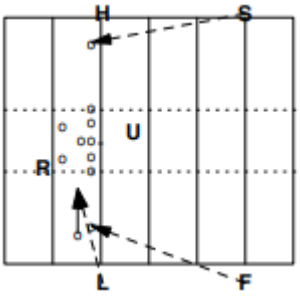
El lado del H es el lado fuerte. La clave del F es el receptor del lado débil. La clave del L es el segundo receptor de ese lado. La clave del S es el flanker back. La clave del H es el end de su lado y el receptor que queda.

Figura C: Doble tight end y backfield balanceado



Formación balanceada. Las claves del S y F son los tight ends.

Figura D: Motion

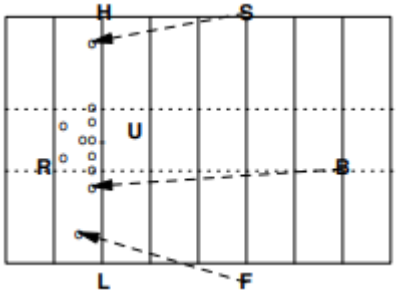


Cuando el jugador en motion deja de ser el más abierto en la formación, pasa a ser responsabilidad del L y la clave del F es el split end.

16.10.– Ejemplos mecánica de 7

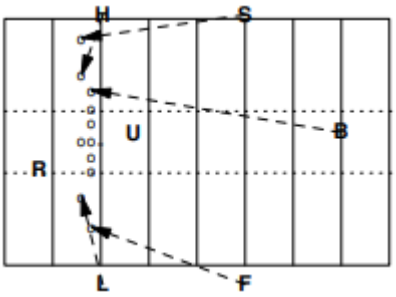
Esta sección también cubre la mecánica de 8 con la suma del Centre Judge en el backfield del ataque opuesto al Referee.

Figura A: Pro set



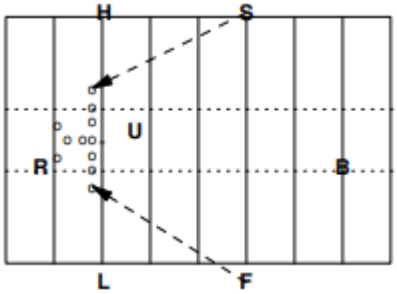
El lado del L es el lado fuerte. La clave del F es el flanker. La clave del S es el split end. La clave del B es el tight end.

Figura B: Formación Spread



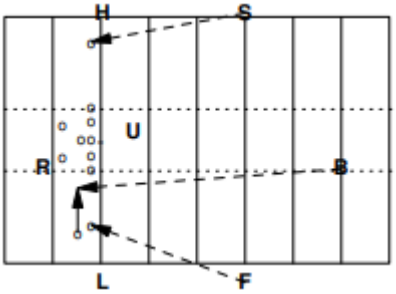
El lado del H es el lado fuerte. La clave del F es el receptor del lado débil. La clave del L es el segundo receptor de ese lado. La clave del S es el flanker back. La clave del H es el segundo receptor de su lado. La clave del B es el receptor más interno del lado fuerte.

Figura C: Doble tight end y backfield balanceado



Formación balanceada con un receptor fuera de los tackles en cada lado. Las claves del S y F son los tight ends.

Figura D: Motion



Cuando el flanker va en motion el B y F intercambian claves.

17. TIEMPOS MUERTOS

17.1. – Tiempos muertos cargados

1. Si, cuando la pelota está muerta, un jugador, un sustituto dentro de las marcas de las nueve yardas o el Head Coach pide un tiempo muerto (y su equipo tiene al menos un tiempo muerto restante), hacer sonar tu silbato de inmediato y señalar tiempo muerto [S3]. Comunicar al Referee el equipo y número del jugador que lo pidió, o que el tiempo muerto fue pedido por el Head Coach.
2. Si la solicitud de un tiempo muerto es hecha mientras la pelota está viva, esperar hasta el final de la jugada y después confirmar con el solicitador si el tiempo muerto aún es necesario. Si lo es, entonces seguir el procedimiento de arriba.
3. [REFEREE] Señalar el tiempo muerto cargado pedido mirando a la cabina de prensa, haciendo la señal de tiempo muerto [S3] seguido de una "señal de tirar" con los brazos a la altura de los hombros hacia la goal line del equipo que lo pidió. [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Anunciar el tiempo muerto, identificando claramente (normalmente por el nombre del equipo) a qué equipo se va a cargar el tiempo muerto y cuántos ha utilizado.[@] No hay necesidad de hacer sonar tu silbato.
4. [REFEREE] Si el tiempo muerto es el tercero y final cargado al equipo, además de la señal de tirar, dar tres tirones a un silbato de vapor imaginario (sin hacer sonar el silbato). [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Anuncia que ese es el último tiempo muerto.[@] Debes asegurarte personalmente de que el Head Coach y el capitán en campo conocen que todos sus tiempos muertos han sido usados.
5. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Asegúrate de que todos tus compañeros están informados del tiempo exacto restante en el cuarto y que informan al Head Coach y al capitán en campo de cada equipo, según corresponda.
6. Todos los árbitros deben registrar todos los tiempos muertos, incluyendo el cuarto y el tiempo restante en el reloj.
7. [REFEREE] [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Si no hay reloj de estadio visible, debes anunciar el tiempo restante. Es especialmente importante en los últimos minutos de la mitad.
8. [UMPIRE] Cronometrar el intervalo del tiempo muerto (Mecánica 5.13). Si el equipo hace huddle cerca de la sideline o abandona el terreno de juego, pedirle al wing que los avise cuando queden aproximadamente 15 segundos del tiempo muerto. De lo contrario, avisar al Referee cuando queden aproximadamente 5 segundos del tiempo muerto.
9. Durante un tiempo muerto:
   (a) [UMPIRE] Permanecer con la pelota en el punto siguiente.
   (b) [LINESMAN Y LINE JUDGE] Informar al Head Coach del equipo en tu lado del campo sobre la cantidad de tiempos muertos restantes de cada equipo y el tiempo que queda de no haber un reloj visible de estadio.
   (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Observar al equipo desde tu lado del campo, incluyendo revisar la cantidad jugadores en el huddle. Si el equipo hace el huddle cerca de la sideline o sale del terreno de juego, quédate lo suficientemente cerca de ellos como para poder informarles cuando queden aproximadamente 15 segundos del tiempo muerto.
   (d) [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]
   [EN FORMACIÓN xx0/xx2 (MECÁNICA DE 4/6D)] [UMPIRE] Informar al capitán de defensa sobre el tiempo y la cantidad de tiempos muertos que le quedan a su equipo.
   (e) [REFEREE] Informar al capitán de ataque sobre el tiempo y la cantidad de tiempos muertos que le quedan a su equipo.
   (f) Si un entrenador entra al campo para hablar con sus jugadores, normalmente no debería ser un problema si:
      (i) no entra más de 9 yardas al campo;

(ii) no va más allá de la yarda 20; ®
(iii) sus jugadores se reúnen alrededor de él.

10. [REFEREE] Después de un minuto (o antes si ambos equipos indican que están listos para continuar), estar cerca del punto siguiente. Informa verbalmente a ambos equipos que se preparen (p. ej. "Defensa, preparaos. Ataque, preparaos"), haz sonar tu silbato y haz la señal de ready [S1]. Si la duración del tiempo muerto acaba, nunca *preguntar* a los equipos si están listos – *díselo*.
11. Si un equipo pide un tiempo muerto cuando ya ha utilizado todos, todos los árbitros deben ignorar la solicitud y ordenarle al equipo que juegue. [REFEREE] En la rara circunstancia donde se conceda el tiempo muerto incorrectamente, hacer sonar tu silbato y señalar el ready tan pronto como sea posible después de detectar el error.

17.2. – Tiempos muertos arbitrales

1. [REFEREE] Si un tiempo muerto no es cargado a ningún equipo, mira a la cabina de prensa, señalar tiempo muerto [S3] y tocar tu pecho con ambas manos.
2. Durante una lesión u otro tiempo muerto, seguir las mismas tareas que en un tiempo muerto cargado, y, además:
   (a) mantenerte alejado del personal médico;
   (b) mantener fuera del camino a los jugadores no involucrados;
   (c) pedir a los entrenadores y sustitutos no involucrados que vuelvan a su team area;
   (d) recordar a los entrenadores no comunicar información a sus jugadores mientras estén en el campo;
   (e) si es necesario, mover la pelota del camino mientras te das cuenta del punto siguiente y lo marcas (si es apropiado) con un bean bag.
3. [REFEREE] Declarar la pelota lista tan pronto como la razón del tiempo muerto haya sido eliminada (p. ej. el jugador lesionado ha abandonado el campo y está en el team area o lejos del terreno de juego y sin peligro alguno). [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Recordar al Referee si el reloj debe iniciar al ready o al snap.
4. Si un tiempo muerto por lesión se alarga o el partido es suspendido por alguna razón, enviar a los jugadores a sus respectivas team area.
5. Coach's conference:
   (a) [REFEREE] Solamente tú puedes parar el reloj para una coach's conference.
   (b) La conferencia será en o cerca de la sideline, o puedes invitar al coach unos pasos ◊ dentro del campo en caso de ser mejor alejarlo de su equipo.
   (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si eres el árbitro más cercano◊ de ese lado del campo, debes ir con el Referee para presenciar la conferencia.
   (d) Si después de la conferencia la decisión no se cambia, se cargará un tiempo muerto al equipo, en cuyo caso se llevará a cabo el procedimiento de un tiempo muerto cargado (incluyendo dar al equipo todo el tiempo).
   (e) Si un equipo pide un tiempo muerto que en realidad era una solicitud de coach's conference y la decisión es cambiada, solo deben ser cargados con un tiempo muerto si a continuación solicitan un tiempo muerto adicional.
6. Si el partido se interrumpe por cualquier motivo, registrar el down, el equipo en posesión, la posición de la pelota y la cadena, y el tiempo restante. Además:
   (a) [UMPIRE] [CENTRE JUDGE] Registrar la posición lateral de la pelota con respecto a las líneas dentro de límites.
   (b) [LINESMAN] Registrar la posición del clip de cadena.

18. MEDICIONES

1. Si estás ante la duda de si la línea a ganar ha sido alcanzada al final de una jugada de scrimmage, haz sonar tu silbato, señala tiempo muerto [S3] y comunícaselo al Referee.
2. [REFEREE] Es tu decisión si una medición es necesaria o no. No ser influenciado por las peticiones de los equipos, pero ten en cuenta el campo y las condiciones de cómo está marcado. Una medición es más probable cuando la pelota muere a cierta distancia de la hash mark debido a que es más difícil juzgar con precisión la relación de la pelota con la línea a ganar.
3. Debido a la importancia de la situación después de una jugada en 4º down, se debe hacer una medición a menos que no haya absolutamente ninguna duda en la mente de nadie sobre si la línea a ganar se ha alcanzado o no. Después de un 3er down puede ser casi tan importante.
4. Una medición puede cambiar el ritmo del partido. Evitar las mediciones cuando el reloj está corriendo en los últimos 2 minutos de una mitad a menos que estés realmente inseguro de si se ha obtenido un primer down.
5. Para una medición, el árbitro de Cobertura debe colocar la pelota en el punto preciso de pelota muerta – no en un punto a nivel de este. La pelota *nunca* debe moverse del punto de pelota muerta hasta que la medición se haya hecho, sobre todo, la pelota no debe moverse si muere en la zona lateral. Si muere fuera de límites debe ser colocada en el punto correcto en la sideline.
6. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [REFEREE] o
   [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE] o
   [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Asegurar que la pelota está en el punto correcto de pelota muerta, y sujetarla si es necesario. Marcar la nariz de la pelota con un bean bag solo si hay riesgo serio de que sea movida.
7. [EN FORMACIÓN xx0/2x1/xx2 (MECÁNICA DE 4/5/6D)] ˄ [REFEREE]
   [EN FORMACIÓN 3x1 (MECÁNICA DE 6C)] [CENTRE JUDGE] o
   [EN FORMACIÓN xx3 (MECÁNICA DE 7/8)] [FIELD JUDGE] Asegurar que la cabina de prensa tiene una vista despejada de la medición.
8. [LINE JUDGE] Muévete rápidamente a una posición en la yarda adecuada para indicar con tu pie § dónde debe colocar el clip el Linesman para hacer una medición exacta (es decir, alineado con la pelota de forma precisa en una línea norte-sur). Cuando se lleva la cadena dentro, no es necesario colocar tu pie. ◊
9. [LINESMAN]
   (a) A menos que haya un pañuelo en la jugada, instruir al operador del indicador de down que coloque el indicador de down en la posición exacta de la estaca delantera. Si hay un pañuelo en la jugada, [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] deja un bean bag para marcar la ubicación de la estaca delantera. En cualquier caso, el número del indicador de down debe mostrar el del down anterior.§
   (b) Sujeta la cadena en el punto donde está colocado el clip e indica a los operadores de estaca que lleven la cadena a la posición deseada en el campo. Colocar la cadena de modo que su posición corresponda exactamente a la que ocupaba en la sideline, que debe ser marcada por el pie del Line Judge. Después § di "listo".
10. [SIDE JUDGE] Permanecer con el indicador de down en la sideline en la estaca delantera y ajustar su posición una vez se sepa el resultado de la medición. Si hay un pañuelo en la jugada, deja un bean bag para marcar la ubicación de la estaca delantera. ◊
11. [UMPIRE] Sujeta la estaca delantera del operador y, cuando el Linesman diga "listo", tira suavemente para tensar la cadena.
12. [EN FORMACIÓN xx0/2x1/xx2 (MECÁNICA DE 4/5/6D)] ˄ [LINE JUDGE] o
    [EN FORMACIÓN 2x3 (MECÁNICA DE 7)] [FIELD JUDGE]
    [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] [CENTRE JUDGE] Si la medición es en una zona lateral, obtener una nueva pelota del recogepelotas y mantenerla lista para usarse.

13. [REFEREE] Decidir si la línea a ganar ha sido alcanzada y anunciar tu decisión. Recuerda que el primer down se ha logrado si cualquier parte de la pelota está a nivel o pasada cualquier parte de la estaca delantera.
14. [REFEREE] Si la pelota está cerca del primer down y fuera de las hash marks, sujetar la cadena en el punto más avanzado de la pelota y colocar una nueva pelota en la hash mark usando la cadena como guía para la colocación.
15. [UMPIRE] Una vez completada la medición, devolver la estaca delantera al operador de estaca.
16. [LINESMAN]:
    (a) Si se ha conseguido un primer down, instruir a los cadeneros que se coloquen para un nuevo primer down. No hay necesidad de devolver el clip a su posición previa.
    (b) Si *no* se ha conseguido un primer down, devolver el clip a su posición correcta en la marca de referencia del clip en la cadena y asegurarse de que los cadeneros devuelvan la cadena a su posición previa.
17. [REFEREE] Señalar la pelota lista cuando el Linesman asegure que la cadena está recolocada en la ubicación correcta.

19. SEÑALAR FALTAS

19.1. – Árbitro que señala la falta

19.1.a – Prioridades

Al observar una falta:

1. Dejar caer o lanzar un marcador de falta [λ] (pañuelo) en el punto adecuado, es decir, donde ocurre la falta. Si la falta ocurre fuera de límites, mantén el pañuelo dentro de límites. [§]
   (a) Asegúrate de que el pañuelo caiga en el lado correcto de la goal line en el punto de falta cerca de cualquier end zone.
   (b) Lanzar el pañuelo hacia arriba cuando no tiene importancia marcar el punto de la falta (p. ej. infracciones en la línea de scrimmage, faltas a pelota muerta).
2. Darse cuenta de la yarda donde ocurrió la falta.
3. Darse cuenta del estado de la pelota, es decir, qué equipo tenía la posesión de la pelota en el momento que ocurrió la falta, si estaba en posesión de un jugador o suelta, y si la pelota estaba viva o muerta.

Al final de la jugada:

4. Cuando la pelota muere, asegurarse de que todos los compañeros saben que has lanzado un pañuelo.
5. Quedarse en el punto de pelota muerta (si eres el árbitro de Cobertura) hasta que otro árbitro te libere de tu responsabilidad.
6. Consultar con los compañeros que también tengan un pañuelo en la jugada, o que puedan haber tenido una mejor vista de la jugada que tú. Esto es especialmente importante para faltas por targeting.
7. Asegurarse de que el Referee, Umpire y el resto del equipo arbitral sepan cuál es la falta.
8. Comprobar que el Referee y el Umpire aplican la penalización [λ] correctamente. Quedarse cerca del Referee para asegurarse de que tiene toda la información necesaria o en caso de que necesite un recordatorio del número del jugador. Comprobar el punto de aplicación, la distancia y la dirección. Si crees que algo es incorrecto, informa al Referee inmediatamente.
9. Registrar en cada falta que señales:
   (a) el tiempo en el reloj (de saberlo);
   (b) la falta (usando los códigos listados en la sección 28);
   (c) el número del jugador infractor;
   (d) si la penalización fue aceptada, declinada, compensada o cancelada por regla.

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

1. Si la pelota está viva cuando ocurre la falta, *no* hacer sonar tu silbato hasta que la pelota muera (a menos que la falta cause que la pelota muera).
2. Si la pelota está muerta o cuando [◊] la pelota se convierte en muerta, continúa haciendo sonar tu silbato en ráfagas cortas hasta que todos los demás árbitros sepan que has visto una falta. Hacer la señal de tiempo muerto [S3] llamativamente.
3. Si la falta es un punto de falta, pedirle a un compañero disponible que cubra tu pañuelo.
4. [USANDO RADIO]
   (a) Si eres el árbitro de Cobertura, quédate en el punto de pelota muerta a menos que otro árbitro asuma tu responsabilidad del punto.
   (b) Usa tu radio para informar tu(s) falta(s) al Referee, Umpire y al resto del equipo arbitral.
   (c) Si hay múltiples faltas en la jugada, puede ser necesario que se reúnan todos los árbitros involucrados (normalmente, en el punto siguiente) y reporten en turnos.
   (d) Si hay Video Judge, usar la radio para informarle de la situación.
   (e) Si tu radio está defectuosa, pero otras están funcionando, pedir a un árbitro cercano que reporte la falta por ti.

5. [DE LO CONTRARIO]
   (a) Si eres el árbitro de Cobertura, no dejar el punto de pelota muerta hasta que otro árbitro asuma tu responsabilidad del punto.
      (i) Si no eres liberado, haz que el Referee y Umpire vengan hacia ti.
      (ii) Si tienes una falta por pass interference de la defensa, mantente al lado de tu pañuelo y haz que el Referee y Umpire vengan a ti.
   (b) Si no eres el árbitro de Cobertura, una vez que toda la acción haya terminado en tu área, muévete rápido hacia el Referee y Umpire.
   (c) [REFEREE] Informar la falta al Umpire. [UMPIRE] Informar la falta al Referee. [DE LO CONTRARIO] Informar la falta al Referee y Umpire.
6. Dar la siguiente información:
   - la naturaleza de la falta;
   - el equipo infractor, por nombre y/o color y/o ataque/defensa;
   - el jugador infractor, por número o posición;
   - el punto de la falta y el punto de aplicación probable;
   - si la pelota estaba viva o muerta en el momento de la falta y, si es apropiado, si ocurrió antes o después de un cambio de posesión o mientras estaba suelta por un pase, chut o fumble.
7. Si más de un árbitro lanza su pañuelo por una falta (p. ej. infracciones en la línea de scrimmage, interference), todos los árbitros que señalaron una falta deberán consultarse entre sí antes de informar la falta.
   (a) Si observas que un árbitro lanzó un pañuelo que puede haber sido por pass interference y crees que el pase era inatrapable, lo recomendable que decirle al árbitro es "¿Ese pase era atrapable?" Si está seguro debe responder, "Sí, lo era." Si no está seguro de que lo fuera, deberá responder, "¿Qué has visto tú?".
   (b) No asumir que todos vieron lo mismo que tú.
   (c) Si tienes que lanzar un pañuelo por una falta claramente en el área de otros árbitros, es cortés discutirlo con ellos.
8. Si tu pañuelo es por targeting, debes tener comunicación verbal y directa con al menos otro árbitro antes de informar la falta al Referee. Rara vez el targeting ocurre cuando no hay múltiples vistas de la acción. Debido a que la penalización implica la descalificación obligatoria, se requiere esta comunicación para reducir el riesgo de una falta señalada incorrectamente.
9. Cuando un jugador defensivo, antes del snap, se mueve y un jugador del ataque reacciona, es obligatorio hacer una conferencia entre el Umpire y los wings. Esto es para determinar si el jugador defensivo estaba en la zona neutral y si el jugador del ataque fue amenazado.
10. Cuando informes faltas al Referee, no señalar a equipos o jugadores. Después de informar, quedarse cerca del Referee en caso de que necesite preguntarte más detalles. Evitar conferencias excepto cuando es absolutamente necesario para obtener información de más de un árbitro. Solo deben ser incluidos los involucrados.
11. En el caso de faltas con descalificación:
   (a) Acompañar al Referee a comunicarle al Head Coach el número del jugador descalificado y la naturaleza de la falta.
   (b) Es diplomático informar al Head Coach de la descalificación *antes* de comunicarlo a los espectadores. [@]
   (c) Cuando se notifique al Head Coach, la frase recomendada es "X se descalificó a sí mismo porque…" o "X está descalificado porque…" en vez de "Estoy descalificando a X porque…".
   (d) [REFEREE] Si tú señalas la falta, el wing debe acompañarte.
   (e) Otro árbitro (normalmente el wing opuesto) deberá informar de la descalificación al Head Coach contrario.

19.1.c – Técnicas avanzadas

1. Si tu pañuelo cae en un punto incorrecto, muévelo al punto correcto. Mover el pañuelo con autoridad – ¡no intentar empujarlo con el pie esperando que nadie lo note!

19.2. – Otros árbitros

19.2.a – Prioridades

1. Si el pañuelo fue lanzado en tu área normal de responsabilidad o crees que la penalización es en contra de un jugador del que tenías responsabilidad durante el down (p. ej. tu jugador clave al snap o un receptor que pasó por tu área de responsabilidad) o si crees que hubo contacto en un pase inatrapable:
   (a) asegúrate de que sepas qué penalización es;
   (b) informar cualquier información relevante;
2. No permitir que la penalización sea administrada incorrectamente porque alguien más no supo lo que tú sabías o viste.
3. Compartir la misma responsabilidad de la interpretación de las reglas. Si crees que una falta se ha señalado incorrectamente o se ha administrado de manera incorrecta, ◊ es tu responsabilidad llamar la atención del Referee sin aspavientos, indiscreciones o dilaciones. Si tienes información que contribuya, haz saber a tus compañeros, especialmente el Referee, sobre ello. Si un árbitro falla en la interpretación de una regla, todo el equipo arbitral ha fallado.
4. Cubrir el punto de pelota muerta si nadie más lo está haciendo. Si una pelota no está en el punto de pelota muerta, ayudar en hacer llegar una allí. Dejar la pelota en el suelo en el punto de pelota muerta hasta que se necesite.
5. [REFEREE] Identificar al árbitro(s) que lanzó un pañuelo, ir hacia él y averiguar los detalles de la falta que observó.
6. [UMPIRE] Identificar al árbitro(s) que lanzó un pañuelo, escuchar lo que le dicen al Referee y asegurarse de que el Referee haya entendido lo que han dicho.
7. [CENTRE JUDGE] Ayudar al Referee y Umpire con sus deberes en la aplicación de la penalización.
8. Darse cuenta de la yarda donde la pelota está muerta.
9. Si la falta es un punto de falta, cubrir y mantener el punto de la falta. Si la falta tiene una aplicación de después de un chut de scrimmage, cubrir y mantener el punto donde termina el chut.
10. Si otros árbitros se juntan a discutir la situación, mantener a los jugadores alejados de ellos.
11. Si todos los puntos están cubiertos, observar a los jugadores y ayudar donde sea necesario.
12. Conseguir una nueva pelota al Umpire/Centre Judge.
13. Si eres el árbitro más cercano al Head Coach (y no tienes nada más que hacer) quédate cerca de él y comunícale qué penalización es y qué opciones tiene, y entrega su decisión al Referee. Esto es particularmente importante cuando hay:
    (a) una situación de penalización compleja;
    (b) una opción de sustracción ^λ^ de 10 segundos (o un tiempo muerto para evitarla).
14. [EN FORMACIÓN IN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] [LINE JUDGE]
    [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] [FIELD JUDGE] Registrar cada falta señalada: cuarto, tiempo, equipo, jugador, código de falta, el o los árbitros que la señalaron y si la penalización fue aceptada, declinada, compensada o cancelada por regla.

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

1. Al final de la jugada, repetir la señal de tiempo muerto [S3] hecha por el árbitro que lanzó el pañuelo.
2. Cuando el Umpire inicie la aplicación de la penalización, levantar el pañuelo (o bean bag) que estás cubriendo y devolvérselo al árbitro que señaló la falta.

19.3. – Procedimiento de aplicación

1. [REFEREE] Después de haber recibido el reporte de la falta:
   (a) [USANDO RADIO] Si los detalles de la falta aún no han sido transmitidos por radio, hacerlo ahora.
   (b) Si no estás seguro de si la penalización otorga un primer down, usar la señal "yardas de penalización para un primer down" [Sup43] para preguntarle al Linesman.
   (c) A menos que la aplicación (y la opción del reloj) [§] sea obvia, haz señales preliminares a la cabina de prensa de manera nítida y clara. (Las señales preliminares consisten en (i) la señal de la falta; y (ii) apuntar hacia la end line del equipo infractor). Si hay una potencial confusión de si la falta es a pelota viva o muerta, hacer la señal de pelota muerta [S7] antes de hacer la señal de la falta por cada falta a pelota muerta. *No* anunciar la falta al público [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] [@] en esta etapa.
   (d) Si la aplicación es "obvia", informar de la falta y dónde se colocará la pelota a los capitanes en campo del equipo ofendido. Puedes renunciar a esto si crees que conocen la naturaleza de la falta. Si el capitán se opone, seguir el procedimiento a continuación para aplicación "no obvia". Si el capitán hace una elección obviamente inapropiada, confirmar que lo entiende completamente.
   (e) Si no es obvio, explicar la falta y sus opciones al capitán en campo. Si quiere consultarle a su Head Coach, deja que lo haga gritando o con señales (pero no que vaya a hablar con él). Si mientras le consultas la decisión al capitán el Head Coach toma una decisión, elegir esa. Si el capitán y el Head Coach toman decisiones contradictorias, elegir la del entrenador.
   (f) Comunicar la falta señalada al capitán en campo del equipo infractor y, si es posible, el número o posición del jugador infractor.
   (g) Comunicar al capitán en campo y al Head Coach de cada equipo si la penalización involucra la pérdida de down.
   (h) Si aun no lo saben, instruir al Umpire y Centre Judge (y [USANDO RADIO] al resto de los árbitros) el punto de la aplicación y la cantidad de yardas a marcar.
2. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] [λ] Si la aplicación de la penalización (o la opción del reloj) [§] no es obvia:
   (a) Si eres el árbitro (no el de Cobertura) que está más cercano al Head Coach del equipo ofendido, intentar obtener la opción de él. Explicarle cuál fue la falta y cuáles son las opciones.
   (b) Comunicar por radio, señal (p. ej. apuntando hacia el spot elegido) o gritar al Referee si la opción es aceptar o declinar la penalización (o, en caso de una aplicación más compleja, que falta desea aceptar si el Coach quiere aceptar alguna).
3. [UMPIRE O CENTRE JUDGE]
   (a) [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] El Umpire y Centre Judge deberán cooperar para hacer lo indicado a continuación. No importa mucho qué árbitro haga cada tarea, pero deben comunicarse para asegurar que todas las tareas se hagan y que ninguna esté duplicada. (Excepción: solo el Umpire debe mover la pelota en aplicaciones de penalizaciones desde el punto previo en jugadas de free kick.)
   (b) Asegurarse de saber qué falta es la que se reportó al Referee.
   (c) Si la aceptación/declinación de la penalización no es obvia, llamar al capitán del equipo ofendido mientras el Referee hace las señales preliminares para que pueda ser notificado de la falta y de sus opciones. Si la penalización es compleja o puede involucrar opciones de ambos equipos, llamar a ambos capitanes.
   (d) Obtener una nueva pelota. Otros árbitros pueden ayudarte a relevarte una. Mantenerla en las manos en vez de colocarla en el suelo. La pelota solo debe ser colocada en el suelo una vez que la aplicación de la penalización se haya completado.
   (e) Estar presente si se entregan las opciones al capitán ofendido y revisar que se han dado correctamente.

(f) Mientras llevas la pelota, determina el punto donde debe ser movida e ir directamente allí, sin dar pasos por cada yarda de la penalización. Solo debe ser necesario marcar con los pies las yardas de la penalización en campos mal marcados.

(g) Antes de aplicar la(s) penalización (es) desde el punto previo de un free kick, repetir las señales de penalización de anuncio del Referee hacia la cabina de prensa.

(h) Procedimientos para evitar errores:

(i) Antes de empezar, confirmar con el Line Judge o Linesman que tienes el punto de aplicación correcto.

(ii) [USANDO RADIO] Puedes comunicar la distancia, punto de aplicación y punto siguiente (Mecánica 25.4.4). Debe programarse para evitar que se solape con el anuncio de la penalización del Referee. [@]

(iii) Cuando llegues al punto siguiente, confirmar con el Line Judge o Linesman que avanzaste la distancia correcta.

(iv) No colocar la pelota en el suelo hasta que hayas confirmado que estás en el punto correcto.

(v) No te retrases por esperar al Line Judge o Linesman a que estén en la posición del punto que estás revisando. Deberían poder darte la confirmación verbalmente o por señas donde sea que estén. [x]

(vi) Cuando una penalización es aplicada desde el punto previo en un free kick, el/los árbitro(s) responsable(s) de confirmarte la aplicación de la penalización es/son los árbitro(s) que están en la línea de restricción del Equipo A (normalmente el Back Judge, pero otros pueden ser responsables en formación de onside kick).

4. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Si queda menos de un minuto en la mitad, asegúrate de que el resto del equipo arbitral sabe que puede aplicarse una sustracción de 10 segundos.
5. Si se aplica una sustracción de 10 segundos:
   (a) [REFEREE] Si la sustracción de 10 segundos no es obvia, dar la opción al capitán oportuno. [§]
   (b) [REFEREE] Si la opción de sustracción de 10 segundos es elegida y el otro equipo tiene un tiempo muerto disponible, preguntarle a su capitán si desean usarlo o no.
   (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si eres el árbitro (no el de Cobertura) que está más cercano al Head Coach que corresponde, intentar obtener la opción de él y comunicársela al Referee.
   (d) Si la sustracción de 10 segundos es aceptada:
      (i) [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Ajustar el reloj como corresponda.
      (ii) [REFEREE] Recordar al Equipo A que el reloj comenzará al ready.
      (iii) [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Asegúrate de que el snapper sabe que no puede hacer el snap antes que el Referee señale el ready.
   (e) Si la sustracción de 10 segundos es declinada:
      (i) [REFEREE] Recordar al Equipo A que el reloj comenzará al snap.
6. [LINESMAN] Estar preparado para responder al Referee haciéndote la señal "yardas de penalización para un primer down" [Sup43]. Responder sí (asentir o levantar el pulgar) si la aplicación de la penalización desde el punto previo daría un primer down. Responder no (negar o pulgar hacia abajo) si no fue conseguido.
7. Procedimientos para evitar errores:
   (a) [LINESMAN Y LINE JUDGE] Escuchar al Umpire o Center Judge cuando comuniquen la distancia, punto de aplicación y punto siguiente, o puedes comunicarlo tú mismo (evitando solaparlo con el anuncio de la penalización del Referee). Revísalo con ellos si crees que están equivocados.
   (b) [LINE JUDGE] Confirma que la(s) penalización(es) son/está(n) siendo aplicada(s) desde el punto de aplicación correcto. [x] Confirma verbal o visualmente al Umpire o Centre Judge que están empezando desde la posición correcta. Revisa también que la pelota ha sido movida a la distancia correcta (incluyendo la aplicación de media

distancia). Quédate en el punto de aplicación hasta que la aplicación esté completa, excepto en las siguientes situaciones:
(i) penalizaciones aplicadas desde el punto previo en un free kick;
(ii) [EN FORMACIÓN 2x0/2x1 (MECÁNICA DE 4/5)] cuando eres responsable de cubrir el final del chut.
Darse cuenta de que revisar la aplicación de la penalización es una prioridad más alta que (i) cubrir un pañuelo de falta; (ii) hablar con los entrenadores.

(c) [LINESMAN] Confirmar que la(s) penalización(es) son/está(n) siendo aplicada(s) al punto siguiente correcto. Este proceso no necesita que te desplaces en sincronía con el Umpire o Centre Judge, pero debes revisar que ambos terminái en la misma yarda y que es la distancia correcta (incluyendo la aplicación de media distancia). Confirma verbal o visualmente al Umpire o Centre Judge que están terminando en la posición correcta. No mover el indicador de down hasta que la aplicación sea confirmada como correcta.

(d) [BACK JUDGE U OTROS ÁRBITROS EN LA LÍNEA DE RESTRICCIÓN DEL EQUIPO A EN FORMACIÓN DE ONSIDE KICK] Para penalizaciones aplicadas desde el punto previo en un free kick, revisar que la aplicación se haga desde el punto correcto y que la pelota sea movida a la distancia correcta (incluyendo la aplicación de media de distancia). Confirmar verbal o visualmente al Umpire o Centre Judge que están terminando en la posición correcta.

8. [REFEREE]

(a) Mientras el Umpire o Centre Judge está aplicando la penalización, muévete a una posición con vista despejada y haz las señales finales solamente hacia el lado de la cabina de prensa. (El Head Coach del lado contrario será informado por el Linesman o Side Judge). No tardes demasiado en colocarse en posición, aunque ocasionalmente tomarte un segundo más puede ayudarte a recomponerte y pensar en lo que vas a decir. Párate completamente antes de iniciar el anuncio.

(b) Para cada falta, haz la señal apropiada y después apunta hacia la goal line del equipo infractor.

(c) En el caso de las siguientes penalizaciones, anteceder la señal de falta personal [S38] a la señal correspondiente:
(i) facemask [S45]
(ii) roughing the passer [S34]
(iii) horse collar [S25]
(iv) roughing the kicker/snapper/holder [S30]
(v) chop block [S41]
(vi) targeting [S24]
(vii) bloqueo por el lado ciego [S28] [@]

(d) Si la penalización es declinada, hacer también la señal de penalización declinada [S10].

(e) Si hay penalizaciones que se compensan entre ellas, señalar la falta del equipo local, apuntar hacia la goal line de ese equipo, después señalar la falta del equipo visitante, apuntar hacia la goal line de ese equipo, y hacer la señal de penalizaciones compensadas [S10].

(f) Indica el número del siguiente down mientras miras a la cabina de prensa.

(g) [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Anunciar la penalización, incluyendo la identidad del jugador infractor por número (o posición si no se conoce el número).
(i) Para abreviar, el número de los jugadores puede ser omitido si hay más de dos faltas.
(ii) [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Si te entregan una radio con micrófono para comunicarte con los espectadores y/o espectadores/oyentes de la retransmisión, es obligatorio utilizarlo siempre que tenga un interruptor de control. [@]
(iii) Si la falta es la primera conducta antideportiva de un individuo, anunciarla como una advertencia para su conducta futura.

(iv) Si un jugador es descalificado como resultado de una falta, anunciarlo junto a la señal de descalificación [S47]. Usar las mismas palabras sugeridas ara cuando se informe a su Head Coach (Mecánica 19.1.b).

9. Si hay múltiples penalizaciones por ◇ faltas a pelota muerta que no se cancelan por regla o porque su yardaje neto se cancela precisamente, § se debe recorrer la distancia de cada penalización y (a excepción de las faltas entre series) la posición de la cadena ser reconsiderada después de cada una de éstas. La aplicación de media distancia también debe ser revisada antes de la administración de cada penalización. Sin embargo, el clip de cadena, solo se debe colocar después que la última penalización aplicada.
10. El árbitro de la sideline más cercana al lado apropiado del campo *debe* informar al Head Coach los detalles de la falta si es de su equipo, incluyendo, cuando sea posible, el número o posición del jugador infractor y de forma precisa lo que el jugador hizo que fuese ilegal. Si la penalización implica pérdida de down, el coach debe ser informado de esto. El entrenador también debe ser informado de cualquier aplicación o criterios inusuales, sean o no contra su equipo. Los ejemplos podrían incluir: pañuelos levantados (descartados); pases inatrapables; cualquier táctica o acto desleal (Reglas 9-2-2 y 9-2-3).
11. [REFEREE] Si la penalización de una falta será aplicada en el siguiente free kick, hacer las señales finales (y anunciar la penalización) y apuntar al punto del chut. El Umpire repetirá las señales a la cabina de prensa antes de mover la pelota.
12. [REFEREE] Si una penalización es descartada, hacer la señal de pañuelo descartado [S13] hacia la cabina de prensa. Esta señal no la hace quien lanzó el pañuelo (a menos que haya sido el Referee). [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Anunciar una breve explicación de por qué se ha descartado el pañuelo.
13. [REFEREE] [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Si la aplicación de la penalización o la situación del partido es compleja o inusual, explícalo a todo el mundo. Concéntrate en exponer los hechos (es decir, las faltas que se han señalado) y una breve referencia a la(s) regla(s) que aplican. Puedes hacerlo también si no hay pañuelos en la jugada, si el partido ya se parado. No pares el partido solo para hacer un anuncio.

19.4. – Aplicaciones obvias y no obvias

1. Los árbitros pueden normalmente considerar la aplicación de las siguientes penalizaciones como "obviamente" aceptadas:
   (a) penalizaciones a pelota muerta (excepto posiblemente aquellas cometidas por el equipo a punto de hacer un punt) serán aceptadas;
   (b) penalizaciones después de un chut de scrimmage serán aceptadas;
   (c) penalizaciones defensivas donde las yardas se añadirán al final de la jugada serán aceptadas;
   (d) penalizaciones del Equipo A que incluyan pérdida de down serán aceptadas;
   (e) penalizaciones del Equipo B que incluyan un primer down automático serán aceptadas (a menos que declinándola obtengan una mejor posición de campo);
   (f) penalizaciones del Equipo A que resulten en un safety serán aceptadas (a menos que declinándola el Equipo B obtenga la pelota en buena posición de campo);
   (g) penalizaciones del Equipo A en jugadas que hayan conseguido un primer down serán aceptadas.
2. Los árbitros pueden normalmente considerar la aplicación de las siguientes penalizaciones como "obviamente" declinadas:
   (a) penalizaciones donde el resultado de la jugada es el mismo de la penalización (p. ej. pass interference de la defensa en el punto de la recepción más allá de la línea a ganar, o un safety) serán declinadas;
   (b) penalizaciones contra los oponentes del equipo que anotó un touchdown (o try de 2 puntos) serán declinadas a menos que se pasen al siguiente free kick;

(c) penalizaciones de los oponentes antes de que el equipo ofendido ganase la posesión de la pelota serán declinadas;
(d) penalizaciones defensivas que dejan al ataque en una posición y número de down menos favorable serán declinadas;
(e) penalizaciones del Equipo A en jugadas donde pierden una cantidad significativa de yardas serán declinadas.

3. En los siguientes casos, aceptar/declinar será obvio basado en el estado del partido:
   (a) cuando hay múltiples penalizaciones, la que ponga al equipo infractor en la peor posición será aceptada;
   (b) cuando una penalización extenderá/terminará el partido, será aceptada/declinada según el equipo que tenga la ventaja en el marcador;
   (c) cuando una penalización extenderá/terminará la primera mitad, será aceptada/declinada si algún equipo está en posición de anotar.
4. Sin embargo, tener en cuenta que el Head Coach o un capitán puede cambiar en cualquier momento cambiar la elección de los árbitros en los casos antes mencionados hasta antes de la señal de ready.
5. Los árbitros pueden normalmente considerar la aplicación de las siguientes penalizaciones como no "obvias":
   (a) cuando una penalización quita/entrega puntos por un field goal, safety o try de 1 punto;
   (b) cuando una mejor/peor posición de campo debe negociarse con un número de down más/menos favorable;
   (c) cuando el Equipo B puede elegir la aplicación en el punto previo o el punto de pelota muerta después de un chut (incluso cuando un free kick no tocado ha salido fuera de límites) y la profundidad del chut y/o retorno no indica "obviamente" el resultado preferible, generalmente:
      (i) un chut largo y un retorno corto sugerirán la aplicación en el punto previo;
      (ii) un chut corto o un retorno largo sugerirán la aplicación del punto de pelota muerta;
   (d) cuando el equipo con la última posesión puede elegir declinar faltas debido al principio de "manos limpias" (Regla 10-1-4 Excepción 1) o reglas de "aplicación después de un chut de scrimmage" (Regla 10-1-4 Excepción 2);
   (e) cuando (en o cerca del final del cuarto) un fuerte viento u otros factores puedan afectar en la dirección en que un equipo quiera jugar el próximo down.
   (f) cuando el Equipo A puede declinar la parte de la distancia en una penalización en un try para mantener el mismo punto para su chutador (Rule 8-3-3-b-2).

6. Además de decidir si una penalización será aceptada o declinada, los árbitros pueden considerar "obvia" la opción del reloj de un equipo. Esto cubre las situaciones de sustracción de 10 segundos y empezar el reloj al ready o al snap. Las situaciones "obvias" incluyen: [§]
   (a) En las últimas etapas del partido, el equipo que va ganando normalmente quiere consumir tiempo y el equipo que va perdiendo quiere conservarlo. Una excepción a esto podría ser si un cambio de resultado es posible que ocurra en la(s) siguiente(s) jugada(s).
   (b) En las últimas etapas de la primera mitad, el equipo en posición de anotar normalmente querrá conservar tiempo.

20. TOMAR EL TIEMPO Y EL FINAL DE LOS PERIODOS

20.1. – Relojes de estadio

1. Si hay uno o más relojes de partido visibles, esos serán los oficiales. (Sería absurdo por parte de los árbitros no utilizar un reloj que es visible para jugadores, entrenadores, espectadores y compañeros.) Para ser considerado visible, al menos un reloj debe ser visible desde cada punto del terreno de juego. De lo contrario, no se utilizará el/los reloj(es) del estadio. Si hay varios relojes que no están sincronizados, solamente se utilizarán aquel o aquellos que estén sincronizados, el resto deberán apagarse. [§]
2. Si hay relojes de jugada visibles, esos serán los oficiales. Para ser considerados visibles, debe haber relojes de jugada detrás de cada end line, al menos uno debe ser visible para el quarterback desde cualquier punto del terreno de juego dentro de las hash marks. De lo contrario, los relojes de jugada de estadio no serán usados.
3. En la mayoría de las circunstancias, el(los) operador(es) del reloj de estadio debe(n) ser capaz de iniciar y parar el reloj con mayor precisión que cualquier otro miembro del equipo arbitral. No debe(n) tener otra tarea que hacer.
4. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Mantén tu reloj con el tiempo aproximado del reloj del estadio. Las principales razones para hacer esto son:
   (a) en caso de que el reloj del estadio de repente se quede en blanco;
   (b) en caso de que el operador del reloj de estadio olvide iniciarlo o pararlo, y como consecuencia una cantidad considerable de tiempo se pierda o gane.
5. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Eres responsable de revisar que el reloj del estadio inicie y se pare cuando corresponda. Otros árbitros en mejor posición para ver el reloj pueden ayudarte. Esto es lo más importante si el reloj de partido está detrás de ti. Discutir en la pre-game quién hará esto.
6. Los pequeños errores en el tiempo deben ser ignorados. Unos pocos segundos aquí o allá, especialmente empezando un periodo, es poco probable que le moleste a alguien. Incluso al final de una mitad, un error de un segundo o dos puede que no importe a menos que le niegue a un equipo la oportunidad de anotar, o le dé a un equipo una oportunidad que no debería tener.
7. Las correcciones al reloj del estadio deben hacerse solo cuando el error es importante u obvio. Un error de menos de cinco segundos [◊] por minuto restante en el cuarto debe ser ignorado (p. ej. un error de 25 segundos [◊] puede ignorarse si quedan más de cinco minutos). Debe hacerse una corrección [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] si es lo suficiente significativa como para merecer una explicación a los espectadores y equipos. Es más probable que sea el caso dentro de los dos últimos minutos de la mitad. De lo contrario, una corrección puede hacerse [USANDO RADIO] si el operador del reloj puede escucharla.
8. Cuando una corrección sea necesaria, debe hacerse antes de que comience la siguiente jugada. Si un error no fue corregido inmediatamente, ignorarlo y continuar.
9. Si un reloj está funcionando con problemas (o en casos muy extremos, si el operador del reloj del estadio es completamente incompetente), el Referee deberá ordenar que sea apagado.
10. No arruinar un buen partido por ser detallista sobre el tiempo. Te hará parecer que estás sobre arbitrando, especialmente si lo haces repetidamente.

20.2. – Two-minute warning (Aviso de 2 minutos)

1. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Si las reglas lo prevén, comunicar al Referee que anuncie el two-minute warning (aviso de 2 minutos) cuando la pelota esté muerta y queden dos minutos o menos en la mitad. (Excepción: Si se ha anotado un touchdown en la jugada anterior, el two-minute warning (aviso de 2 minutos) se anunciará después del try).

2. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] En el momento adecuado, haz sonar tu silbato, para tu reloj y señala tiempo muerto [S3]. Comunicar al Referee que es el two-minute warning (aviso de 2 minutos) e informarle exactamente del tiempo que queda.
3. [REFEREE] [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] [@] Anunciar el two-minute warning (aviso de 2 minutos) y señalarlo a ambas sidelines usando la señal de two-minute warning [Sup45] (Regla 3-3-8-b). Asegúrate de que el capitán en campo y el Head Coach de cada equipo hayan sido informados del tiempo *exacto* que queda en la mitad, no solo que es el two-minute warning (aviso de 2 minutos).
4. Si el reloj ha sido parado por el two-minute warning (aviso de 2 minutos), debe iniciarse al siguiente snap (o después de un free kick).

20.3. – Cada periodo

1. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Cerca del final de cada mitad, asegúrate de que todos los árbitros son informados del tiempo restante cada vez que el reloj se detiene. Por regla, a menos que haya un reloj de estadio, después del two-minute warning (aviso de 2 minutos) en cada mitad, comprobar que el capitán en campo y el Head Coach de cada equipo son informados del tiempo restante exacto cada vez que se detiene el reloj (Regla 3-3-8-c). [USANDO RADIO] Comunicar el tiempo a todos los demás árbitros. Para aumentar la posibilidad de que sea recibido claramente, decir el tiempo dos veces y en formatos diferentes, p. ej. "1 minuto 34 segundos" y "1, 3, 4".

2. [REFEREE] [USANDO MICRO PARA PÚBLICO] Si no hay reloj de partido visible, anunciar el tiempo restante cuandoquiera que se pare el reloj después del two-minute warning (aviso de 2 minutos). Si las palabras dos veces en caso de que no se hayan escuchado claramente (p. ej. "Queda 1 minuto 34. Queda 1, 3, 4."). Esto debe hacerse desde su posición actual y no llevarte más tiempo del que tardas en decir las palabras. [@]

3. Responsabilidad de decidir si el snap fue antes o después de que acabase el periodo:
   (a) Si no hay relojes de estadio, el cronometrador en campo es responsable. Si su reloj no tiene una alerta audible o vibración, deberá elevarlo frente a sus ojos para así poder supervisar la jugada y el tiempo simultáneamente.
   (b) Si hay relojes de estadio, el cronometrador en campo deberá recordar al Referee y Umpire que son los responsables. Si hay un reloj detrás de cada end zone, la principal responsabilidad recae en el Referee. Si hay un reloj solo en una end zone, la responsabilidad recae sobre quien lo tenga de frente. Si el reloj no está en ninguna end zone o está fuera de la vista normal del Referee y Umpire, un árbitro apropiado tiene la responsabilidad. Se decidirá en la pre-game que arbitro deberá ser.
4. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Cuando el tiempo acabe, haz sonar tu silbato si la pelota está muerta. Otros árbitros deberán ayudar en relevar una pelota al Referee para que pueda señalar el final del cuarto.

20.4. – Primer y tercer periodos

1. [UMPIRE] Cronometrar el intervalo entre periodos.
2. Una vez terminado el periodo:
   (a) [REFEREE] [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Ir al punto siguiente y registrar (por escrito) la yarda en la cual la pelota está colocada, su posición lateral, el número del siguiente down y la distancia a la línea a ganar.
   (b) [LINESMAN] [SIDE JUDGE] Registrar la yarda en la que está colocado el clip, la yarda donde está colocada la pelota, el número del siguiente down y la distancia a la línea a ganar.[λ]

   (c) [REFEREE] [UMPIRE O CENTRE JUDGE] [LINESMAN] [SIDE JUDGE] No moverse de la yarda del punto siguiente hasta que hayáis acordado entre vosotros que habéis registrado la información correcta. [@]

(d) [DE LO CONTRARIO] Registrar la yarda de la pelota y el down y distancia.
(e) [LINE JUDGE] También registrar la posición lateral de la pelota.

3. [UMPIRE O CENTRE JUDGE] Si eres quien tiene la pelota, una vez que tú y el Referee hayáis registrado los detalles y confirmado que son correctos, acompañado por el Referee, llevar la pelota a la otra mitad hacia su nueva ubicación y colocarla. [EN FORMACIÓN 3xx (MECÁNICA DE 6C/8)] Si no tienes la pelota, vigilar a los jugadores mientras se desplazan a la nueva ubicación.
4. [LINE JUDGE] Una vez registrados los detalles, muévete rápido al punto siguiente (yarda *y* posición lateral, ambas) en la mitad contraria del campo, e indicar la nueva ubicación donde la pelota deberá ser puesta en juego.
5. [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] [FIELD JUDGE]
[EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] [LINE JUDGE] Desplazar el indicador alternativo de down y línea a ganar, pero deberán mantenerse en la ubicación de cuando se acabó el periodo hasta que hayas registrado sus posiciones.
6. [LINESMAN] Una vez confirmado que todos los detalles se han registrado correctamente, agarra la cadena y el clip, y mantente sujetándola, invertir la cadena y desplazarla junto a los cadeneros a la yarda correspondiente en la otra mitad del campo. El indicador de down deberá ser desplazado a su nueva posición al mismo tiempo (bajo la supervisión del Side Judge, de haberlo).
7. [SIDE JUDGE] Supervisa al operador de indicador de down moviendo el indicador de down a su nueva ubicación.
8. [BACK JUDGE] [FIELD JUDGE] Muévete con los jugadores a la nueva ubicación para la siguiente jugada.
9. Después de completar estos deberes, toma tu posición para la siguiente jugada. La pelota no puede ser declarada lista hasta que haya transcurrido un minuto desde el final del periodo. Este es un periodo de "descanso" para los equipos y su duración no debería variar significativamente. [§]

20.5. – Descanso del medio tiempo

1. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] [†] Asegúrate de que un capitán del equipo en tu lado del campo informa al Referee antes de abandonar el campo.
2. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Confirma al Referee la duración del descanso, la hora correcta del día y la hora correcta a la que comenzará la segunda mitad.
3. [REFEREE] Informar a los capitanes, con la instrucción de que los equipos deben estar en el campo listos para reiniciar a la hora programada.
4. [REFEREE] No acceder a acortar el descanso entre mitades a menos que haya una razón convincente para hacerlo. Recuerda que el medio tiempo es un periodo de descanso importante para jugadores, entrenadores, árbitros y otros. Cualquier decisión para acortarlo debe incluir una evaluación de riesgos de su impacto en la seguridad de los participantes. [§]
5. [REFEREE] [x] Señalar el inicio del descanso haciendo la señal de inicio del reloj [S2]. [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Inicia tu reloj a esa señal. Si hay reloj de estadio, también debe iniciarse y cronometrar el tiempo restante del descanso.
6. Mantener la posesión de las pelotas del partido durante el descanso.
7. Opciones de la segunda mitad: [λ]
   (a) [REFEREE] [UMPIRE] No más de cinco minutos antes del final del descanso, visitar a cada equipo (en el lugar donde hayan pasado el descanso, si es necesario) y establecer las opciones para la segunda mitad. Ir primero al equipo que tiene la primera elección de opción en la segunda mitad y después a sus oponentes.
   (b) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si los equipos están en el campo y eres el árbitro más cercano al Head Coach, ayuda con esto hablando con él e informando su decisión al Referee [USANDO RADIO.] [†]
   (c) [REFEREE] Asegúrate de que ambos equipos saben quién chutará y qué end zone

defenderá cada equipo.

8. El resto de árbitros deberán ir directamente al campo y asegurar que estén presentes los cadeneros, cadeneros alternativos y los recogepelotas. El/los árbitro(s) responsable(s) deberá(n) asegurar que las pelotas han sido llevadas al campo.
9. [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINE JUDGE]
   [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]
   [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Asegúrate de que una pelota esté disponible para el kickoff.

20.6. – Final del partido

1. [REFEREE] Señala el final del partido [S14].
2. [LINESMAN] Recupera tu clip de cadena.
3. [UMPIRE] Recupera la última pelota de partido usada.
4. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Recuperar las pelotas de partido de repuesto en posesión de los recogepelotas.
5. Después que el Referee haya señalado el final del partido, inmediatamente juntarse en parejas (o grupos más grandes) y abandonar el campo a un ritmo moderado y uniforme (dado por el árbitro más cercano al vestuario).
   (a) Si un árbitro lleva la llave del vestuario, debe asegurarse en ser el primero en llegar al vestuario.
   (b) No debes ni buscar ni evitar a coaches y jugadores.
   (c) Si alguien te molesta, sigue caminando.
   (d) No permanecer en o cerca del campo para hablar con jugadores, entrenadores, espectadores o cualquier persona. (Excepción: Si habéis sido solicitados a quedaros para una ceremonia de presentación postpartido.) §
6. Cualquier solicitud de discusión sobre el arbitraje del partido debe ser dirigida hacia el Referee. [REFEREE] Estar preparado para discutir cualquier interpretación de las reglas (en el vestuario, no en el campo), pero negarse educadamente a discutir faltas señaladas de criterio (judgment calls).
7. Todos los árbitros deben completar los deberes administrativos que tengan. Esto incluye resolver la falta correcta asociada con cualquier descalificación que haya ocurrido. §
8. Los árbitros son responsables después del partido de asegurar que las pelotas y cualquier otro equipamiento es devuelto al responsable de gestión del partido.

20.7. – Tareas adicionales para partidos con retransmisión en directo

Estas tareas solo aplican si el partido está siendo retransmitido en directo y los tiempos del partido deben estar sincronizados con el director de la retransmisión.

1. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]
   [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE]
   [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [REFEREE] Durante cualquier tiempo muerto o el intervalo antes del inicio de cualquier periodo, si hay una persona de coordinación de TV cerca de la sideline de la cabina de prensa ("gorra roja" o "mangas naranjas"):
   (a) Quedarse al lado suyo durante el intervalo hasta que queden 30 segundos. El coordinador puede entrar unas yardas al terreno de juego durante el intervalo para que así pueda ser visto más fácilmente.
   (b) Durante cada intervalo, confirmar la cantidad de tiempos muertos pedidos y restantes en la mitad.
   (c) Si está permitido por la Autoridad de la Competición que los tiempos muertos televisivos puedan otorgarse, se usarán los siguientes procedimientos adicionales.
      (i) El número de tiempos muertos televisivos serán acordados en una reunión entre el Referee, representante de gestión del partido, el coordinador de TV y el

director/productor de TV. Esta reunión se deberá llevar a cabo al menos dos horas antes del kickoff.

(ii) Los tiempos muertos televisivos son solo otorgados a discreción del Referee. Sin embargo, el Referee debe asegurarse que durante el partido se otorgue la cantidad acordada.

(iii) Durante el partido, el coordinador de TV puede solicitar un tiempo muerto televisivo cruzando sus brazos frente a su pecho.

(iv) El Referee reconocerá, apuntando al suelo, que tiene la intención de otorgar la solicitud. La duración del intervalo comienza cuando el Referee hace la señal de tiempo muerto de TV (S4).

(v) Los tiempos muertos televisivos solo pueden ser otorgados cuando hay tiempo muerto debido a:

(1) tiempo muerto de equipo cargado, coach's conference o revisión de video;

(2) tiempo muerto de lesión o el Referee suspende el partido bajo la regla 3-3-3;

(3) en periodos extras, el final de un periodo.

(4) una anotación (que no sea touchdown – esperar hasta después del try) o un intento de gol de campo no anotado;

(5) un cambio de posesión de equipo, pero no cuando la pelota ha sido retornada a un punto en o dentro de la yarda 20 del Equipo A, o una jugada similar de cambio de momentum.

(d) Volver a tu posición en el campo cuando queden 30 segundos del tiempo muerto. Al mismo tiempo, el coordinador de TV extenderá su brazo izquierdo al lado y hacia abajo en un ángulo de 45 grados. Eso indica a todos que el tiempo muerto está cerca de terminar.

(e) Cuando queden 15 segundos del tiempo muerto televisivo, el coordinador de TV levantará su mano derecha sobre su cabeza para señalar que el tiempo muerto ha finalizado. Los árbitros que estén cerca de los equipos informarán al Head Coach y animarán a los equipos a ponerse en posición para jugar.

(f) Al final del tiempo muerto, el coordinador de TV bajará su brazo y apuntará al Referee.

2. [REFEREE] No hacer la señal de ready hasta que: (i) el coordinador de TV o el Back Judge (o Field Judge) te informe de que la TV está lista para continuar; y (ii) que todos los árbitros están en posición.

21. USO DE BEAN BAGS

21.1. – Principios generales

1. Todos los árbitros deberán llevar al menos dos bean bags para marcar puntos que no sean puntos de faltas.
2. Nunca lanzar un bean bag por encima del hombro. Si es posible, correr a la yarda aproximada al nivel del punto y *dejarlo caer*. De no ser posible, lanzarlo por debajo.
3. Darse cuenta de la yarda siempre que sea posible.
4. Si el bean bag cae en un punto incorrecto, muévelo al punto correcto. Mueve el bean bag con autoridad – no intentes empujarlo con el pie esperando que nadie lo note.

21.2. – Marcando puntos

1. El árbitro de Cobertura (y no otro) debe usar un bean bag para marcar:
   (a) el final de un chut de scrimmage dentro de límites. Este puede ser ◇ el punto de aplicación después del chut de scrimmage.
   (b) el punto donde la posesión fue perdida en un fumble. Este es el final en relación a la carrera y puede ser el punto siguiente si la pelota sale fuera de límites, o ser el punto básico para faltas cometidas durante la carrera o mientras la pelota estaba suelta.
   (c) el punto cuando el pase hacia atrás o entrega en mano ocurre más allá de la zona neutral o cuando no hay zona neutral. Este es el final en relación a la carrera y el punto básico para faltas cometidas durante la carrera.
   (d) el punto donde un receptor de pase elegible sale voluntariamente fuera de límites. Dejar caer tu gorra en este caso es una alternativa a usar el bean bag. Es un indicador de que ocurrirá una falta si toca el pase hacia delante dentro de límites antes de que haya sido tocado por un oponente o un árbitro.
   (e) el punto donde el jugador del Equipo A sale voluntariamente fuera de límites durante un free kick o scrimmage kick. Dejar caer tu gorra en este caso es una alternativa a usar el bean bag. Es un indicador de que ocurrirá una falta si vuelve dentro de límites. (Si el jugador vuelve dentro de límites inmediatamente después de haber salido, un bean bag es innecesario y solo necesitas dejar tu pañuelo para marcar el punto de la falta).
   (f) todos los puntos donde el jugador del Equipo A toca ilegalmente un free kick o scrimmage kick. Estos son los puntos donde el Equipo B puede elegir tener la pelota como resultado de la violación. Los puntos múltiples necesitan más de un bean bag, o usar tu bean bag para marcar el punto más ventajoso (para el Equipo B).
   (g) el punto donde el jugador atrapa o recupera un chut, pase o fumble del oponente dentro o cerca de su yarda 5 cuando puede aplicarse la regla de excepción de momentum. Este es el punto de pelota muerta si el momentum del jugador lo lleva dentro de la end zone y posteriormente la pelota muere en la end zone en posesión de su equipo.
   (h) el punto del máximo avance cuando el portador de la pelota (incluyendo a un quarterback sackeado) es llevado hacia atrás (pero no como rutina – solo si se está formando un problema en el apilamiento y necesitas dejar el punto del máximo avance para lidiar con ello). Este es el punto de pelota muerta.
   (i) el punto de pelota muerta si tienes que dejar el punto para conseguir una pelota o para observar la acción. Esto debería ser un caso raro – no hacerlo como rutina. Esto puede incluir el punto de la recuperación de un chut por el Equipo A si el jugador que la recupera intenta avanzar la pelota.
2. A menos que el punto sea también uno de los puntos listados arriba, los bean bags *no* deben ser usados para marcar:
   (a) el punto donde se hizo una intercepción;
   (b) el punto donde termina un free kick – hacer la señal de inicio de reloj [S2] si es apropiado;
   (c) el punto donde un fumble es recuperado;

(d) el punto donde un chut o pase toca el suelo;
(e) el punto donde un chut es muffeado por un jugador del Equipo B – usar la señal de pelota tocada [S11] en su lugar;
(f) el punto de un muff en el backfield;
(g) el punto de un pase hacia atrás en el backfield a menos que parezca que la pelota suelta puede salir fuera de límites.

Ninguno de estos puede ser posibles puntos de aplicación.

22. CADENEROS Y RECOGEPELOTAS

22.1. – Cadeneros

1. Esta sección enumera las instrucciones que un árbitro (normalmente el Linesman) da a los cadeneros antes del partido. Bajo ciertas circunstancias puede ser apropiado retrasar el kickoff hasta que esto se haya terminado. Bajo circunstancias que se deben claramente a la mala administración del equipo local, también puede ser apropiado penalizar al equipo local (Regla 3-4-1-b).
2. Preséntate a los cadeneros antes del partido. Ten en cuenta o escribe [§] sus nombres y úsalos frecuentemente durante el partido. Destacarles la importancia de su trabajo. Continuamente felicítales y agradéceles, especialmente cuando hacen algo rápido e inmediatamente.
3. Hacer al operador del indicador de down el responsable de los cadeneros. Normalmente, debe ser la persona más experimentada del personal.
4. Demostrar a los cadeneros las señales que usarás para indicar (i) el número de down; (ii) ¡quédate!; (iii) mover la cadena.
5. Durante el partido, evita manejar la cadena o el indicador de down. Usar instrucciones verbales para que ellos la lleven a la posición correcta.
6. **Instruir a los cadeneros a que nunca muevan el indicador de down o cadena, o cambiar el número del down, excepto bajo la orden del Linesman o Referee.** Si han sido avisados a que se movieran y ven que se ha lanzado un pañuelo, deben quedarse donde están y dirigir la atención del árbitro al pañuelo. Cuando se muevan, deben hacerlo a su nueva posición rápidamente y sin aspavientos.
7. Instruir a los cadeneros que la cadena nunca se mueve en 2º, 3er o 4º down; solo lo hace el indicador de down. También es posible (p. ej. después de una penalización) que haya un primer down y que la cadena *no* se mueva.
8. Instruir a los cadeneros que el ritmo normal esperado es de trote de una posición a otra. En una situación "hurry up", deben intentar moverse más rápido.
9. **Es crucial para la seguridad de jugadores, árbitros y de los cadeneros que la sideline se mantenga despejada. El indicador de down y la cadena *deben* estar *seis pies* fuera de límites, excepto cuando se está preparando la cadena para una nueva serie. Debe hacerse hincapié al operador del indicador de down y a los cadeneros.**
10. Instruir al operador del indicador de down que entre downs:
    (a) No debe moverse hasta que se le haga la señal para hacerlo.
    (b) Debe colocar el indicador de down al nivel del talón downfield del Linesman.
    (c) Debe cambiar el número del indicador de down al que sea indicado por el Linesman.
    (d) Idealmente, debe cambiar el número mientras lleva el indicador de down a la nueva posición – es decir, el indicador de down debe mostrar el número anterior en la posición anterior y el número nuevo en la posición nueva.
    (e) La posición del indicador de down debe estar siempre *seis pies* fuera de límites, excepto cuando se prepara la cadena para una nueva serie.
11. Instruir a los cadeneros cuando se concede una nueva serie de downs
    (a) El indicador de down debe moverse primero hacia el punto indicado por el Linesman (el borde de delante de la estaca a nivel con la punta de la pelota).
    (b) Después debe colocarse la cadena, colocando la estaca de más atrás exactamente dónde está el indicador de down. Después, la estaca delantera debe colocarse para extender la cadena a toda su longitud.
    (c) El operador del indicador de down debe entregarle el indicador de down al operador de la estaca trasera para que lo sujete y así poder colocar el clip de cadena. (Si un cuarto miembro de los cadeneros está disponible, debe ser designado como operador del clip). El clip debe colocarse *precisamente* en el borde trasero una yarda 5, normalmente la más cercana a la estaca trasera.

(d) Una vez el clip está colocado, la cadena debe moverse *seis pies* fuera de límites. El clip de cadena debe colocarse en la marca de referencia para el clip de cadena (si la hay).

12. Si es posible, al operador del clip de cadena o el operador del indicador de down (o una persona extra) debe pedírsele que registre el número del down y la yarda de cada punto siguiente. Si no es posible, está permitido que el operador del indicador de down use un marcador (p. ej. un tee de golf o un bean bag) para indicar la posición del indicador de down. Finalmente, se debe animar al operador del indicador de down a que memorice la yarda en la que están ubicados.
13. Instruir a los cadeneros que si la jugada se desarrolla (o es probable que se desarrolle) en su dirección, deben alejarse rápidamente de la sideline y dejar caer al suelo su equipamiento mientras se mueven. Enfatizar los aspectos de seguridad de esto y explicarles cómo la cadena se puede restablecer usando el clip.
14. Instruir a los cadeneros que al final del 1er y 3er periodo:
    (a) El Linesman registrará el número de down, la distancia a la línea a ganar, la yarda y la línea donde está colocado el clip de cadena.
    (b) El Linesman sujetará la cadena en el punto donde esté el clip e instruirá al operador de estaca que esté *más lejos* de la mitad del campo a que los dirija a la línea correspondiente en la otra mitad del campo, invirtiendo la cadena en el proceso.
    (c) El Linesman colocará el clip en la yarda correcta, después instruirá a los cadeneros que extiendan la cadena. La cadena debe moverse después a su posición en el punto de referencia del clip de cadena seis pies fuera de límites.
    (d) El indicador de down se moverá a su nueva posición a medida que se mueva la pelota.
15. Instruir a los cadeneros que cuando se produce un free kick deben moverse, junto a su equipamiento, fuera de las líneas delimitadoras. La cadena e indicador de down deben colocarse en el suelo. Se les puede decir que se coloquen cerca de la yarda 20 del equipo receptor para estar cerca de la posible posición del primer down.
16. Instruir a los cadeneros que cuando se realiza una medición de un primer down:
    (a) El indicador de down debe estar colocado donde está la estaca delantera, a menos que haya un pañuelo en el suelo. (Esto es para proporcionar una ubicación de respaldo para la cadena). El número del down en el indicador de down debe ser el del down anterior. (Si hay un pañuelo en el suelo, [EN FORMACIÓN xx2/xx3 (MECÁNICA DE 6D/7/8)] el Side Judge o [EN FORMACIÓN xx0/xx1 (MECÁNICA DE 4/5/6C)] el Linesman deberá dejar un bean bag en la ubicación de la estaca delantera).
    (b) El Linesman sujetará la cadena en el punto donde está el clip.
    (c) El Linesman y los operadores de estaca llevarán rápidamente la cadena hacia dentro del terreno de juego. El operador de la estaca delantera entregará la estaca al árbitro adecuado (normalmente el Umpire).
    (d) Si se consigue el primer down, los operadores de estaca deben llevar la cadena rápidamente de vuelta al sideline y prepararla para una nueva serie de downs.
    (e) Si no se consigue el primer down y la pelota está muerta fuera de las hash marks, la cadena será llevada, bajo la dirección del Referee, a una posición donde la pelota pueda ser colocada. El Referee sujetará la cadena en el punto a nivel de la nariz de la pelota.
    (f) Si no se consigue el primer down, el Linesman y los operadores de estaca devolverán rápidamente la cadena al sideline. El Linesman asegurará que el clip se recoloca correctamente. Después, la cadena será llevada a la referencia del clip seis pies fuera de límites.
    (g) Una vez que la decisión ha sido señalada por el Referee, el indicador de down será colocado a nivel con la punta de la pelota y el número mostrado en el indicador de down será ajustado al siguiente down.
17. Cuando la goal line es la línea a ganar, o en downs de try, solo debe usarse el indicador de down. La cadena debe estar colocada en el suelo fuera de las líneas delimitadoras alrededor

de la yarda 20 y los operadores de estaca deben estar bien alejados por su propia seguridad y así no distraer al operador de indicador de down.

18. Cuando los cadeneros han sido instruidos de los procedimientos de arriba, deben hacerse una serie de pruebas para asegurarse que han entendido sus instrucciones. Utilizar el tiempo disponible antes del kickoff para practicar estos procedimientos con los cadeneros.
19. Recordarle a los cadeneros que, a efectos del partido, son parte del equipo arbitral y deben permanecer imparciales. No deben hacer comentarios a los jugadores ni expresar opiniones sobre las decisiones arbitrales.
20. Si un miembro de los cadeneros no cumple con un estándar aceptable, informar al personal de gestión del partido de que debe buscar un sustituto para reemplazarlo.

22.2. – Operadores alternativos

1. Esta sección enumera las instrucciones que un árbitro (normalmente el Line Judge) da a los operadores del indicador alternativo de down y línea a ganar (cuando haya) antes del partido. Bajo ciertas circunstancias puede ser apropiado retrasar el kickoff hasta que esto se haya terminado. Bajo circunstancias que se deben claramente a la mala administración del equipo local, también puede ser apropiado penalizar al equipo local (Regla 3-4-1-b).
2. Preséntate a los operadores antes del partido. Ten en cuenta o escribe [§] sus nombres. Destacarles la importancia de su trabajo. Continuamente felicítales y agradéceles, especialmente cuando hacen algo rápido e inmediatamente. [§]
3. Instruir al operador de indicador de down alternativo que debe trabajar aproximadamente seis pies fuera de la sideline y que debe repetir la posición del indicador de down del lado contrario del campo.
4. Instruir al operador del indicador alternativo de línea a ganar que debe repetir la posición de la estaca que marca la línea a ganar. También debe mantenerse seis pies fuera de la sideline.
5. Recordar a los operadores alternativos que, a efectos del partido, son parte del equipo arbitral y deben permanecer imparciales. No deben hacer comentarios a los jugadores ni expresar opiniones sobre las decisiones arbitrales.
6. Si un operador alternativo no cumple con un estándar aceptable, informar al personal de gestión del partido de que debe buscar un sustituto para reemplazarlo o no se utilizaran operadores alternativos.

22.3. – Recogepelotas

1. Esta sección enumera las instrucciones que un árbitro (normalmente el Field Judge o Line Judge) da a los recogepelotas antes del partido. Bajo ciertas circunstancias puede ser apropiado retrasar el kickoff hasta que esto se haya terminado. Bajo circunstancias que se deben claramente a la mala administración del equipo local, también puede ser apropiado penalizar al equipo local (Regla 3-4-1-b).
2. Preséntate a los recogepelotas antes del partido. Ten en cuenta o escribe [§] sus nombres. Destacarles la importancia de su trabajo. Continuamente felicítales y agradéceles, especialmente cuando hacen algo rápido e inmediatamente. [§]
3. Designar a un recogepelotas que se haga responsable de cada sideline. Además, cada recogepelotas debe hacerse responsable de la end line a su izquierda (mirando hacia el campo) en situaciones de field goal y try.
4. Instruir al recogepelotas que, si la pelota muere fuera de límites, o dentro de límites fuera de las marcas de las nueve yardas, deben entregar una pelota tan rápido como sea posible al árbitro solicitante más cercano. Normalmente, en un pase incompleto será el wing y en otras jugadas el deep. Si la pelota sale fuera de límites, o muere por un pase incompleto, el recogepelotas deberá recogerla. Si la pelota está dentro de límites, el recogepelotas deberá esperar junto al árbitro de Cobertura hasta que no se necesite y después sacarla fuera del campo.

5. Instruir a los recogepelotas que deben estar atentos a la jugada en todo momento, normalmente quedarse cerca de la posición del wing en su lado del campo. En cada jugada, deben empezar justo en el lado del Equipo A del wing o a un tercio de la distancia entre el wing y el deep. Instruir a los recogepelotas que deben permanecer en todo momento más fuera de límites que el árbitro más cercano. [§]
6. Instruir a los recogepelotas que en intentos de field goal y try, el responsable de esa end line debe colocar su pelota a los pies de los postes de la portería y colocarse bien detrás de los postes para poder recuperar la pelota después del chut.
7. Instruir a los recogepelotas que en condiciones climáticas o del campo adversas deben asegurar que las pelotas estén secas y limpias. Es responsabilidad del personal de gestión del partido suministrar toallas para ello.
8. Informar a los recogepelotas que pueden ser pedírseles que recojan un bean bag de un árbitro que lo dejó muy lejos del final de la jugada. Instruirlos a que nunca toquen un bean bag sin la petición de que lo hagan.
9. Si tienes más de un recogepelotas en tu sideline, uno debe ser responsable de tener la pelota de repuesto para entregársela a los árbitros y el otro responsable de recoger la última pelota en juego.
10. Recordarle a los recogepelotas que, a efectos del partido, son parte del equipo arbitral y deben permanecer imparciales. No deben hacer comentarios a los jugadores ni expresar opiniones sobre las decisiones arbitrales.
11. Instruir a los recogepelotas de no entregar pelotas a los jugadores. Los jugadores no deben practicar ni interferir con las pelotas de partido.
12. Si un recogepelotas no cumple con un estándar aceptable, informar al personal de gestión del partido de que debe buscar un sustituto para reemplazarlo.

23. MECÁNICA DE 3

Cuantos menos árbitros haya, más probabilidades habrá de que alguna falta o acción de una jugada no sea observada. La clave para el arbitraje de 3 es reconocer qué deberes son de máxima prioridad y estar preparados para omitir los de menor prioridad cuando el tiempo es corto.

23.1. – General

1. Los árbitros deben decidir entre ellos quién va a ser responsable de informar a los operadores de los relojes de estadio, comentaristas, cadeneros, cadeneros alternativos y a los recogepelotas.
2. Los árbitros deben acordar las funciones de operación del reloj. Normalmente, el Line Judge llevará el reloj de partido y el Referee el reloj de jugada y los tiempos muertos.
3. Todos los árbitros deben estar preparados para adaptarse a las circunstancias. El objetivo fundamental es mantener el partido "encajonado" de modo que pueda ser observado desde más de un ángulo.
4. En mediciones, el Line Judge debe tomar la estaca delantera y el Linesman la posición del clip. El Referee debe asegurarse que la pelota no sea movida antes de moverse a la medición.

23.2. – Free kicks

1. El Line Judge debe estar en la sideline de la cabina de prensa en la línea de restricción del Equipo A. El Linesman debe estar en la sideline contraria en la línea de restricción del Equipo B. Ellos dos tienen la responsabilidad de sus respectivos sidelines y el máximo avance en el retorno. El Referee debe estar en el centro del campo cubriendo la goal line.

23.3. – Downs de scrimmage

1. Esta formación tiene la ventaja que incorpora el posicionamiento normal adoptado para la mecánica de 4, salvo que omite a uno de esos árbitros (generalmente el Umpire).
2. El Linesman y Line Judge empiezan en sus posiciones normales. Son conjuntamente responsables de la línea de scrimmage. Son responsables de su sideline tanto en jugadas de carrera como de pase y deben moverse a cualquiera de las goal line de estar amenazadas. En jugadas de pase, una vez están seguros de que se lanzará un pase que definitivamente cruzará la zona neutral, pueden ir downfield para observar a los receptores y si el pase es completo o no en su lado del campo.
3. El Referee comienza en su posición normal, excepto que puede elegir comenzar en la posición normal del Umpire si es necesario observar el juego de línea interior desde el lado defensivo de la zona neutral. En jugadas de carrera debe observar los bloqueos de dentro a afuera. En jugadas de pase, es completamente responsable de la acción alrededor del pasador. Después de lanzar la pelota es responsable de la protección del pasador y no debe girarse para observar el pase (incluso si se encuentra en la posición de Umpire).

23.4. – Jugadas de goal line

1. En jugadas de goal line, el Linesman y el Line Judge deben estar en posición para ir a la goal line en la sideline, arbitrando la jugada desde afuera hacia adentro. El Referee deberá observar la jugada de dentro a afuera.

23.5. – Punts

1. El Linesman empieza en su posición normal y hace sus funciones normales.
2. El Line Judge debe ir profundo downfield a la posición normal que adopta en una jugada de punt en mecánica de 4. Debe estar preparado para decidir sobre el final del chut y el consiguiente retorno.
3. El Referee deberá favorecer el lado del campo de la cabina de prensa y observar la acción contra el snapper y después, del chutador.

23.6. – Intentos de field goal y try

1. Un árbitro, normalmente el Line Judge, deberá estar detrás de los postes y es completamente responsable de decidir si el intento fue anotado o no.
2. El Referee deberá favorecer el lado del campo de la cabina de prensa y ser responsable de ese sideline si de desarrolla una carrera o pase. Debe observar la acción contra el chutador y holder.
3. El Linesman es responsable de la acción contra el snapper y para observarlo mejor puede entrar al campo después del snap.

24. REVISIÓN DE VÍDEO

24.1. – Introducción

1. El único propósito de la revisión de video es conseguir que la falta señalada sea la correcta. Sin embargo, su uso debe ser poco frecuente porque de otra manera los espectadores y participantes pueden aburrirse o perder confianza en el arbitraje. La Regla 12 de IFAF establece los límites de la revisión. ◊

24.2. – Antes del partido

1. [VIDEO JUDGE] Informar a los árbitros en campo sobre tu ubicación y con qué medios (técnicos o de otro tipo) cuentas para revisar las jugadas. Ten en cuenta los siguientes factores cuando establezcas tu ubicación: §
   (a) Lo ideal es que estés en una ubicación donde puedas tener una buena vista de todo el campo, así como de tu(s) monitor(es). Ser capaz de ver el campo te permite ver todo el contexto de la jugada: down y distancia, posición de campo, sustituciones, formaciones, ganancia o pérdida en la jugada, etc. Si solo puedes ver tu(s) monito(es), es más difícil establecer el contexto de la jugada.
   (b) Lo ideal es que estés en una ubicación protegido de condiciones climáticas adversas y luz directa del sol.
   (c) Lo ideal es que estés cerca del equipo técnico que da soporte al equipo de revisión.
2. [VIDEO JUDGE] Determinar qué fuentes de video se utilizarán durante el partido.
3. [VIDEO JUDGE] Si las repeticiones están bajo el control del equipo de producción televisivo, conectarse a ellos y acordar los procedimientos para:
   (a) informarles que se llevará a cabo una revisión
   (b) informarles cuáles de los múltiples ángulos te gustaría que fuese repetido y a qué velocidad
   (c) hacer que te informen si hay un problema técnico que evita que las repeticiones se reproduzcan o que su capacidad esté reducida
4. [VIDEO JUDGE] Conéctate con tu Asistente de Video (de haber) y acordar qué procedimientos serán usados para pedirles que realicen acciones específicas, como que repitan un ángulo específico.
5. Todos los árbitros deben examinar los procedimientos para parar el partido y efectuar repeticiones.
6. Discutir qué tipos de jugadas y/o qué áreas del campo pueden ser más probables de revisar. Por ejemplo, si la única cámara está en el centro del campo, es poco probable que sea de mucha ayuda para decidir sobre jugadas en la goal line.
7. [USANDO RADIO] Todos los árbitros deben comprobar que la comunicación entre los árbitros en campo y el Video Judge funciona correctamente.
8. [REFEREE] Si no hay Video Judge, pero las repeticiones pueden mostrarse en la pantalla del estadio, acordar los procedimientos para solicitar las repeticiones a mostrar. Recuerda que esta forma de repetición no debe usarse si la opción de mostrar o no repeticiones o que repetición mostrar está bajo el control de un solo equipo.

24.3. – Revisión informal

1. La revisión informal es un proceso solo de árbitro, el cual facilita la decisión de si es necesario parar el juego para una revisión formal. La revisión informal intenta ser un proceso rápido y eficiente que no retrase el juego. También puede utilizarse para "arreglar" rápidamente problemas que el Video Judge haya detectado.§ El resultado de una revisión informal no es compartido con el público, pero puede, si es apropiado, ser comunicado al Head Coach si el tiempo y la oportunidad lo permiten

2. Mientras la pelota está muerta y toda acción ha terminado:
   (a) [VIDEO JUDGE] Puedes optar por repetir el video de la jugada anterior si puedes hacerlo antes de que comience la siguiente jugada.
   (b) [ÁRBITROS EN CAMPO] Puedes optar por revisar la jugada anterior mentalmente o discutirla con otros árbitros, si es posible hacerlo antes que la siguiente jugada es probable que inicie.
3. A pesar del párrafo 24.3.1, en las siguientes situaciones, los árbitros en campo pueden ser capaces de "bloquear" la jugada un momento para permitirle al Video Judge que vea una repetición y para que tome una decisión sobre si se detendrá formalmente el partido: [x]
   (a) durante un tiempo muerto por lesión o detención del partido por otra razón;
   (b) cuando el relevo de pelota no es directo.

   Tener en cuenta que bajo ninguna circunstancia los árbitros deben intentar parar al Equipo A de poner la pelota en juego cuando el reloj de jugada está corriendo.
4. Si sospechas que se cometió un error y no hay tiempo para revisar la jugada, debes decidir si parar la jugada, basado en:
   (a) tu juicio sobre el impacto de la falta señalada/no señalada
   (b) la probabilidad de que haya pruebas para cambiar la decisión
   (c) el grado de duda que tienes de que se cometió un error (cuanto más seguro, más probable será que pares el partido; cuanto más dudes, deja que siga el partido).

24.4. – Revisión formal

1. Una revisión formal es un proceso que suspende el partido mientras el Video Judge examina la prueba en video sobre la jugada previa. El Referee anuncia el inicio de la revisión, qué parte de la jugada se está revisando principalmente y finalmente anuncia el resultado de la revisión.
2. Cualquier árbitro, incluyendo el Video Judge, puede parar el partido si cree que:
   (a) Hay pruebas razonables para creer que se ha cometido un error en la decisión inicial en el campo, y
   (b) La jugada es revisable (Regla 12-2-2), y
   (c) El resultado de la revisión tenga un impacto competitivo directo en el partido. La revisión no debe utilizarse cuando no hay impacto competitivo en el partido, incluyendo cuando la regla del reloj corrido esté aplicándose (Regla 3-3-2).
3. No empezar una revisión en una situación en la que le daría ventaja a un equipo con respecto al tiempo (en el reloj de partido o bien en el reloj de jugada).
   (a) No empezar inmediatamente una revisión en situaciones donde:
      (i) Parar el reloj le daría al Equipo A otra jugada en circunstancias en las que de otro modo terminaría el periodo.
      (ii) Parar el reloj evitaría que el Equipo A cometa una falta por retraso del juego que pareciera ser inevitable.
   (b) Sin embargo, es posible iniciar una revisión después que el periodo haya terminado o el reloj de jugada se haya acabado y, si se cambia una falta señalada, el reloj de partido se restauraría al punto en el que hubiera estado si la falta señalada se hubiera realizado correctamente y el reloj de jugada se restablecería a 25 segundos.
4. Para parar el partido:
   (a) [ÁRBITROS EN CAMPO] Hacer sonar tu silbato y hacer la señal para parar el reloj [S3]. Una vez que toda la acción haya terminado, [USANDO RADIO] decir claramente, "parar el partido; parar el partido; revisión de video." Todos los demás árbitros deberán repetir la señal de parar el reloj [S3].
   (b) [VIDEO JUDGE] [USANDO RADIO] Decir claramente, "parar el partido; parar el partido."
5. Si el Head Coach solicita una revisión, informar al Referee. Cualquier revisión solicitada por el Head Coach es una revisión formal. El Referee y el árbitro de banda más cercano deberán

reunirse con el Head Coach para entender qué está desafiando y asegurar que sea revisable aquello que está desafiando.

6. [REFEREE] Anunciar a los espectadores que se está realizando una revisión usando la señal de revisión de video [Sup44].
   (a) Si la revisión fue pedida por el Head Coach, anunciar, "(Equipo) ha desafiado la decisión de (lo que corresponda)."
   (b) Si la revisión fue iniciada por un árbitro, anunciar la decisión principal que se hizo. Esto define efectivamente qué es lo más probable que pueda "cambiarse" por la revisión de video (más allá de que otros aspectos de la jugada también puedan cambiarse). Ejemplos:
      (i) "La decisión en el campo es que el pase fue incompleto."
      (ii) "La decisión en el campo es targeting de Rojo #25."
      (iii) "Puede haber ocurrido una falta grave en la jugada anterior." (Si se sospechas que no se señaló en el campo una falta cometida en la jugada anterior.)
   (c) En cualquiera de los casos, seguirlo por, "La jugada anterior está bajo revisión."
7. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si eres el árbitro más cercano al Head Coach, informarle de que se está llevando a cabo una revisión.

24.5. – Durante una revisión

1. Durante una revisión, todos los árbitros relevantes que estuvieron involucrados en la señalada/no señalada en el campo deberán reunirse con el Referee, lejos de los jugadores si es posible. El resto de árbitros deben mantener a los jugadores alejados.
2. Si es posible, un árbitro de la sideline debe quedarse cerca del Head Coach en cada lado del campo. Esto es especialmente importante si la revisión fue solicitada por el Head Coach. Durante la revisión, NO informar al Coach de los detalles que se están discutiendo. Sin embargo, puedes informarle de los hechos importantes que han sido confirmados o determinados.
3. Si la revisión fue iniciada desde el campo, normalmente el árbitro en campo (o el Referee en su nombre) debe pedirle al Video Judge que conteste una pregunta específica del hecho (p. ej. "¿Estaba la rodilla del portador de la pelota en el suelo?"). Si la revisión fue iniciada por el Video Judge, debe informar a los árbitros en campo qué aspecto(s) de la jugada quieren revisar.
4. [ÁRBITROS EN EL CAMPO] [USANDO RADIO] El árbitro con la responsabilidad primaria debe describir lo que vio con el mayor detalle posible. Otros árbitros que hayan visto la acción pertinente deberían entonces describir lo que vieron.
5. [VIDEO JUDGE] [USANDO RADIO] Describir lo que muestra el video. En los casos en que la prueba del video es clara, la descripción debe ser breve y directa al grano. Cuando la prueba del video es poco concluyente, describir lo que ves con suficiente detalle para que el grupo pueda llegar a una decisión colectiva sobre lo que realmente ocurrió.
6. La Regla 12-3-3-a establece que, si hay pruebas claras e indiscutibles de que una decisión en el campo fue incorrecta o que dentro del proceso de revisión se ve algo ocurrido que fue pasado por alto por los árbitros en campo, el Video Judge aconsejará a los árbitros en campo a cambiar su(s) decisión(es).
7. La Regla 12-3-3-b establece que cuando exista otra prueba (p. ej. no indiscutible), el Video Judge deberá informar a los árbitros en campo sobre la prueba disponible y les dará la oportunidad de cambiar su(s) decisión(es) cuando esa prueba se combine con la prueba de sus propias observaciones. El Video Judge no puede anular el criterio de ninguno de los árbitros en campo, pero puede aconsejarlos. La decisión final del hecho(s) seguirá siendo de los árbitros en campo. Ante la duda, la falta señalada se mantiene, a menos que haya pruebas suficientes (en la balanza de probabilidades) para anularla.
8. [VIDEO JUDGE] Al tomar decisiones sobre false starts y jugadas de tiempo parecidas, asegúrate de que la prueba de vídeo es clara cuando se reproduce a velocidad normal. No crees una falta

basada solo en el análisis fragmento a fragmento, aunque puede utilizarse para anular una falta. [§]

9. Si un árbitro en campo definitivamente vio una acción y juzgó que no era lo suficientemente seria para señalarse como una falta, entonces el Video Judge no debe anular ese juicio a menos que la prueba de la falta sea visible. Sin embargo, si el árbitro que señaló la falta rápidamente cambia de opinión, entonces su decisión original puede ser cambiada por consejo del Video Judge. El árbitro que señaló la falta no debe permitir que la presión de los participantes o espectadores influya en su decisión – debe hacerse basada en la consistente aplicación de la filosofía arbitral (Capítulo 3).
10. [USANDO RADIO] Al comunicar información, el árbitro receptor debe repetir los detalles más importantes para confirmar que han sido recibidos y entendidos claramente. Este será el Video Judge para la información transmitida por un árbitro en el campo, y normalmente el Referee para la información transmitida por el Video Judge.
11. Mientras se lleva a cabo una revisión de un aspecto en particular de una jugada, es perfectamente aceptable que otros aspectos sean considerados. Una revisión puede considerar *cualquier* aspecto de la jugada por la cual fue parado el partido. El Video Judge es responsable de decidir qué otros aspectos de la jugada pueden ser considerados, incluyendo:
    (a) si se cometió una falta seria
    (b) el estado de la pelota (p. ej. si murió antes en la jugada)
    (c) aspectos de tiempo
12. Evitar expresiones faciales, gestos o lenguaje corporal negativo que puedan ser visibles por los espectadores o en televisión.
13. [EN FORMACIÓN xx1/xx3 (MECÁNICA DE 5/6C/7/8)] [BACK JUDGE]
    [EN FORMACIÓN xx0 (MECÁNICA DE 4)] [LINE JUDGE]
    [EN FORMACIÓN xx2 (MECÁNICA DE 6D)] [FIELD JUDGE] Actuar como un Árbitro de Revisión en Campo (RFO por sus siglas en inglés). Si se cambia el resultado de la jugada, registrar los siguientes detalles sobre cómo se debe reanudar el partido y asegurarse de que todos los árbitros en campo estén al tanto de ellos:
    (a) número del siguiente down
    (b) distancia a la línea a ganar
    (c) yarda
    (d) posición lateral de la pelota (hash mark)
    (e) tiempo en el reloj de partido
    (f) si el reloj iniciará al ready o al snap
    (g) si se debe cargar un tiempo muerto

    Si el Video Judge no sabe los detalles precisos de cualquiera de estos, se puede utilizar una estimación.
14. En los casos en que no haya un Video Judge, pero los árbitros en campo pueden ver la repetición en una pantalla, se debe seguir el mismo procedimiento, pero normalmente no se requiere que la discusión se lleve a cabo usando radios.

24.6. – Frases clave

1. Durante una revisión, es importante utilizar una comunicación clara e inequívoca que transmita toda la información necesaria, pero que también permita a todas las partes conocer en qué estado se encuentra el proceso. El uso de las siguientes frases estandariza esta comunicación. [@]
2. Parar el partido:
    (a) **Parar el partido; parar el partido:** Cuando la utiliza un árbitro, indica que se va a parar el partido para una revisión formal.
3. Intercambio de información:
    (a) **El video muestra …:** Cuando la utiliza el Video Judge, comunica los hechos que se

pueden determinar a partir del vídeo.

(b) **No puedo decir …:** Cuando la utiliza el Video Judge, comunica los hechos que no se pueden determinar a partir del vídeo. Puede ser una oportunidad para que el árbitro en campo informe al Video Judge de lo que ha visto con relación a esto.

(c) **X, por favor, dime que has visto con relación a …:** Cuando la utiliza el Video Judge, es una petición de información sobre un aspecto concreto de la jugada. Normalmente será dirigido a uno o más árbitros específicos. Normalmente debería empezar haciendo referencia al árbitro(s) específicos por su nombre. Si es más de uno, podría ser de ayuda si responden en el mismo orden que han sido mencionados en la petición. Si el Video Judge no consigue una respuesta, debería repetir la petición. Puede seguirse de una nueva petición de información más detallada o complementaria. Es posible que otro árbitro en campo deba informar al destinatario(s) deseado(s) de la petición si no la han escuchado.

(d) **V, ¿qué muestra el video con relación a …?:** Cuando la utiliza un árbitro en campo, es una petición para que el Video Judge proporcione información sobre un aspecto concreto de la jugada. Normalmente debería empezar haciendo referencia al Video Judge por su nombre. Si el árbitro en campo no obtiene una respuesta, debería repetir la petición. Puede seguirse de una nueva petición de información más detallada o complementaria.

4. Terminar la revisión:

(a) **He tomado mi decisión:** Cuando la utiliza el Video Judge, indica que ha conseguido toda la información que cree que necesita para determinar el resultado de la revisión (Regla 12-3-3-a). Esto puede deberse a que hay una prueba clara e indiscutible para confirmar o anular la falta señalada, o que no hay posibilidad de obtener tal prueba y la decisión en el campo se mantiene. A esto le seguirán de los detalles de la decisión, enfatizando si la decisión en el campo se confirma, se mantiene o se cambia, y si se cambia, a que.

(b) **Creo que tenemos un consenso:** Cuando la utiliza el Video Judge, indica que ha conseguido toda la información que cree que necesita para llegar a un consenso entre ambos, él y los árbitros de campo (Regla 12-3-3-b). Esto puede deberse a que haya un acuerdo claro para confirmar o anular la falta señalada, o a que no hay posibilidad de obtener tal prueba y la decisión en el campo se mantiene. A menos que un árbitro en campo lo contradiga inmediatamente, a esto le seguirán los detalles de la decisión, enfatizando si la decisión en el campo se confirma, se mantiene o se cambia, y si se cambia, a que.

(c) **La siguiente jugada será …:** Cuando la utiliza el Video Judge, comunica la información necesaria sobre la siguiente jugada. Esto debe incluir todos los detalles relevantes establecidos en la Mecánica 24.5.13.

24.7. – Conclusiones de una revisión

1. [REFEREE] Revisar que todos los miembros relevantes del equipo arbitral en campo han sido informados de la decisión.
2. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Si eres el árbitro más cercano a cada Head Coach, ◊ informarle del resultado. Es especialmente importante si la revisión fue solicitada por el entrenador.
3. [REFEREE] Anunciar:
   (a) "Tras la revisión, …"
   (b) Si la decisión en el campo es confirmada, anunciar, "… la decisión en el campo se confirma."
   (c) Si la decisión en el campo se mantiene, anunciar, "… la decisión en el campo se mantiene."

(d) Si la decisión en el campo se cambia, anunciar "… la decisión en el campo ha sido cambiada," y dar los detalles de (i) por qué y (ii) cuál es el impacto que ha cambiado la decisión. (La palabra "cambiada" es mucho mejor que "revertida".) Tener al RFO cerca de ti para que te recuerde de los detalles en caso de que los olvides.

(e) Si la revisión fue solicitada por un Head Coach y la decisión no fue cambiada, anunciar que se ha cargado un tiempo muerto al equipo como lo haces normalmente, pero añadir "(Equipo) no tiene más coach's challenge disponibles durante el resto del partido."

4. Todos los árbitros deben comprobar que el down y distancia, la ubicación de la pelota y el tiempo en el reloj de partido hayan sido colocados correctamente.

24.8. – Revisión no disponible

1. Si debido a problemas técnicos o de otro tipo, es imposible realizar revisiones de video:
   (a) [VIDEO JUDGE] Informar al Referee de que la revisión de video no está disponible.
   (b) [REFEREE] Suspender el partido temporalmente (Regla 3-3-3) y anunciar que la revisión de video no está disponible.
   (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Informar al Head Coach de tu lado del campo de que la revisión de video no está disponible.
2. Mientras no esté disponible la revisión de video, no se pueden solicitar revisiones.
3. Si posteriormente se vuelve a tener posibilidad de llevar a cabo revisiones:
   (a) [VIDEO JUDGE] Informar al Referee de que la revisión de video vuelve a estar disponible.
   (b) [REFEREE] Suspender el partido temporalmente (Regla 3-3-3) y anunciar que la revisión de video vuelve a estar disponible.
   (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE Y SIDE JUDGE] Informar al Head Coach de tu lado del campo que la revisión de video vuelve a estar disponible.

25. COMUNICACIÓN POR RADIO

25.1. – Introducción

1. El uso de comunicación por radio dentro del campo no es obligatorio. Corresponde al criterio individual de cada equipo arbitral y de los árbitros si deciden usarlo o no. Este es también el caso de si hay árbitros que no tienen radios o que deciden no usarlas.
2. Los equipos de radio deben cumplir con los requisitos técnicos del país en el que se lleva a cabo el partido. Además:
   (a) El uso de auriculares es obligatorio – se necesita mantener en privado lo que se oye y las manos libres durante el partido.
   (b) Las comunicaciones de radio activadas por voz o de "micrófono abierto" no deben utilizarse, ya que es probable que distorsione las ondas con ruido. Se deben usar las comunicaciones de radio del tipo "Push To Talk" (Apretar Para Hablar).
3. Las comunicaciones por radio solo deben ser utilizadas por árbitros directamente involucrados en el arbitraje del partido. Éstos incluyen:
   (a) árbitros en campo;
   (b) Video Judge y Asistente de Video;
   (c) árbitros suplentes;
   (d) asesores;
   (e) árbitros fuera del campo que actúen como "compañeros"/formadores de los árbitros en campo;
   (f) árbitros cualificados que asistan al partido como árbitro supervisor o de formación;
   (g) árbitros cualificados que trabajen como operadores de reloj;
   (h) árbitros en prácticas que asistan a un partido para observar a los árbitros (si el equipo arbitral está de acuerdo) – es conveniente compartir las comunicaciones de radio con ellos para ayudarles a observar cómo trabajan los árbitros.
4. Las comunicaciones por radio no deben ser usadas por ni compartidas con alguien que no sea árbitro del partido.
5. Si equipos arbitrales separados están trabajando en el mismo recinto (p. ej. día de finales o fin de semana de campeonato), por cortesía, el siguiente equipo arbitral no debe utilizar o probar sus radios hasta que el equipo anterior haya terminado su partido o bien deben asegurarse de que están utilizando una frecuencia diferente.
6. Cualquier árbitro que asista al partido no como árbitro (p. ej. espectador, cadenero, etc.), como cortesía no debería usar o escuchar la comunicación por radio usada por el equipo arbitral sin su consentimiento.
7. Si se descubre que cualquier persona que no es árbitro (jugador, entrenador, espectador) está escuchando o grabando la comunicación por radio del equipo arbitral sin permiso (escuchar a escondidas), debe informarse, ya que está en conflicto con el espíritu de la Regla 1-4-11-f.
   (Nota: Es razonable que los entrenadores o el personal de gestión del partido tengan sus propias radios para comunicarse entre sí. Si los árbitros descubren que están usando accidentalmente la misma frecuencia/canal, cambiar de canal. Esto no es una infracción de la Regla 1-4-11-f).
8. **Ser consciente en todo momento que alguien podría estar escuchando lo que dices, así que sé profesional**.

25.2. – Antes del partido

1. En la semana antes al partido, el Referee debe recordar a todos que se utilizarán radios y que deben cargar las baterías. Al menos un árbitro deberá llevar un cargador al partido en caso de que los demás se olviden de hacerlo.
2. En la pre-game, acordar qué canal usar (y tener uno de repuesto para cambiarse si hay problemas de recepción u otros). Los usuarios frecuentes pueden saber cuándo una recepción

es peor a la habitual – esto debería solucionarse rápidamente probando con una frecuencia diferente.

3. Antes de abandonar el vestuario hacia el campo y/o cuando se esté en el campo, comprobar que todos pueden escuchar a los demás. Después de que el Referee inicie la comprobación, cada árbitro deberá, por turnos, hablar para confirmar que han escuchado a todos los árbitros previos en la lista. Orden de transmisión: R, U, H, L, B, F, S, C, V.

25.3. – Usos obligatorios

Los siguientes usos son obligatorios (para cualquier miembro del equipo arbitral, a menos que se especifique):

1. Informar el tiempo y estado del reloj de partido.
   (a) "¿Tiempo restante?" El operador de reloj (solamente) debe responder.
   (b) "¿Al ready o al snap?" El árbitro de Cobertura (solamente) debe responder.
   (c) ¿Es una situación de sustracción [λ] de 10 segundos? ("¿Por qué se ha parado el reloj?").
   (d) De no haber reloj de partido visible,
      (i) Los wings deberán comunicar a su sideline el tiempo del reloj de partido; R y U al ataque y defensa, cuando sea posible.
      (ii) Informar la notificación obligatoria de la Regla 3-3-8-c cada vez que el reloj de partido se para en los últimos dos minutos de cada mitad.
      (iii) Los equipos arbitrales pueden acordar comunicar el tiempo del reloj de partido después de cada anotación, penalización y cambio de posesión.
   (e) Cuando el operador del reloj comunique el tiempo, un árbitro (normalmente el Referee) debe confirmarlo repitiendo el tiempo restante.
2. [BACK JUDGE O SIDE JUDGE] Comunicar el tiempo restante en el reloj de jugada– pero debe hacerse a los 12 segundos para darle tiempo al Referee de decírselo al ataque.
3. Falta señalada, equipo y número ("False start, rojo, 73"). Si el árbitro que señaló la falta no comunica esto, el Referee debe hacerlo después de que se le informe y antes de hacer el resto del procedimiento de la aplicación (Mecánica 19.3.3.h.ii).
4. [REFEREE] Confirmar el marcador después de un punto extra, field goal o safety ("El marcador ahora es local 21 visitante 7" – primero el equipo local). [CRONOMETRADOR EN CAMPO] Confirmarlo repitiendo el marcador.
5. [REFEREE] Decirle al equipo arbitral que cambien a mecánica de onside kick ("Onside kick; onside kick"). Esto debe ser reconocido por los árbitros que tienen que moverse como consecuencia.

25.4. – Usos recomendados

Los siguientes usos son recomendados (para cualquier miembro del equipo arbitral, a menos que se especifique):

1. Cuando se señala un targeting (o una falta similar), el árbitro que señaló la falta debe preguntar "¿Alguien más ha visto el golpe a blanco 84?"
2. El árbitro de la sideline más cercana al entrenador ofendido puede comunicar la decisión del Head Coach si acepta/declina una penalización, cuando la aplicación no es obvia.
3. [REFEREE] Cuando hay un potencial intentional grounding, preguntar "¿Había algún receptor en el área?"
4. [UMPIRE O CENTRE JUDGE O LINE JUDGE] Distancia de la penalización, punto de aplicación y punto siguiente (p. ej. "10 yardas desde la 37 a la 27", "Media distancia desde la 8 a la 4") (Mecánica 19.3.3.h.ii). Debe programarse para evitar que se solape con el anuncio de la penalización del Referee. [@]
5. [REFEREE] Cuando el punto de aplicación de una penalización no es obvio, debe informarse al resto del equipo arbitral. [@]

6. Alertas, p. ej.:
   (a) El Indicador de down está mostrando el número equivocado ("El indicador de down debe mostrar 3").
   (b) Un árbitro no está en posición ("El Umpire no está listo").
   (c) La pelota está muerta cerca de la línea a ganar ("Está cerca").
   (d) Quién tiene responsabilidad de la goal line ("Los wings tienen la goal line").
   (e) Qué tipo de try parece que intentará el Equipo A ("Van a por 2 [puntos]").
7. Recordatorios, p. ej.:
   (a) Ataque en hurry-up ("Recordar, el Umpire debe ir a buscar la pelota si el reloj está corriendo").
8. Errores en la mecánica, p. ej.:
   (a) Un árbitro está en la posición equivocada o hizo algo mal ("Jim, esa era tu acción fuera de límites").
   (b) Nadie ha señalado para parar el reloj de partido al final del down ("¿Tenemos un primer down?")

25.5. – Usos potenciales

Los siguientes usos son aprobados para usarlos ocasionalmente, pero no de forma rutinaria:

1. Confirmar cross-field mechanics ("El Line Judge tiene el punto").
2. Cuando un árbitro necesita que alguien más hable por él con un jugador (dar algunos detalles, brevemente) ("Umpire, por favor, pide al 65 rojo que mantenga las manos dentro del marco").
3. Confirmar los detalles antes de anunciar la penalización (Referee: "Otra vez, ¿cuál es el número del jugador?").
4. Comunicar en qué yarda está la pelota después del retorno ("La pelota salió por la 33").
5. Comunicar la clave del Back Judge (pero solo si tienes serias dudas) ("Back Judge tiene al 88").

25.6. – Usos prohibidos

Los siguientes usos están prohibidos:

1. Blasfemia, enfado, opiniones sobre los equipos – recuerda que puedes estar siendo escuchado.
2. Cuando interrumpirías la comunicación de alguien más, p. ej.:
   (a) El Referee está dando (o a punto de dar) el anuncio de la penalización (a menos que necesites urgentemente corregir un error significativo).
   (b) El Referee (u otro árbitro) está hablando (o a punto de hablar) a jugadores o entrenadores.
3. Cuando la pelota está viva o cuando está a punto de serlo – haz sonar tu silbato si necesitas llamar la atención urgentemente y parar la jugada.
4. Mensajes incorrectos, p. ej.:
   (a) Hablar sobre un equipo o acción sin identificar al equipo por su nombre, color o si es ataque/defensa.
   (b) Hablar sobre un jugador sin identificarlo por su equipo *y* número.
   (c) Hablar sobre un lado o fin del campo sin ser específico.

25.7. – Si una radio deja de funcionar

1. Continuar con las unidades de radio restantes. Cualquier árbitro con una radio inoperable necesitará especial consideración cuando se trate de comunicación.

25.8. – Recordatorios generales

1. Las radios están para complementar las mecánicas actuales, no para reemplazarlas.
2. No intentar hablar sobre alguien.
3. Recordar presionar el botón y esperar antes de hablar.

26. ÁREAS DE COBERTURA

Los siguientes diagramas sirven para ilustrar los principios descritos en los capítulos anteriores.

Hay dos tipos principales:

- diagramas estáticos que muestran las áreas de responsabilidad de cada uno de los árbitros – en otras palabras, qué árbitro tiene la tarea primaria de ver la pelota y al portador de la pelota cuando esté en esa área;
- diagramas de jugadas de ejemplo que muestran las posiciones de los árbitros y los jugadores clave en varios momentos de tiempo a medida que se desarrolla la jugada.

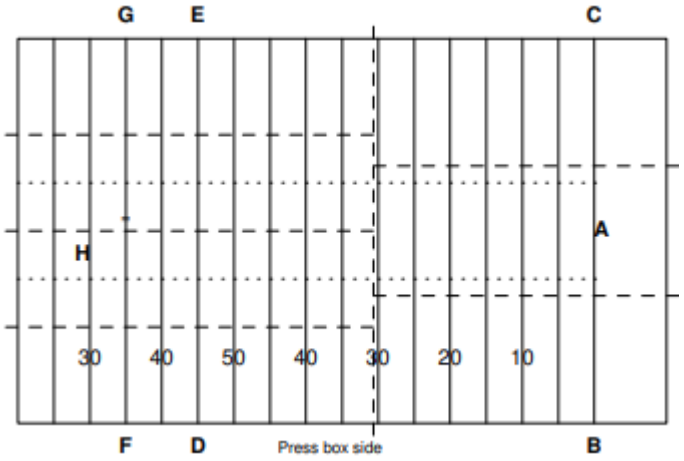
Las áreas de responsabilidad que se muestran son las del inicio de la jugada. A medida que se desarrolla la jugada, éstas cambian, normalmente para que el árbitro más cercano se concentre en el portador de la pelota y el resto de árbitros en la acción a su alrededor.

En cada diagrama, las líneas de yarda a través del campo están dibujadas en intervalos de cinco yardas.

En cada diagrama, la posición de Referee (y Centre Judge de haberlo) está basada en la suposición de que el quarterback o chutador es diestro. Si el quarterback o chutador es zurdo, entonces el Referee tendrá que invertir su posición al lado izquierdo y el Centre Back al derecho (excepto en intentos de field goal). Sin embargo, darse cuenta de que, si un equipo cambia repentinamente de quarterback o chutador, es mejor que el Referee (y Centre Judge) arbitren desde el lado "equivocado" a estar cambiando de posición de prisa.

26.1. – Áreas básicas de responsabilidad en free kicks

Figura A: Las 8 posiciones básicas de free kick



La siguiente tabla resume qué árbitro está en qué posición según el tamaño del equipo arbitral y si se trata de un chut normal o un onside kick.

Tamaño	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**
	Profundo centro	**Pylon PB**	**Pylon OP**	**Equipo B LR PB**	**Equipo B LR OP**	**Equipo A LR PB**	**Equipo A LR OP**	**Con el chutador**
Normal								
3	R				H	L		
4		L	R		H	U		
5		L	R		H	B		U
6C	R	L	H		C	B		U
6D	R	L	H		S	F		U
7	R	L	H	F	S	B		U
8	R	L	H	F	S	B	C	U
Onside kick								
3	R				H	L		
4	R				H	L		U
5	R			L	H	B		U
6C	R			L	H	B	C	U
6D	R			L	H	F	S	U
7		L	R	F	H	B	S	U
8	R	L	H	F	S	B	C	U

LR = Línea de Restricción; **PB** = Lado cabina de prensa; **OP** = Opuesto a cabina de prensa

Figura B: Mecánica de 4 (posiciones normales)

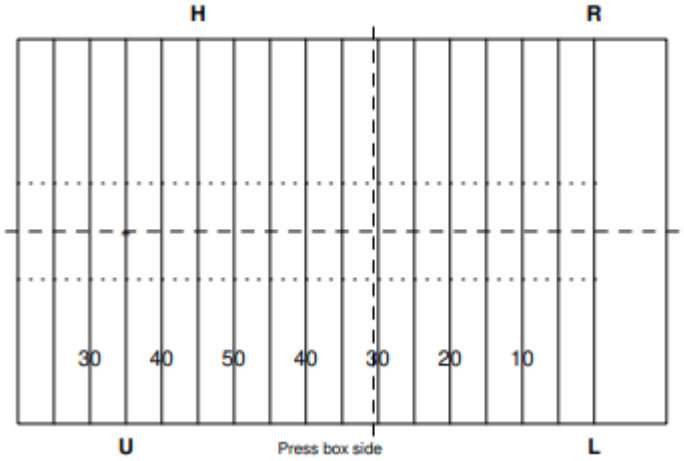


Figura C: Mecánica de 4 (posiciones onside kick)

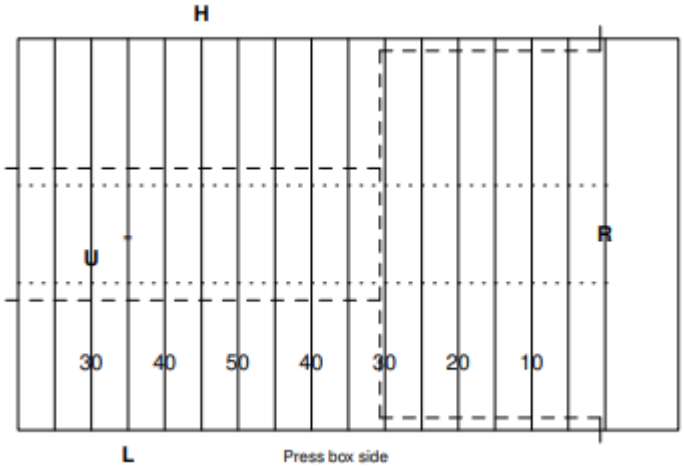


Figura D: Mecánica de 5 (posiciones normales)

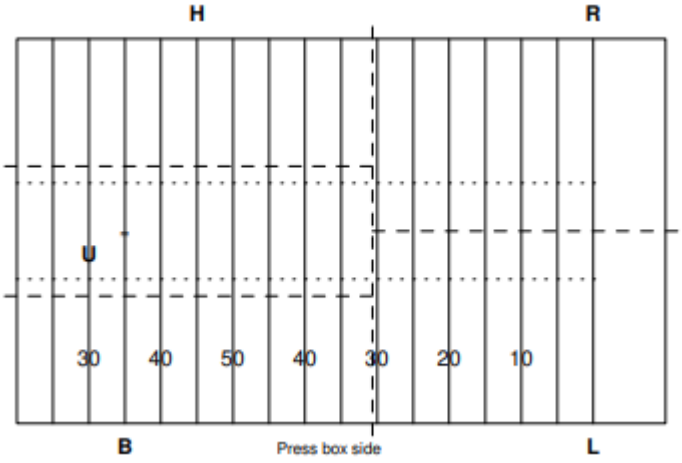


Figura E: Mecánica de 5 (posiciones onside kick)

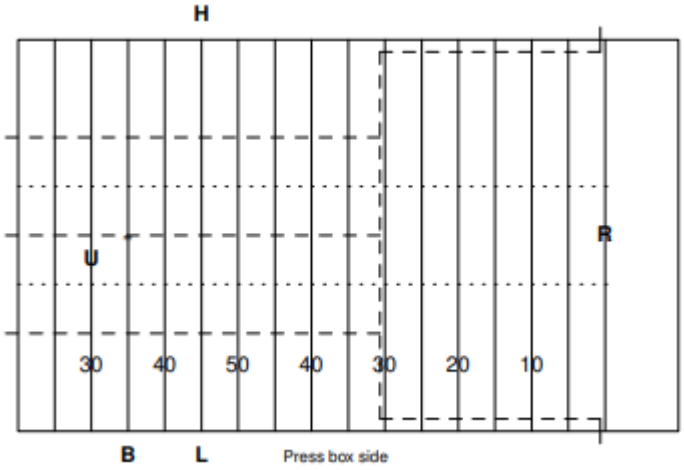


Figura F: Mecánica de 6 (posiciones normales)

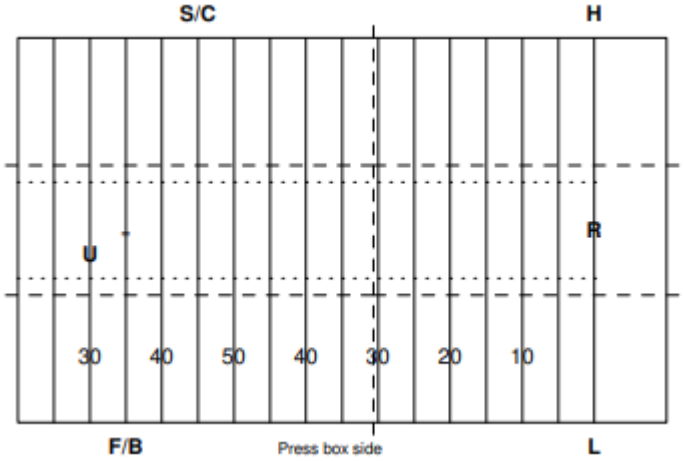


Figura G: Mecánica de 6 (posiciones onside kick) ◊

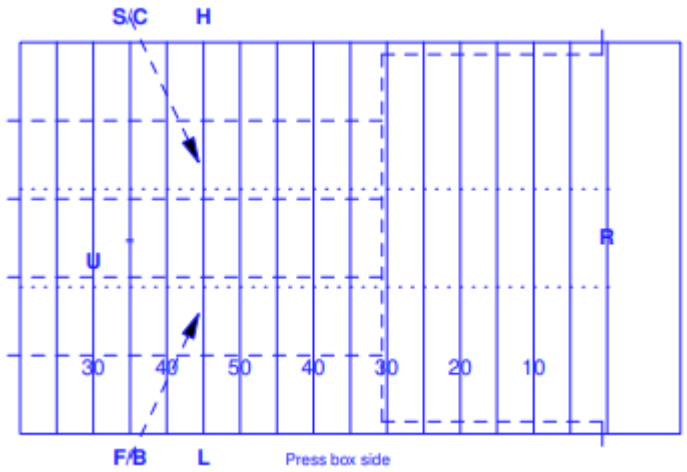


Figura H: Mecánica de 7 (posiciones normales)

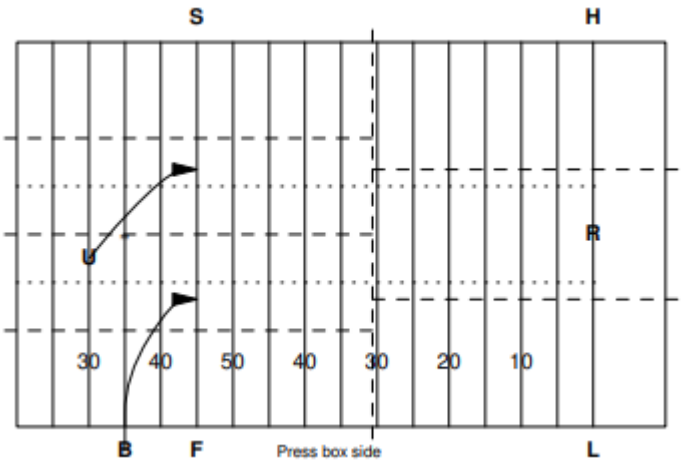


Figura I: Mecánica de 7 (posiciones onside kick) ◊

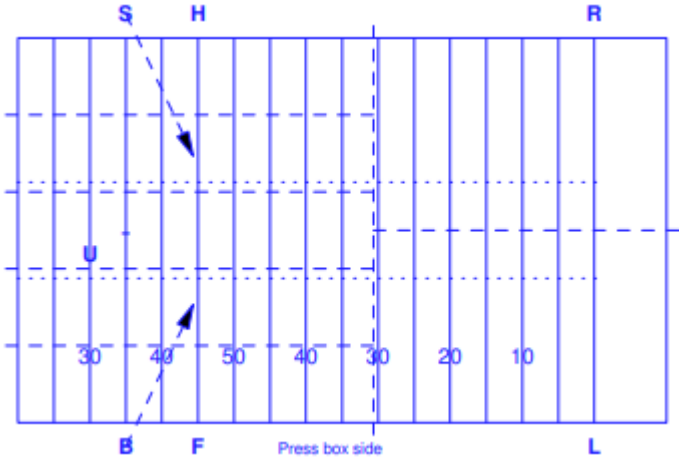


Figura J: Mecánica de 8 (ambas posiciones: normal y onside kick)

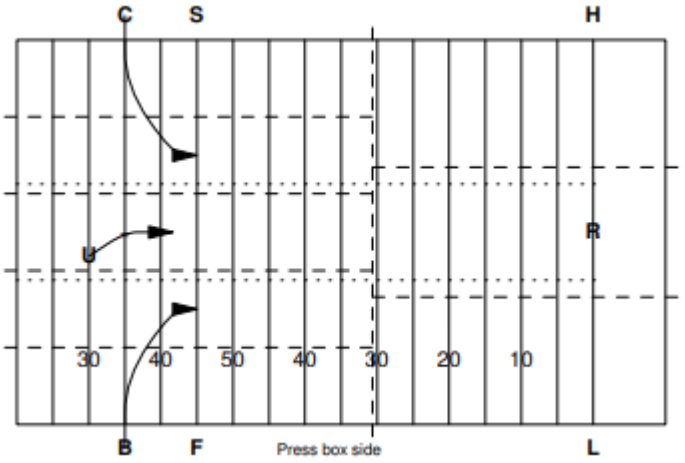
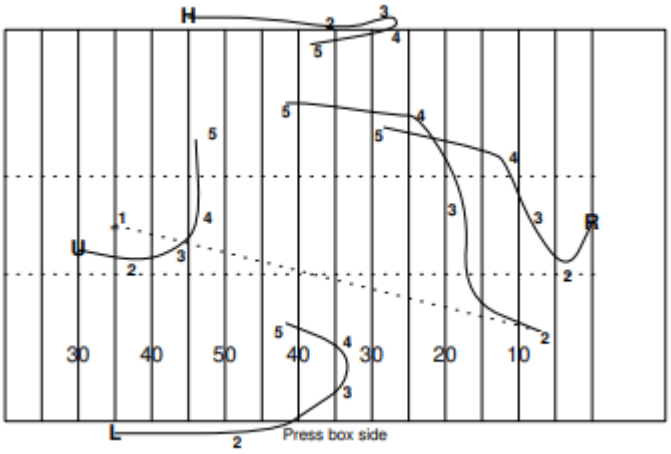
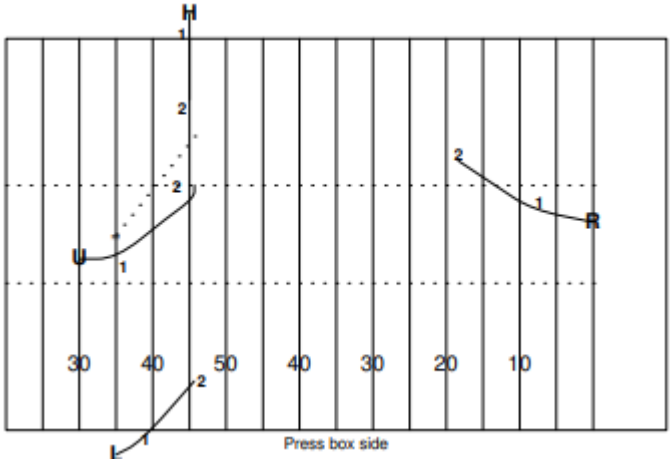


Figura K: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4, posiciones de onside kick) free kick profundo hacia el lado de la cabina de prensa retornado en el campo



Cuando la pelota es chutada (1) los árbitros están en sus posiciones iniciales. Mientras la pelota está en vuelo, los árbitros empiezan a moverse para cubrir sus áreas de responsabilidad. La pelota está descendiendo en el área del Referee así que mira a los potenciales receptores para las señales de fair catch. El resto de árbitros observan los bloqueos de y contra de los jugadores que van downfield y cualquier cuña ilegal que se forme delante del retornador. El Referee observa la recepción del chut (2) y mira al retornador mientras está en su área. Mientras el retornador cruza el campo (3), los árbitros ajustan sus posiciones para mantener la jugada "encajonada". El Linesman y Umpire observan los lead blocks en el retorno hasta que el portador de la pelota llegue al área de cobertura del Linesman (4). En este punto, el Linesman toma responsabilidad de la pelota hasta que el portador de la pelota es placado (5) mientras el Referee cambia a ver la acción alrededor del portador de la pelota. El Line Judge mantiene una vista amplia del campo.

Figura L: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4, posiciones de onside kick) chut corto hacia el lado del campo del Linesman



Cuando los árbitros ven que la pelota ha sido chutada corta (1), el Linesman, Umpire y Line Judge se mueven a una posición para ver la pelota y la acción alrededor de ella. El Referee va hacia adelante observando la acción periférica. Cuando el chut es recuperado (2), el Linesman y el Umpire irán rápidamente al punto de pelota muerta para estar preparados para decidir la posesión. El Referee y Line Judge continuarán supervisando la acción alrededor y lejos de la pelota.

26.2. – Áreas básicas de responsabilidad en downs de scrimmage

Figura A: Mecánica de 4

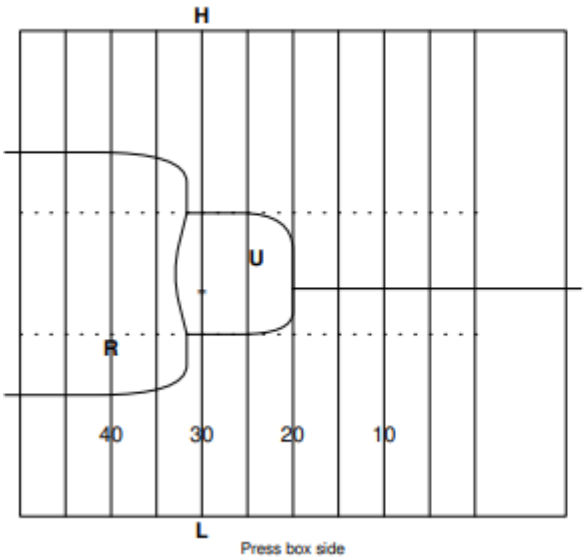


Figura B: Mecánica de 5/6C

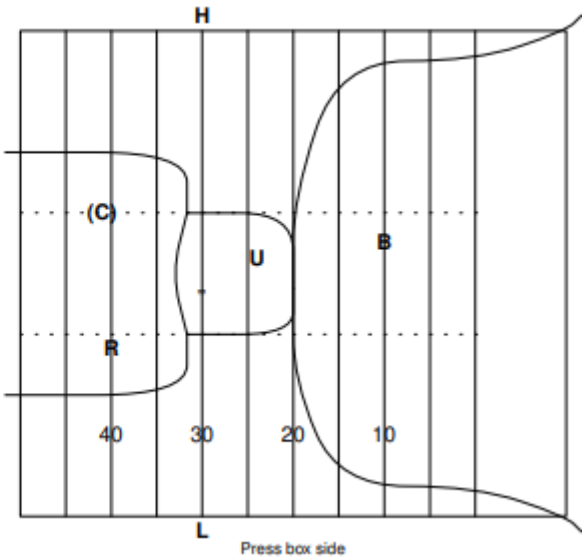
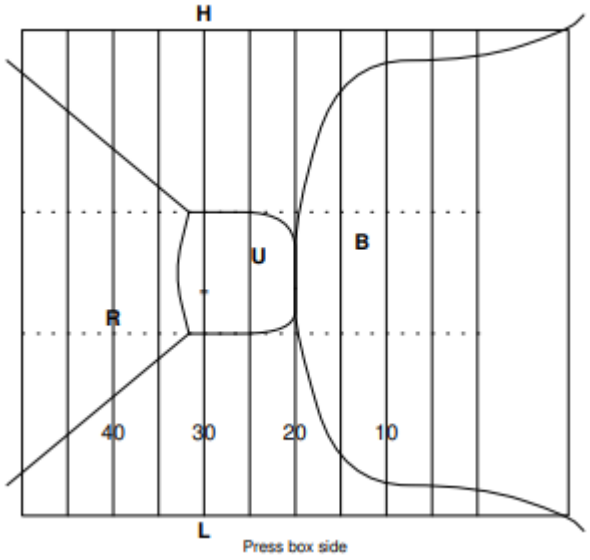


Figura C: Mecánica de 5 (zonas de cobertura en jugada de pase)



Los árbitros tienen cobertura **primaria** de cualquier o de todos los receptores en su área (como se muestra en el diagrama de la izquierda), pero (con excepción del Referee, y en los pases largos, el Umpire) se espera que proporcionen una cobertura secundaria del área alrededor del destino [λ] de cualquier pase hacia delante

Figura D: Mecánica de 6D

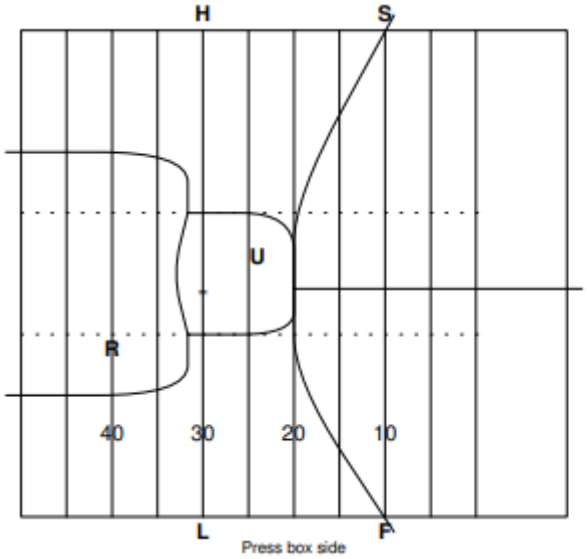


Figura E: Mecánica de 7

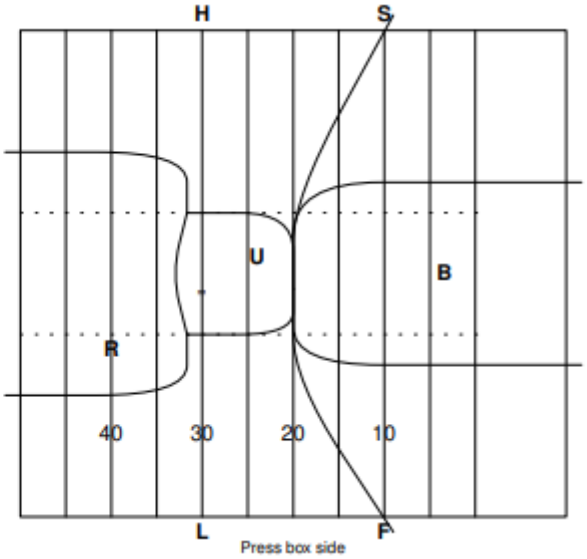


Figura F: Mecánica de 8

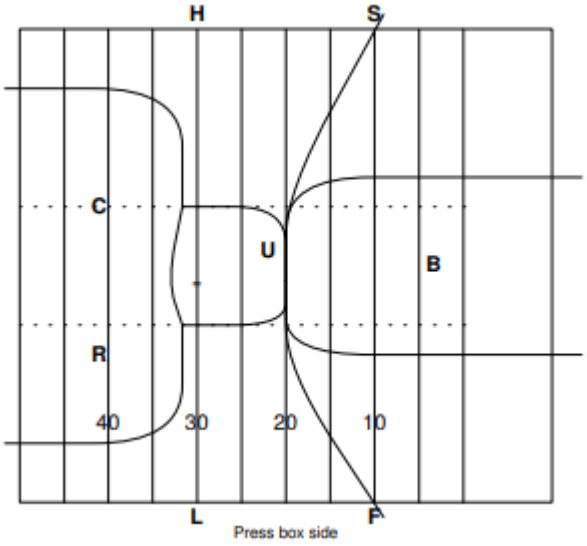
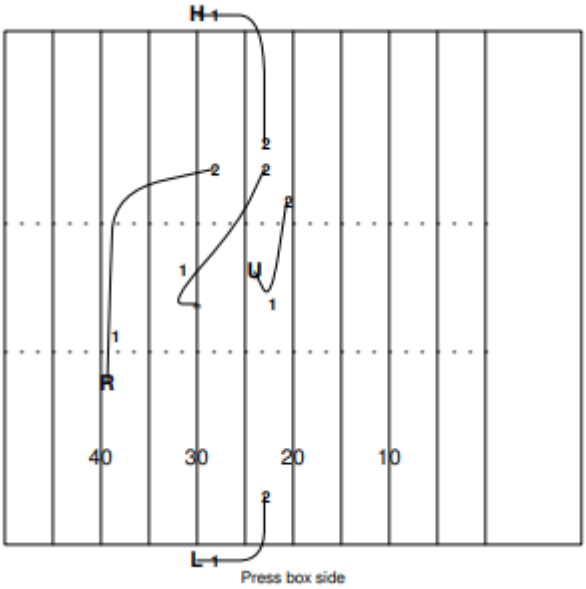
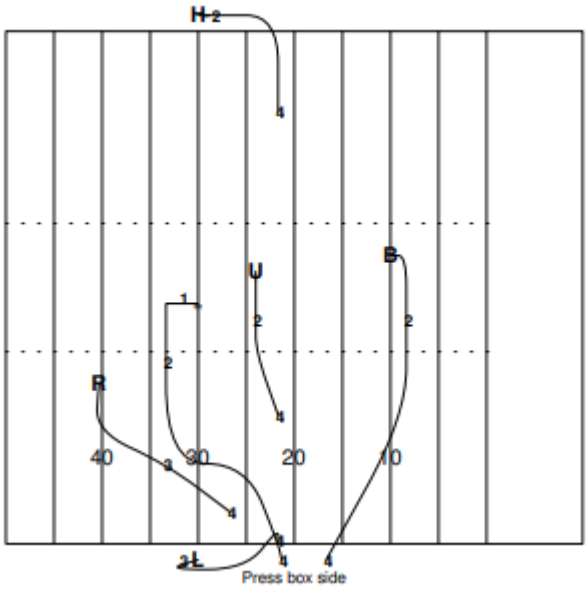


Figura G: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4) carrera por el medio del campo



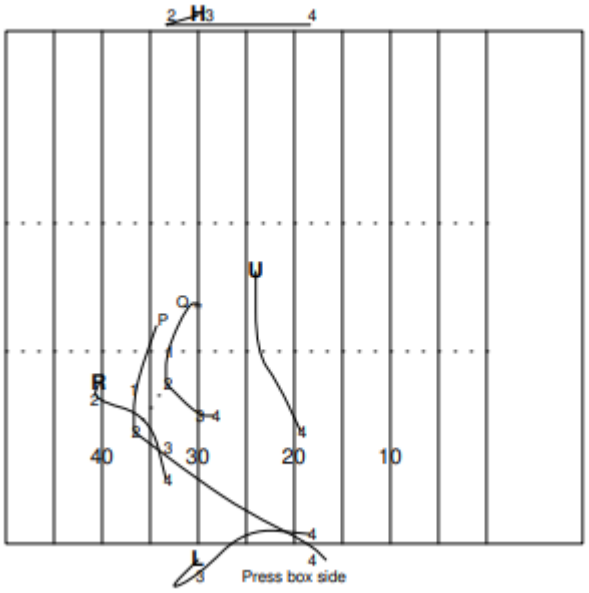
A medida que la jugada se desarrolla (1), el Umpire se mueve hacia atrás y lateralmente para mantenerse alejado del carril en el punto de ataque. Cuando el portador de la pelota se acerca a la zona neutral, el Linesman toma la responsabilidad de él y va al punto de pelota muerta cuando es placado (2) para marcar el máximo avance. El Umpire y el Referee observan la acción delante y alrededor del portador de la pelota.

Figura H: Jugada de ejemplo (Mecánica de 5) sweep al lado del campo del Line Judge



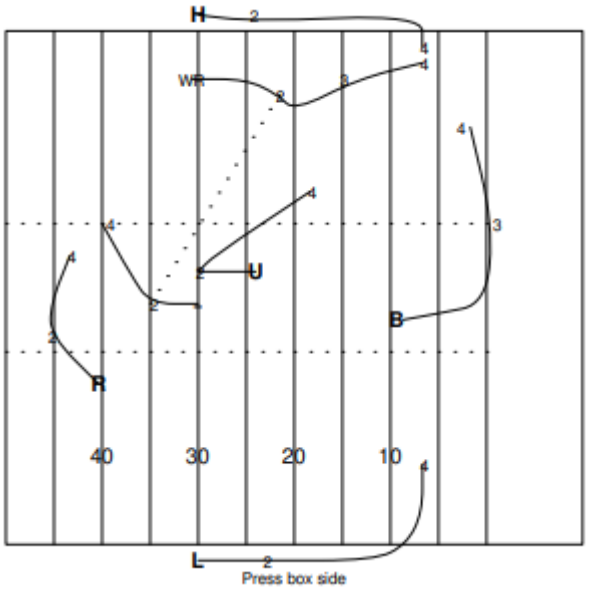
Al snap (1) los árbitros leen sus claves para determinar qué jugada es. Una vez que se decide hacia qué lado del campo va la carrera (2), el Line Judge se asegura que está bien fuera del camino y el Back Judge se desplaza a lo ancho del campo para observar los lead blocks. El Umpire se gira y mira la jugada desde el interior. Cuando el portador de la pelota va hacia delante (3), la responsabilidad pasa del Referee al Line Judge. El Referee cambia a observar los bloqueos alrededor del portador de la pelota mientras que el Line Judge sigue al portador de la pelota hasta la sideline. Cuando el portador de la pelota sale fuera de límites (4), el Line Judge marca el punto de pelota muerta y observa la acción continua contra el portador de la pelota. El Referee y el Back Judge se mueven rápidamente cerca para ayudar en la cobertura, con alguno de ellos yendo al team area si es necesario. El Umpire va downfield para cubrir la acción alrededor y delante del portador de la pelota. Durante toda la jugada el Linesman es responsable de la acción en el centro del campo detrás del Referee y Umpire

Figura I: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4) jugada de pitch option



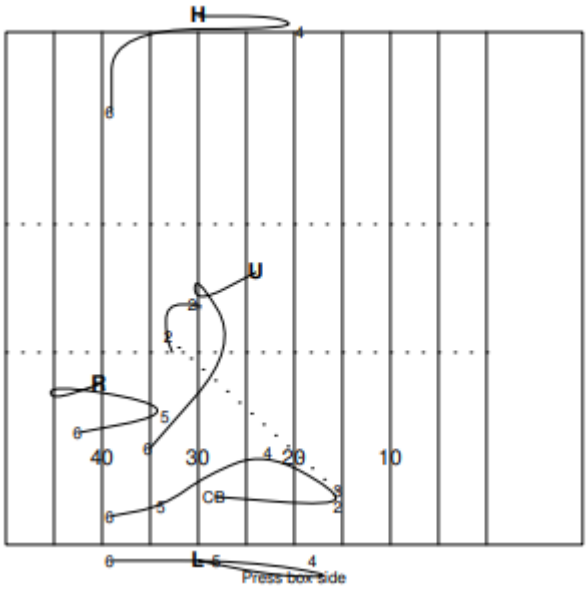
El Referee mantiene la cobertura cuando el quarterback de campo (Q) se mueve hacia el lado del campo del Line Judge (1). El Line Judge va al backfield para observar al back retrasado (P). Si la pelota es picheada al back de afuera (2) el Referee mira la acción continua contra el quarterback mientras que el Line Judge toma la pelota y al portador de la pelota. Si la pelota no es picheada entonces el Line Judge mira al back retrasado hasta que el quarterback cruce la zona neutral (3) y después toma la responsabilidad de él. El Linesman toma una posición para ayudar a decidir si la pitch va hacia atrás o hacia delante. El Umpire mira en todo momento la acción en el punto de ataque y delante del portador de la pelota.

Figura J: Jugada de ejemplo (Mecánica de 5) jugada de pase downfield hacia el lado del campo del Linesman



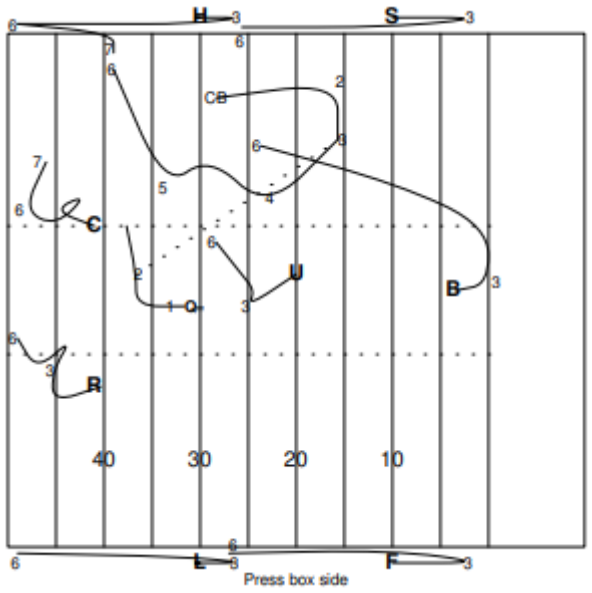
Mientras el quarterback retrocede dentro del pocket de pase (1) el Referee retrocede correspondientemente para mantenerse fuera del camino, manteniendo la cobertura de los jugadores en el backfield. El Umpire avanza hasta la zona neutral para poder decidir si el pase la cruza. Los wings se quedan en la línea de scrimmage. El Back Judge retrocede para mantener a los potenciales receptores entre él y los wings. Cuando el quarterback lanza la pelota (2) el Referee debe continuar observándolo en caso de que haya falta por roughing the passer. El Umpire se gira y observa el pase en vuelo para poder decidir si es atrapado o incompleto. El Linesman y el Back Judge también observan al receptor y a los que lo rodean por si hay alguna acción ilegal. Después de que el pase es completo y el portador de la pelota esté yendo downfield, él es responsabilidad del Linesman (3). El resto de árbitros observan la acción alrededor de la pelota y el Referee limpia cualquier acción restante alrededor de la línea de scrimmage. Cuando el portador de la pelota es placado (4), el Linesman se mueve al punto de pelota muerta y el Back Judge ayuda con la cobertura y, después que toda acción ha terminado, con el relevo de la pelota al punto dentro de límites.

Figura K: Jugada de ejemplo (Mecánica de 4) retorno de intercepción



Mientras los árbitros leen pase (1), el Referee retrocede para mantenerse alejado del pasador, el Umpire avanza hacia la zona neutral y los wings se quedan en la línea de scrimmage. En el momento que se lanza el pase (2), el Line Judge y Linesman están observando el contacto entre todos los receptores elegibles en su lado del campo. Con el pase en el aire, el Umpire se gira para observar el punto en que baja y el Line Judge, habiendo decidido el receptor más probable, observa si hay pass interference, etc. Cuando el pase es interceptado por el cornerback (CB) (3), el Line Judge tiene la responsabilidad del portador de la pelota y el Umpire observa los bloqueos en el retorno (4 y 5). Cuando el portador de la pelota es placado (6), el Line Judge tiene el punto de pelota muerta y, después de asegurarse de que no hay faltas en la acción continua, el Referee ayuda a recuperar/relevar una pelota al punto dentro de límites. Durante todo el retorno el Linesman observa la acción lejana a la pelota y ayuda con el máximo avance.

Figura L: Jugada de ejemplo (Mecánica de 8) retorno de intercepción



Todos los árbitros leen pase (1), y el Referee y el Centre Judge se alejan del pasador mientras retrocede, mientras el Umpire avanza un par de yardas. El Linesman y el Line Judge mantienen la línea de scrimmage, mientras que los deeps retroceden mientras los receptores corren downfield. Cuando el pase es lanzado (2), todos los wings y deeps intentan identificar el destino del pase. El pase es interceptado por el cornerback (CB) (3). En este punto, todos los árbitros cambian a reverse mechanics para cubrir el retorno. El Referee, Centre Judge, Linesman y Line Judge todos deben estar por delante del portador de la pelota durante el retorno (4). Los tres deeps tienen mucho terreno que compensar, especialmente el Side Judge que tiene la responsabilidad primaria del portador de la pelota mientras avanza por el campo (5). Cuando el portador de la pelota es placado (6), preferiblemente el Side Judge marcará el punto del máximo avance, pero como se retrasa en hacerlo, el Linesman se desplaza para marcarlo (7). El resto de árbitros mantienen el final de la jugada "encajonada", y miran a los jugadores periféricos ante golpes tardíos.

26.3. – Responsabilidades básicas en goal line

Figura A: Mecánica de 4

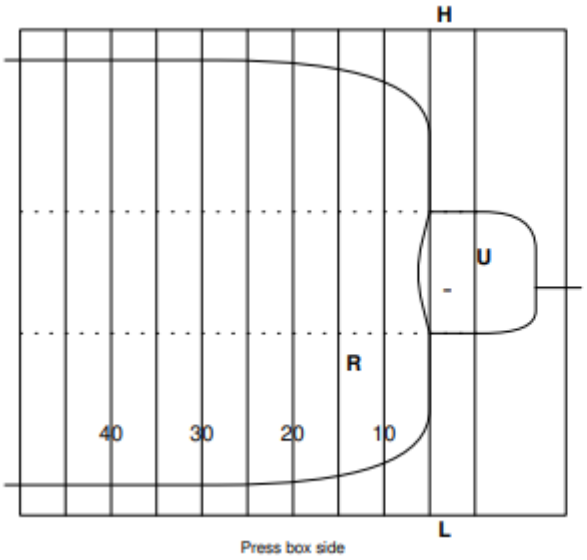


Figura B: Mecánica de 5/6C

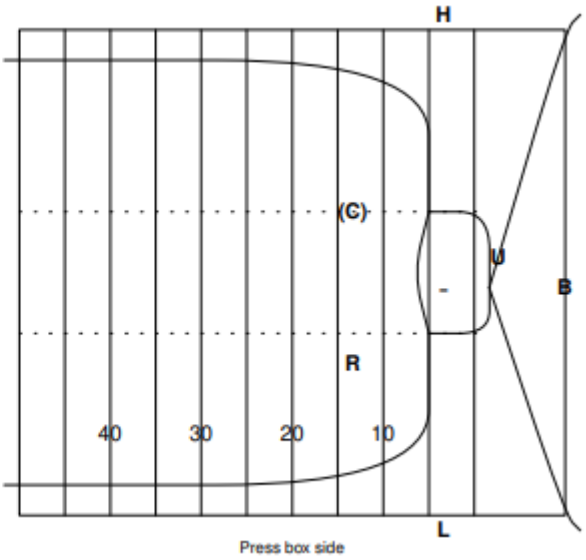


Figura C: Mecánica de 6D

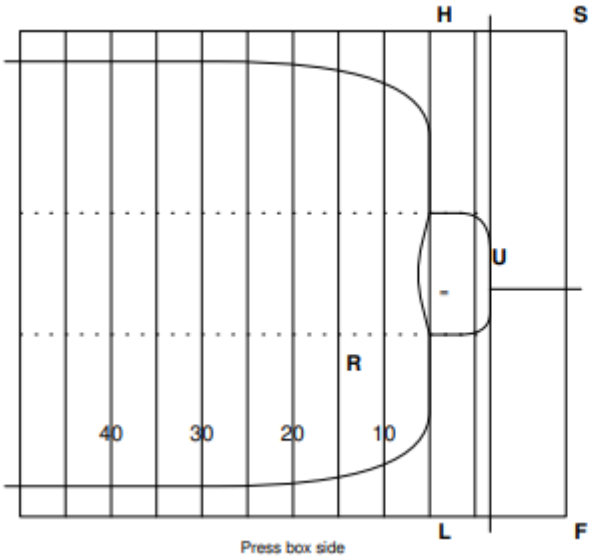


Figura D: Mecánica de 7/8 (pelota fuera de la yarda 20) [§]

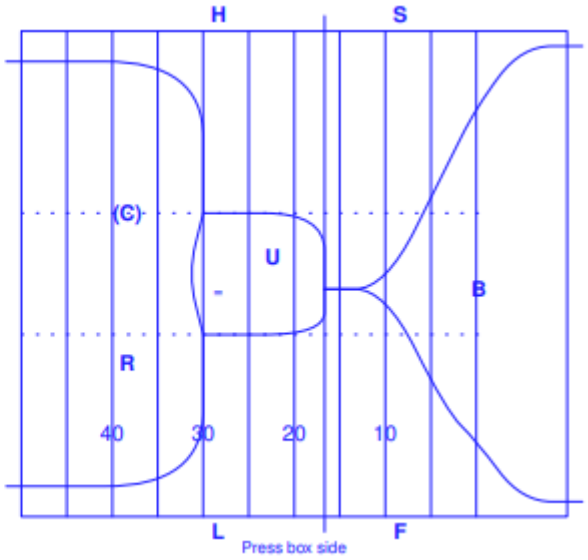


Figura E: Mecánica de 7/8 (pelota entre la yarda 7 y 20)

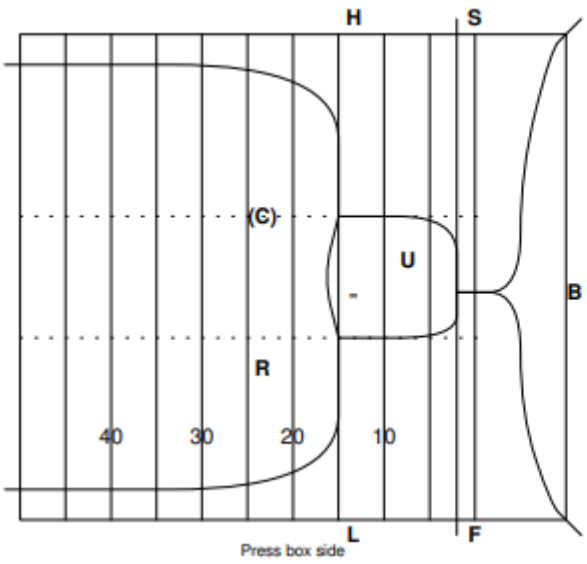
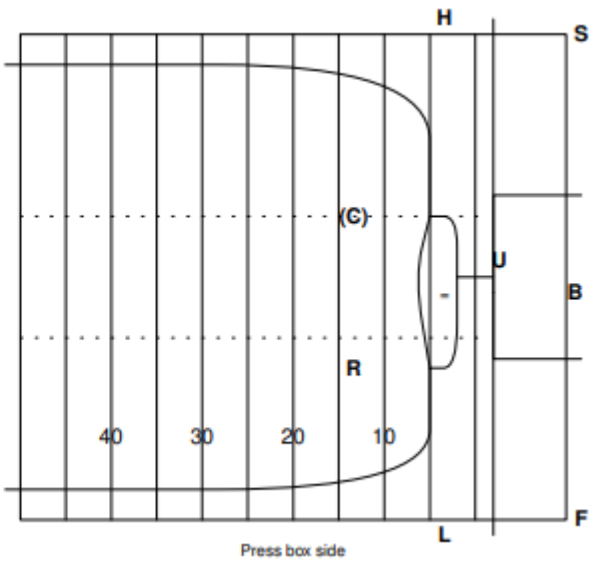


Figura F: Mecánica de 7/8 (pelota dentro de la yarda 7)



26.4. – Responsabilidades básicas en punt

Figura A: Mecánica de 4

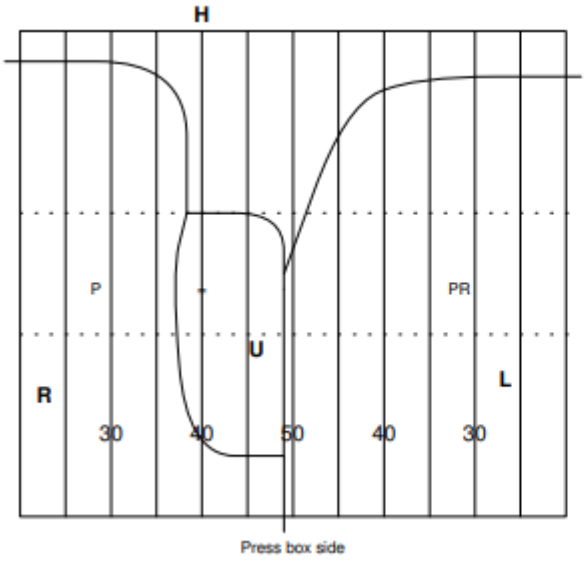


Figura B: Mecánica de 5/6C

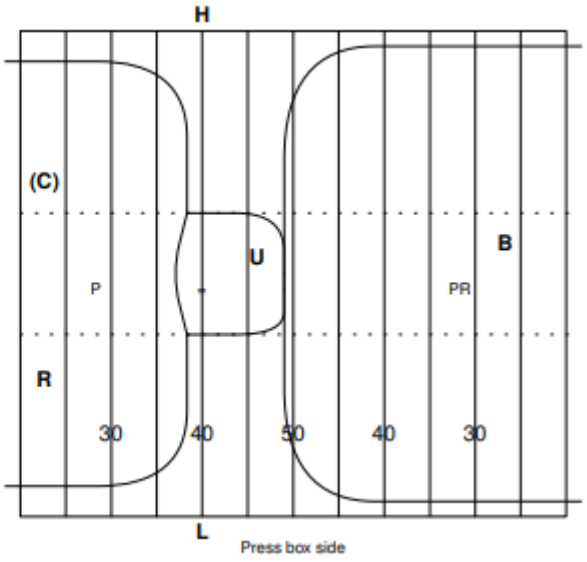


Figura C: Mecánica de 6D

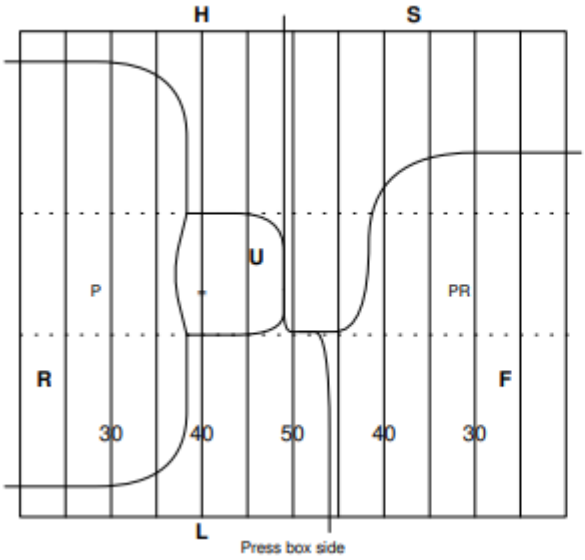


Figura D: Mecánica de 7/8

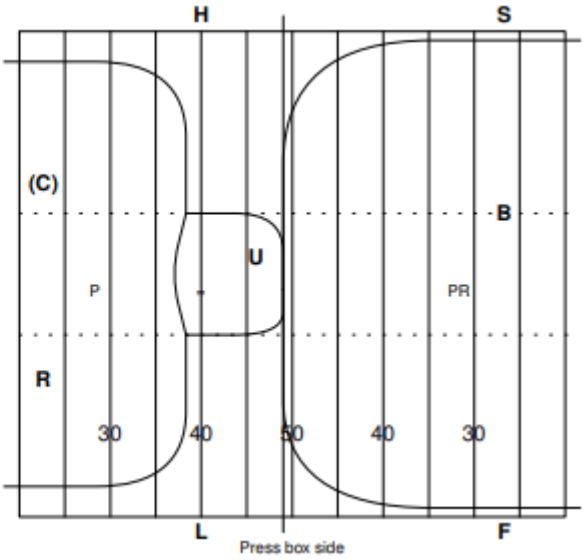
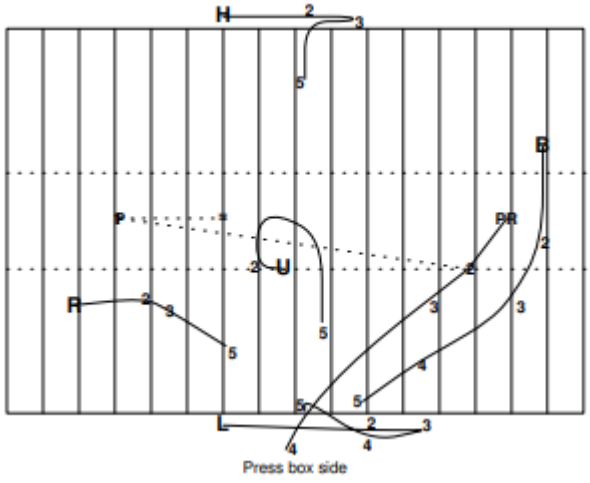


Figura E: Jugada de ejemplo (Mecánica de 5) retorno de punt



El Referee se concentra en la acción en el backfield especialmente contra el chutador después de que la pelota es chutada (1). Cuando la pelota es chutada, el Line Judge va downfield hasta que está aproximadamente a 15-20 yardas por delante del retorno. El Back Judge permanece detrás del receptor profundo para poder observar la recepción (2), y después los bloqueos por delante del retornador (3). El Line Judge sigue al portador de la pelota hasta que salga fuera de límites (4) con el Referee y el Umpire observando la acción delante del portador de la pelota y el Back Judge mirando por si hay faltas en la acción continua detrás y alrededor del portador de la pelota. El Linesman observa a los jugadores alejados de la pelota. El Line Judge es el árbitro de Cobertura y marcará el punto de pelota muerta mientras que el Referee y el Back Judge ayudan a devolver la pelota al punto dentro de límites (5) una vez que toda acción haya terminado.

26.5. – Responsabilidades básicas en intentos de field goal y try

(Las flechas indican la dirección en la que los árbitros deben moverse si el Equipo A cambia a una formación de carrera/pase)

Figura A: Mecánica de 4

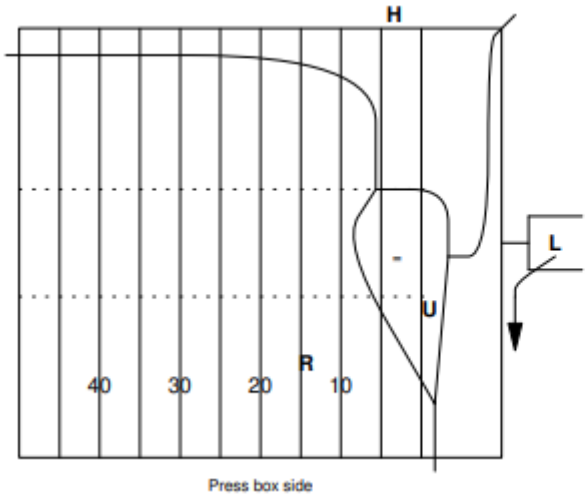


Figura B: Mecánica de 5

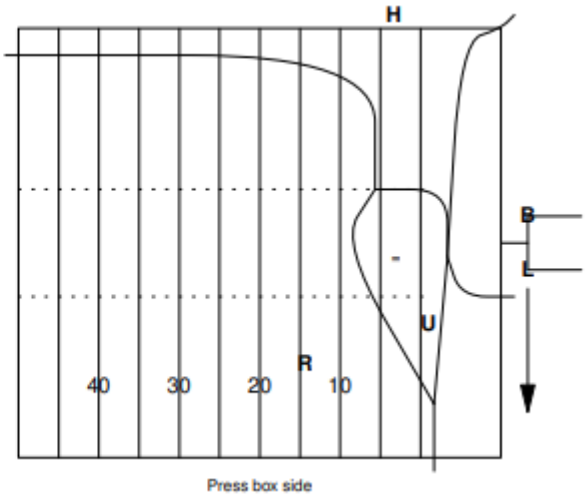


Figura C: Mecánica de 6D

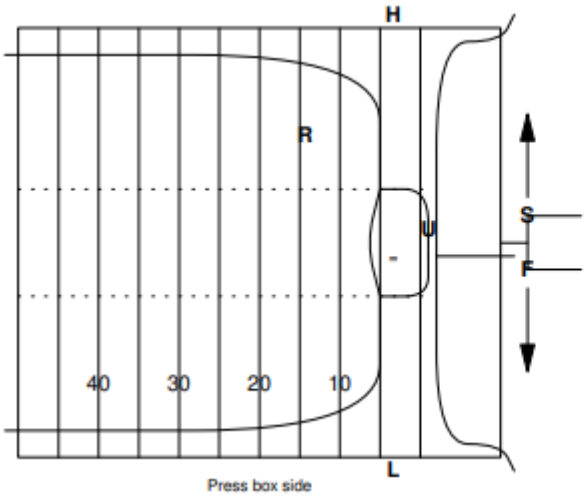


Figura D: Mecánica de 6C †

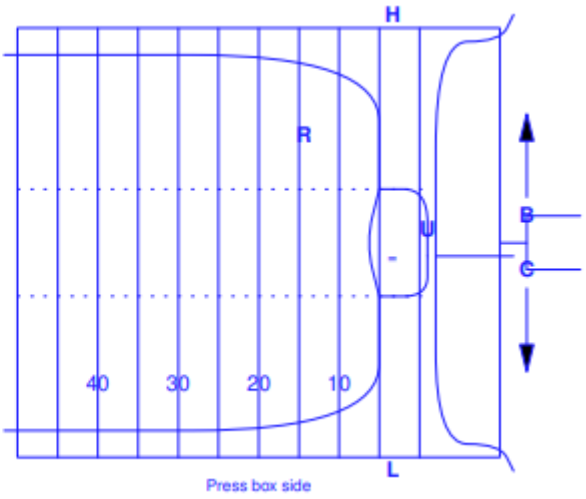


Figura E: Mecánica de 7 ◇

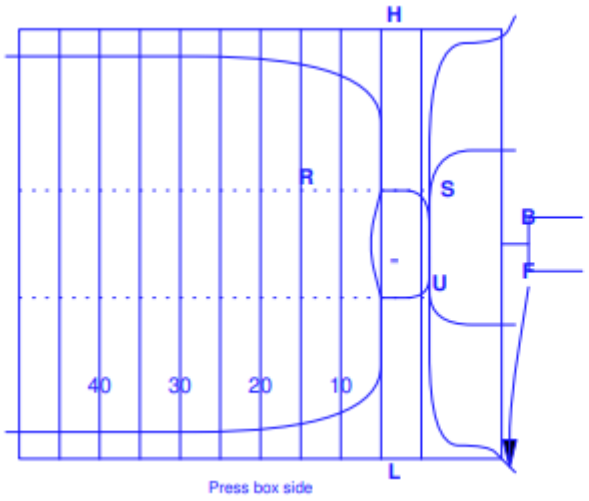


Figura F: Mecánica de 8 ◇

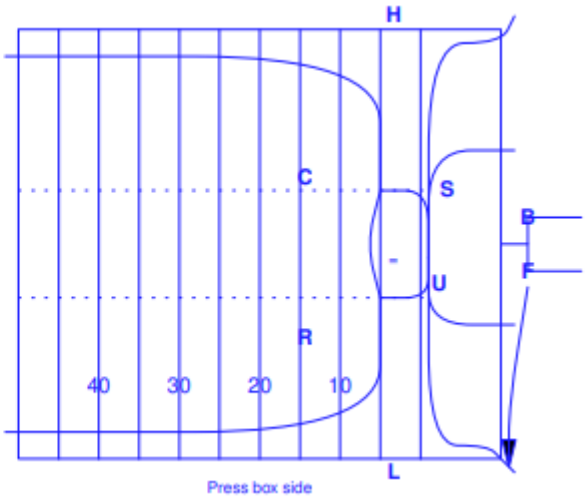
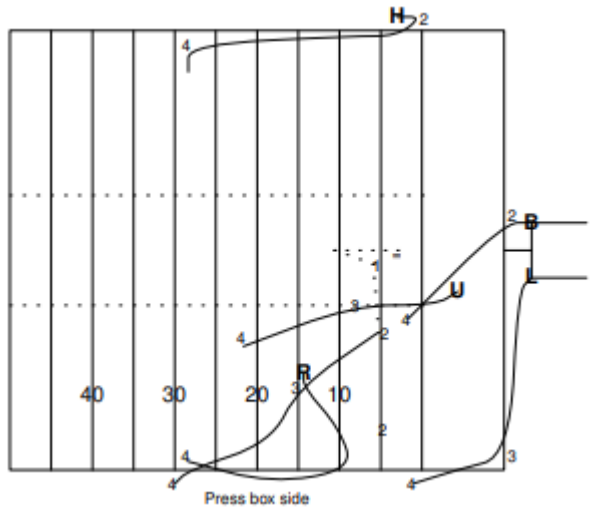


Figura F: jugada de ejemplo (Mecánica de 5) intento de field goal bloqueado



El intento de field goal es bloqueado detrás de la línea de scrimmage (1). El Referee responde inmediatamente yendo hacia la sideline de la cabina de prensa, manteniendo una posición libre de acción alrededor de la pelota. El Umpire permanece en la goal line listo para decidir si la pelota es avanzada, y el Linesman también va hacia la goal line por la misma razón. El Line Judge va hacia el pylon de la esquina mientras que el Back Judge va hasta la end line. La pelota es recuperada por la defensa (2) y la avanza lejos de la end zone. El Referee tiene responsabilidad de la sideline y cubrir al portador de la pelota, mientras que el Umpire se mueve para observar la acción alrededor del portador de la pelota. A medida que el resto de árbitros se mueven para cubrir la acción continua lejos de la pelota (3) el Referee sigue al portador de la pelota hacia la sideline hasta que el portador de la pelota es forzado a salir fuera de límites (4). El Umpire y el Line Judge deben colocarse en posición para observar la acción alrededor del portador de la pelota, aunque sea a distancia. El Back Judge observa a los jugadores todavía alrededor de la línea original de scrimmage. El Linesman se queda con el portador de la pelota y ayuda repitiendo el punto del máximo avance.

27. SEÑALES SUPLEMENTARIAS

Las señales oficiales [S1 a S47] están descritas en el reglamento, pero en la práctica los árbitros las complementan con estas señales de su propia invención o de otras personas para ayudar a la comunicación en situaciones donde la comunicación verbal es imposible o indeseable.

Todas las señales son un medio de comunicar visualmente un mensaje. La fuente del mensaje es el árbitro que hace la señal. El destino del mensaje puede ser, en diferentes casos, otros árbitros, jugadores, entrenadores o espectadores. Es posible que haya que utilizar señales visuales cuando la distancia o el ruido impidan que se oigan las señales vocales, o cuando una señal audible sea inapropiada.

No.	Mensaje	Señal
Sup1	el jugador del Equipo A más cercano a mi está fuera de la línea de scrimmage	brazo extendido (con la mano abierta) aproximadamente 90° al suelo, apuntando hacia el backfield del Equipo A
Sup3	el equipo del cual soy responsable de contar tiene 11 jugadores en el campo	puño cerrado a la altura entre la cintura y el hombro con el pulgar apuntando hacia arriba; brazo extendido hacia un lado (ver también Sup24)
Sup4	el equipo del cual soy responsable de contar tiene más de 11 jugadores en el campo	mano encima de la cabeza
Sup5	el último pase fue un pase hacia atrás	puño cerrado con el brazo hacia el backfield de ataque
Sup6	el Equipo A tiene más de 10 yardas para la línea a ganar (2-palos)	mover los dedos índices discretamente a la altura del pecho
Sup8	el reloj de partido se parará después de la siguiente jugada	muñecas cruzadas en frente del pecho
Sup9	el Equipo A intentará un chut a palos	formar λ con las manos con la punta de los dedos tocándose
Sup10	el Equipo A "se la jugará" – no están intentando un chut en 4º down o try	hacer rodar las manos (como s19) por encima de la cabeza
Sup11	el reloj de partido empieza al snap	chasquear los dedos
Sup12	el reloj de partido empieza al ready o está corriendo	movimiento circular del dedo índice desde la muñeca
Sup13	(i) el equipo ha elegido recibir (ii) estoy "vendiendo" el hecho de que la recepción fue completa (usar rara vez)	apretar las manos hacia el pecho con movimiento de recepción
Sup14	el pase fue atrapado fuera de límites (incompleto)	mover los brazos hacia el lado fuera de límites
Sup15	el intento de field goal no fue bueno, lateral	como Sup14
Sup16	por favor, guiarme al punto fuera de límites	una mano en el aire
Sup17	acércate hacia mí por la sideline	llamar con la palma de la mano hacia ti mismo
Sup18	aléjate de mí por la sideline	gesto con la palma de la mano alejándola de ti mismo
Sup19	para, estás en el punto fuera de límites	mano hacia abajo como un hacha

No.	Mensaje	Señal
Sup20	avanzar el reloj del estadio (es decir, está retrasado respecto al reloj en el campo)	señal S2 hasta que el reloj muestre el tiempo correcto, entonces hacer S3
Sup21	retrasar el reloj del estadio (es decir, está adelantado respecto al reloj en el campo)	señal S21 para mantener (retrasar) el reloj del estadio, después hacer la señal S2 para iniciarlo cuando el reloj en el campo lo alcance
Sup22	apagar el reloj del estadio	dar un golpecito al reloj y después hacer la señal de pase inatrapable [S17]
Sup23	notificación de jugada de "poner rodilla"	elevar la rodilla y tocarla
Sup24	el equipo del cual soy responsable de contar tiene 10 (o menos) jugadores en el campo	puño cerrado con el pulgar apuntando hacia abajo; brazo extendido hacia un lado (ver también Sup3)
Sup25	creo que todas las condiciones para un touchdown se han cumplido	puños juntos (en frente del pecho) con los pulgares hacia arriba
Sup26	el receptor tocó la pelota dentro de límites, pero no tuvo control hasta que estaba fuera de límites	mover las manos (palmas hacia arriba) alternadamente hacia arriba y abajo en frente del pecho
Sup27	el indicador de down está mostrando el número incorrecto	hacer la señal S17 (pase inatrapable) antes del siguiente snap
Sup28	tengo responsabilidad del retornador del chut/pelota	puño cerrado en dirección a la end line del equipo receptor
Sup29	reiniciar el reloj de jugada a 25 segundos	"empujar" verticalmente con una mano con la palma hacia arriba
Sup30	reiniciar el reloj de jugada a 40 segundos	"empujar" verticalmente con las dos manos con las palmas hacia arriba
Sup31	la regla de fumble en 4º down está en vigor	hacer rodar las manos (como S19) en frente del pecho
Sup32	la nariz de la pelota está en la línea de yarda	darse un golpecito en la nariz con los dedos
Sup33	la mitad de la pelota está entre dos líneas de yardas	darle un golpecito a la hebilla del cinturón con los dedos
Sup34	la cola de la pelota está en la línea de yarda	darse un golpecito en la cadera con los dedos
Sup35	el Equipo A ha llegado a la línea a ganar (primer down)	apuntar con el dedo índice en frente del pecho en dirección a la end line del Equipo B
Sup36	el Equipo B está igualando sustituciones	mantener los brazos extendidos horizontalmente con los puños cerrados (como la señal S4)
Sup37	el equipo desea una sustracción de 10 segundos	dar un golpecito al reloj y después apuntar hacia abajo
Sup38	el equipo NO desea una sustracción de 10 segundos	dar un golpecito al reloj y después hacer la señal de pase incompleto [S10]
Sup39	recordar que el Umpire tiene la responsabilidad principal de recuperar y colocar la pelota (p. ej. en los últimos 2 minutos de la mitad)	hacer una forma de U con los pulgares e índices de ambas manos
Sup40	por favor, decirme cuánto tiempo queda en el periodo	dar un golpecito al reloj o muñeca

No.	Mensaje	Señal
Sup41	queda menos de un minuto en el periodo	apuntar hacia abajo con ambos dedos índices
Sup42	la pelota/portador de la pelota cruzó/no cruzó la zona neutral	apuntar al suelo del lado adecuado de la zona neutral (detrás si no cruzó, delante si cruzó)
Sup43	¿Las yardas de penalización darán un primer down?	mano abierta con los dedos extendidos a la altura del pecho
Sup44	la jugada anterior está en revisión	dibujar un rectángulo (pantalla de TV) usando los dedos índices a la altura de la cara
Sup45	two-minute warning (aviso de 2 minutos)	hacer una forma de "T" levantando las yemas de los dedos de una mano para tocar la palma de la otra a la altura del pecho

Las señales Sup11 y Sup12 están principalmente destinadas a la comunicación entre el Referee y el cronometrador en campo.

Las señales entre Sup16 y Sup19 están destinadas a situaciones de chut fuera de límites.

Las señales entre Sup20 y Sup22 están destinadas a la comunicación con el operador de reloj del estadio.

Las señales Sup2 y Sup7 ya no se utilizan.

28. CÓDIGOS DE PENALIZACIONES

Por código

Código	Falta	
APS	Alterar la superficie de juego	
ATR	Ayudar al corredor	
BAT	Bateo ilegal	
DEH	Holding, defensa	
DOD	Retraso de juego, defensa	
DOF	Offside, defensa	
DOG	Retraso de juego, ataque	
DPI-AB	Pass interference, defensa, arm bar	NUEVO 2023
DPI-CO	Pass interference, defensa, cut off	NUEVO 2023
DPI-GR	Pass interference, defensa, agarrar y restringir	NUEVO 2023
DPI-HT	Pass interference, defensa, enganchar y girar	NUEVO 2023
DPI-NPB	Pass interference, defensa, no jugar la pelota	NUEVO 2023
DPI-PTO	Pass interference, defensa, jugar a través del oponente	NUEVO 2023
DSH	Retraso de juego, comienzo de la mitad	
DSQ	Descalificación	
ENC	Encroachment (ataque)	
FGT	Pelear	
FST	False start	
IBB	Bloqueo por la espalda	
IBK	Bloqueo ilegal durante el chut	
IBP	Pase ilegal hacia atrás	
IDP	Inelegible en el downfield en jugada de pase	
IFD	Formación ilegal, defensa (3 contra 1)	
IFH	Entrega ilegal hacia delante	
IFK	Formación ilegal en free kick	
IFP	Pase ilegal hacia delante	
IKB	Chutar ilegalmente la pelota	
ILF	Formación ilegal	
ILM	Motion ilegal	
ING	Intentional grounding	
IPN	Numeración incorrecta	
IPR	Procedimiento ilegal	
ISH	Shift ilegal	
ISP	Snap ilegal	
ITP	Toque ilegal de un pase hacia delante	
IUH	Uso ilegal de manos	
IWK	Cuña ilegal en el kickoff	
KCI	Kick-catch interference	
KIK	Patada ilegal	
KOB	Free kick fuera de límites	
OBK	Fuera de límites durante la patada	
OFH-GR	Holding, ataque, agarrar y restringir	NUEVO 2023
OFH-HR	Holding, ataque, enganchar y restringir	NUEVO 2023
OFH-TD	Holding, ataque, takedown	NUEVO 2023

Código	Falta	
OFK	Offside, free kick	
OPI-BK	Pass interference, ataque, bloquear	NUEVO 2023
OPI-DT	Pass interference, ataque, empujar	NUEVO 2023
OPI-PK	Pass interference, ataque, buscar intencionadamente	NUEVO 2023
OPI-PO	Pass interference, ataque, empujar y crear separación	NUEVO 2023
PF-BBW	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura	
PF-BOB	Falta personal, bloqueo fuera de límites	
PF-BSB	Falta personal, bloqueo por el lado ciego	
PF-BTH	Falta personal, golpe en la cabeza	
PF-CHB	Falta personal, chop block	
PF-CLP	Falta personal, clipping	
PF-FMM	Falta personal, facemask	
PF-HCT	Falta personal, horse-collar tackle	
PF-HDR	Falta personal, golpear a un receptor indefenso	
PF-HTF	Falta personal, manos a la cara	
PF-HUR	Falta personal, hurdling	
PF-ICS	Falta personal, contacto ilegal con el snapper	
PF-LEA	Falta personal, leaping	
PF-LHP	Falta personal, golpe tardío/apilarse	
PF-LTO	Falta personal, golpe tardío fuera de límites	
PF-OTH	Falta personal, otros	
PF-RFK	Falta personal, roughing free kicker	
PF-RTH	Falta personal, roughing the holder	
PF-RTK	Falta personal, roughing the kicker	
PF-RTP	Falta personal, roughing the passer	
PF-SKE	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo	
PF-TGB	Falta personal, targeting (ambas Reglas 9-1-3 y 9-1-4)	NUEVO 2023
PF-TGC	Falta personal, targeting (coronilla del casco)	NUEVO 2023
PF-TGD	Falta personal, targeting (jugador indefenso)	NUEVO 2023
PF-TRP	Falta personal, tripping	
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria	
RNH	Running into the holder	
RNK	Running into the kicker	
SLI	Interferencia con la sideline, 5 yardas	
SLM	Interferencia con la sideline, 15 yardas	
SLW	Interferencia con la sideline, advertencia	
SUB	Sustitución ilegal	
UC-2PN	Conducta antideportiva, 2 jugadores con el mismo número	
UC-ABL	Conducta antideportiva, lenguaje abusivo	
UC-BCH	Conducta antideportiva, banquillo	
UC-DBS	Conducta antideportiva, empujones a pelota muerta	NUEVO 2023
UC-DEA	Conducta antideportiva, actos excesivos	
UC-FCO	Conducta antideportiva, contactar con fuerza contra un árbitro	
UC-RHT	Conducta antideportiva, quitarse el casco	
UC-SBR	Conducta antideportiva, simular ser agredido	
UC-STB	Conducta antideportiva, spike/lanzar la pelota	
UC-TAU	Conducta antideportiva, taunting/baiting	

Código	**Falta**
UC-UNS	Conducta antideportiva, otros
UFA	Actos desleales
UFT	Tácticas desleales

Por falta:

Código	**Falta**	
APS	Alterar la superficie de juego	
ATR	Ayudando al corredor	
DOD	Retraso del juego, defensa	
DOG	Retraso del juego, ataque	
DSH	Retraso del juego, comienzo de la mitad	
DSQ	Descalificación	
ENC	Encroachment (ataque)	
FST	False start	
FGT	Pelear	
KOB	Free kick fuera de límites	
DEH	Holding, defensa	
OFH-GR	Holding, ataque, agarrar y restringir	NUEVO 2023
OFH-HR	Holding, ataque, enganchar y restringir	NUEVO 2023
OFH-TD	Holding, ataque, takedown	NUEVO 2023
IBP	Pase ilegal hacia atrás	
BAT	Bateo ilegal	
IBK	Bloqueo ilegal durante la patada	
IBB	Bloqueo en la espalda	
ILF	Formación ilegal	
IFD	Formación ilegal, defensa (3 contra 1)	
IFH	Entrega ilegal hacia delante	
IFP	Pase ilegal hacia delante	
IFK	Formación ilegal de free kick	
KIK	Patada ilegal	
IKB	Chutar ilegalmente la pelota	
ILM	Motion ilegal	
IPR	Procedimiento ilegal	
ISH	Shift ilegal	
ISP	Snap ilegal	
SUB	Sustitución ilegal	
ITP	Toque ilegal de un pase hacia delante	
IUH	Uso ilegal de manos	
IWK	Cuña ilegal en el kickoff	
IPN	Numeración incorrecta	
IDP	Inelegible en downfield en jugada de pase	
ING	Intentional grounding	
KCI	Kick-catch interference	
DOF	Offside, defensa	
OFK	Offside, free kick	
OBK	Fuera de límites durante la patada	
DPI-AB	Pass interference, defensa, arm bar	NUEVO 2023

Código	Falta	
DPI-CO	Pass interference, defensa, cut off	NUEVO 2023
DPI-GR	Pass interference, defensa, agarrar y restringir	NUEVO 2023
DPI-HT	Pass interference, defensa, enganchar y girar	NUEVO 2023
DPI-NPB	Pass interference, defensa, no jugar la pelota	NUEVO 2023
DPI-PTO	Pass interference, defensa, jugar a través del oponente	NUEVO 2023
OPI-BK	Pass interference, ataque, bloquear	NUEVO 2023
OPI-DT	Pass interference, ataque, empujar	NUEVO 2023
OPI-PK	Pass interference, ataque, buscar intencionadamente	NUEVO 2023
OPI-PO	Pass interference, ataque, empujar y crear separación	NUEVO 2023
PF-BSB	Falta personal, bloqueo por el lado ciego	
PF-BBW	Falta personal, bloqueo por debajo de la cintura	
PF-BOB	Falta personal, bloqueo fuera de límites	
PF-BTH	Falta personal, golpe en la cabeza	
PF-CHB	Falta personal, chop block	
PF-CLP	Falta personal, clipping	
PF-FMM	Falta personal, facemask	
PF-HTF	Falta personal, manos a la cara	
PF-HDR	Falta personal, golpear a un receptor indefenso	
PF-HCT	Falta personal, horse-collar tackle	
PF-HUR	Falta personal, hurdling	
PF-ICS	Falta personal, contacto ilegal contra el snapper	
PF-LTO	Falta personal, golpe tardío fuera de límites	
PF-LHP	Falta personal, golpe tardío/apilarse	
PF-LEA	Falta personal, leaping	
PF-OTH	Falta personal, otros	
PF-RFK	Falta personal, roughing free kicker	
PF-RTH	Falta personal, roughing the holder	
PF-RTK	Falta personal, roughing the kicker	
PF-RTP	Falta personal, roughing the passer	
PF-SKE	Falta personal, golpear/rodillazo/codazo	
PF-TGB	Falta personal, targeting (ambas Reglas 9-1-3 y 9-1-4)	NUEVO 2023
PF-TGC	Falta personal, targeting (coronilla del casco)	NUEVO 2023
PF-TGD	Falta personal, targeting (jugador indefenso)	NUEVO 2023
PF-TRP	Falta personal, tripping	
PF-UNR	Falta personal, violencia innecesaria	
RNH	Running into the holder	
RNK	Running into the kicker	
SLI	Interferencia con la sideline, 5 yardas	
SLM	Interferencia con la sideline, 15 yardas	
SLW	Interferencia con la sideline, advertencia	
UFA	Actos desleales	
UFT	Tácticas desleales	
UC-ABL	Conducta antideportiva, lenguaje abusivo	
UC-BCH	Conducta antideportiva, banquillo	
UC-DBS	Conducta antideportiva, empujones a pelota muerta	NUEVO 2023
UC-DEA	Conducta antideportiva, actos excesivos	

Código	Falta
UC-FCO	Conducta antideportiva, contactar con fuerza contra un árbitro
UC-UNS	Conducta antideportiva, otros
UC-RHT	Conducta antideportiva, quitarse el casco
UC-SBR	Conducta antideportiva, simular ser agredido
UC-STB	Conducta antideportiva, spike/lanzar la pelota
UC-TAU	Conducta antideportiva, taunting/baiting
UC-2PN	Conducta antideportiva, 2 jugadores con el mismo número

29. ÍNDICE

"Lazo al cuello" (clotheslining) 18
Acción lejos de la pelota..... 39
Actividades del descanso..... 37
Actos antideportivos flagrantes..... 29
Arbitraje preventivo..... 39
Árbitro de banda, definición 4
Árbitro de Cobertura..... 48
Árbitros suplentes 54
Ayudar al corredor 83, 100, 117, 132, 149, 165, 180
Bloqueo por el lado ciego 23, 76, 80, 81, 83, 84, 85, 93, 97, 98, 100, 101, 102, 107, 111, 113, 117, 118, 121, 127, 129, 130, 132, 133, 140, 143, 145, 149, 151, 153, 158, 160, 162, 165, 166, 169, 175, 177, 178, 180, 181
Bloqueo por la espalda.....19, 249
Boxing in 42
Cadena 34, 37, 51, 54, 69, 78, 90, 95, 104, 105, 109, 121, 123, 124, 125, 128, 138, 141, 142, 153, 154, 155, 156, 172, 176, 186, 197, 198, 199, 206, 210, 211, 215, 216
Cadeneros 3, 37, 41, 54, 64, 67, 68, 69, 72, 75, 89, 92, 106, 121, 124, 125, 126, 139, 153, 155, 156, 157, 174, 199, 210, 211, 215, 216, 217, 219
Celebraciones.....27, 29, 30
Ceremonias pre-partido..... 69
Chop block..... 23
Clipping 19, 59, 250, 252
Coach's conference..... 197
Coin toss 37, 72
Cola e la pelota 47
Compensación de penalizaciones 205
Comunicación 43
Conducta de los árbitros..... 52
Contar jugadores..... 52
Cooperación con otros árbitros 43
Cuña ilegal 27, 76, 93, 107, 127, 140, 158, 175, 249, 251
Deberes 39
Declinar opciones del sorteo..... 73
Deep, definición de.....4
Descalificación 22, 25, 51, 201
Discreción..... 39
Disidencia (dissent) 27
Doble Umpire.....128, 169, 170
Duración de tiempos muertos..... 51
Duración del partido 51
Ejercicios de calentamiento 52
Eliminador (relevo de la pelota) 48
Entregar la pelota hacia delante ilegalmente..... 32
Entrenador..... 38
Entrenador, certificación 67
Entrenador, informar de faltas 205
Equipamiento de los jugadores 38, 54, 64, 68, 69, 96, 104
Equipamiento ilegal 27, 67
Espectadores 39
Examinar las pelotas del partido 67
Excepción numérica.....100, 101
Facemask 22
False start 17, 24, 25, 78, 85, 95, 109, 121, 141, 223, 228, 249, 251
Falta de equipamiento obligatorio 26
Falta por conducta antideportiva51, 60, 116, 132, 148, 164
Falta por conducta antideportiva 27
Falta por violencia innecesaria 19, 22, 31, 77, 80, 111, 143
Final del periodo..... 216
Flanker back 188
Formación ilegal 32, 249, 251
Free kick fuera de límites 17
Fuera de posición 39
Fumble.....50, 213
Gestión del partido 37
Get-back coach 43
Golpe tardío 22, 76, 80, 81, 83, 84, 85, 93, 97, 98, 100, 101, 102, 107, 111, 112, 113, 116, 117, 118, 121, 127, 129, 130, 132, 133, 140, 143, 145, 148, 149, 151, 153, 158, 160, 161, 162, 164, 165, 166, 169, 175, 177, 178, 180, 181, 240
Himno nacional 37, 70, 74
Holding 17, 18, 19, 42, 60, 80, 81, 83, 84, 85, 93, 97, 98, 100, 101, 107, 111, 113, 117, 118, 121, 126, 129, 130, 132, 133, 139, 143, 145, 149, 150, 153, 158, 160, 161, 165, 166, 169, 174, 177, 178, 180, 181, 188, 189
Hora del kickoff 37, 67
Horse collar 23
Indicador de down..... 215
Inelegible en el downfield 25, 96, 98, 113, 145
Instalaciones médicas 37
Intervalo entre cuartos 51

Intervalo entre mitades..... 51
Intervalo tras anotación 51
Jugadas claves 57
Jugador fuera de límites 32, 76, 77, 93, 94, 108, 127, 140, 158, 175
Jugador indefenso 22
Jugadores junior 16
Jugadores menores 16
Kick-catch interference 25, 32, 64, 65, 75, 77, 93, 94, 106, 118, 126, 133, 139, 150, 157, 166, 174, 181, 249, 251
Falta señalada incorrectamente 40
Señalar faltas 39
Marcaje del campo 34
Marcar puntos..... 47
Mecánica One Judge..... 87, 122, 136
Medición 11, 12, 87, 89, 104, 124, 155, 198, 199, 216, 219
Medios de comunicación..... 53
Motion ilegal 25, 59, 109, 141
Nariz de la pelota 47, 247
Nota mental.....4
Nueva serie de downs concedida 215
Obvio (conspicuous) 17
Offside 17, 24, 25, 32, 109, 121, 141
Opciones de sorteo..... 73
Operador de reloj, estadio..... 69
Operadores alternativos 70, 75, 92, 106, 123, 125, 126, 156, 157, 174, 210, 217, 219
Pase inatrapable 114, 131, 147, 163, 179, 202, 247
Pass interference 20, 32, 98, 113, 130, 145, 161, 178
Pelear..... 30, 50
Pelota muerta cerca de la sideline..... 45
Pelota saliendo de la end zone 34
Personal médico..... 38
Poner rodilla 31, 35, 247
Posición lateral de la pelota.....88, 104
Posicionador (relevo de la pelota)..... 48, 50
Pre-game del partido 64, 67
Prensa..... 53
Punto de aplicación después del chut de scrimmage.....202, 213
Punto de ataque..... 16
Punto de falta 200, 202
Quejas 39, 53
Radio 4, 10, 11, 52, 75, 99, 115, 131, 147, 163, 179, 200, 203, 204, 208, 209, 221, 222, 223, 224
Micro para público 4, 72, 196, 203, 205, 206, 208, 209
Recogepelotas..... 37, 48, 69, 211, 217
Recuperador (relevo de la pelota)..... 48, 49
Registro escrito 4, 51
Relevista (relevo de la pelota) 48, 49
Relevo de la pelota 39, 48, 209
Reloj de estadio 69, 208
Reloj de jugada 51, 69, 90
Reloj de partido..... 51
Reorganización de las asignaciones..... 39
Resultado del sorteo 51
Retraso del juego 24, 90, 105, 172, 251
Reverse 111, 143
Ritmo 40
Roster 38, 67
Roughing the holder 205
Roughing the passer 19, 81
Roughing the snapper. 22, 100, 101, 169, 205
Roughing/Running into the kicker20, 60, 83, 85, 93, 205
Seguridad de los jugadores 39
Señal chut fuera de límites 246
Señal chut no bueno, lateral..... 246
Señal de fair catch26, 34, 75, 77, 93, 106, 117, 118, 119, 126, 133, 134, 135, 139, 150, 151, 152, 157, 165, 166, 167, 168, 174, 181, 182
Señal de falta personal..... 205
Señal de fuera de la línea109, 110, 142, 143, 246
Señal de inicio de reloj..... 89
Señal de pase hacia atrás..... 246
Señal de pelota muerta 203
Señal de pelota tocada 81, 98, 99, 115, 119, 134, 147, 152, 167, 182, 214
Señal de penalización declinada 205
Señal de ready 76, 197
Señal de two-minute warning 209
Señales desconcertantes 25
Sideline interference 30
Sideline warning 51
Silbato de vapor 196
Situaciones inusuales 67
Slot back 188
Speaker 37, 69
Split end 188
Sustitución ilegal 17, 27, 42
Sustracción 89, 124, 155, 172, 202, 204, 207, 228, 247
Tácticas desleales con el reloj 89, 124, 155, 172
Targeting 10, 18, 19, 20, 22, 23, 76, 83, 84, 85, 93, 100, 101, 107, 113, 117, 118, 121, 127, 129, 130, 132, 133, 140, 145, 149, 151,

153, 158, 162, 165, 166, 169, 174, 177, 178, 180, 181, 200, 201, 205, 223, 228, 250, 252
Tiempos muertos arbitrales 197
Tiempos muertos cargados 51, 196
Tight end 17, 84, 85, 86, 100, 101, 111, 129, 141, 143, 160, 177, 188, 190, 192, 193, 194, 195
Toallas 37, 218
Toque ilegal 17, 26, 135, 145, 162, 169, 178, 184
Touchback..... 34
Tripping 76, 80, 81, 83, 84, 85, 93, 97, 98, 100, 101, 102, 107, 111, 113, 117, 118, 121, 127, 129, 130, 132, 133, 140, 143, 145, 149, 151, 153, 158, 160, 162, 165, 166, 169, 175, 177, 178, 180, 181, 250, 252
Two-minute warning (aviso de 2 minutos). 208
Uso ilegal de manos 18, 42, 60, 113, 130, 145, 161, 178, 189, 249, 251
Vendajes 67
Violación de toque ilegal 78, 93, 95, 106, 107, 108, 118, 119, 126, 127, 133, 134, 135, 139, 141, 150, 152, 157, 159, 166, 167, 168, 174, 182, 184
Wing, definición de.....4