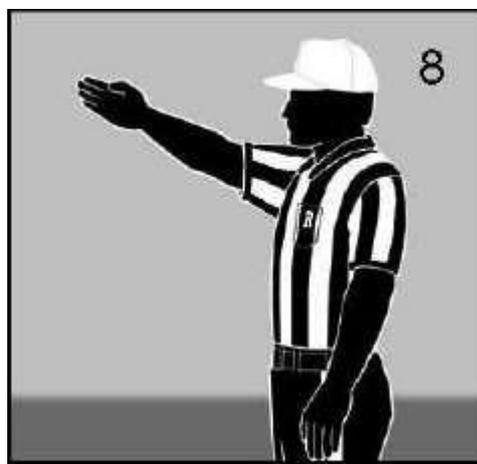




MANUAL DE OFICIALES DE FLAG FOOTBALL DE IFAF

(Cuarta edición, 2021)



Colaboradores de la 4th edición editado por Alexandre Roger.

Agradecimiento a Daniel Barrera Madsen, Martin Cockerill, Wolfgang Geyer, Erick Saenz, Cédric Castaing y Riccardo Zampedri, Claes Scherwin (V1.1) y Tsutomu Negishi (V1.2) por su valiosa ayuda.

Agradecimiento especial a Jed Brookes-Lewis por la corrección del “frenghish” y todo el demás contenido.

La 1st edición se basó en el Manual de Oficiales de Football de la BAFRA/EFAF, 12th edición y en el Manual de Oficiales de Flag Football de BAFRA.

La 4ta edición desarrolla los estándares para juegos de Flag Football con 2, 3 o 4 oficiales.

INDICE

1	Introducción	6
1.1	Cambios en este documento	6
1.2	Definiciones	6
1.2.1	redacción General	6
1.2.2	redacción técnica	6
1.2.3	Punto de ataque	6
1.2.4	Obviar	6
1.3	Genero	6
2	GENERALIDADES PRINCIPALES	7
2.1	Deberes y Responsabilidades	7
2.2	Sentido común del oficial	7
2.3	Apresurarse	8
2.4	Enajona	8
2.5	Cooperación y comunicación	8
2.6	Marcar puntos y ubicación de la pelota	10
2.7	Escribir anotaciones importantes	10
2.8	Conducta	10
2.9	Trato con los medios	11
3	APLIACION DE LAS REGLAS	12
3.1	Faltas que involucren un contacto	12
3.2	Faltas que no involucren un contacto	13
3.3	Conducta Antideportiva	16
3.4	Peleas	16
3.5	Principales diferencias entre football y flag football	17
3.6	Aplicación de otras reglas	17
3.6.1	Atrapar	17
3.6.2	Fumble	17
4	ANUNCIO DE LAS FALTAS	18
4.1	Anuncio del oficial	18
4.2	Otros oficiales	19
4.3	Procedimiento de aplicación	19
5	RESPONSABILIDADES PREVIAS AL JUEGO	21
6	CONFERENCIA PREVIA AL JUEGO	23
6.1	Deberes previos al juego	23
6.2	Procedimiento del volado	23
6.3	Jugadas Generales	23
6.4	Cuando se debe silbar inmediatamente (y ¿por qué?)	23
6.5	Jugadas de Carrera	24
6.6	Jugadas de Pase	24
6.7	Formaciones con múltiples QB	24
6.8	Punto extra	24
6.9	Control del reloj en marcar “Regla de piedad”	24
6.10	Deberes al final del periodo	24
6.11	Tiempo fuera	24
6.12	Faltas y aplicación	25
6.13	En caso de lesión	25
6.14	Tiempo extra	25
6.15	desafíos	25
7	MECANISMOS	26

INDICE

7.1	Responsabilidades Generales.....	26
7.1.1	Planilla	26
7.1.2	Volado.....	26
7.1.3	Tiempo fuera	27
7.1.4	Bola muerta declarada:	28
7.1.5	Uso de la marca	28
7.1.6	Caja de Down.....	28
7.2	Señales.....	29
7.2.1	Como usarlas	29
7.2.2	Otras señales suplementarias para la comunicación	30
7.3	Después de cada Down	31
7.4	Regreso de una Intercepción.....	31
7.5	Jugadas de anotación y punto extra.....	31
7.6	Mecanismo de 2 oficiales	32
7.6.1	Antes del centro	32
7.6.2	Después del centro	32
7.6.3	Jugadas de pase.....	32
7.6.4	Jugadas de Carrera	33
7.6.5	En línea de Gol.....	33
7.6.6	Medio campo.....	34
7.6.7	Larga distancia o punto extra por 2 puntos.....	34
7.6.8	Distancia corta o punta extra por 1 punto	35
7.6.9	Algunas situaciones para mecanismos con 2 oficiales	35
7.7	Mecanismo de 3 oficiales	37
7.7.1	Antes del centro	37
7.7.2	Después del centro	37
7.7.3	Jugadas de pase.....	38
7.7.4	Jugadas de Carrera	38
7.7.5	Formación de múltiples QB	39
7.7.6	En línea de Gol.....	39
7.7.7	Jugada normal en el área de A	40
7.7.8	Cerca del medio campo	40
7.7.9	Distancia larga o punto extra por 2 puntos.....	41
7.7.10	Punto extra por 1 punto	41
7.7.11	Distancia corta	42
7.7.12	Algunas situaciones para mecanismo de 3 oficiales	42
7.8	Mecanismo de 4 oficiales	45
7.8.1	Antes del centro	45
7.8.2	Después del centro	46
7.8.3	Jugadas de pase.....	46

INDICE

7.8.4	Jugadas de carrera.....	47
7.8.5	Formación de múltiples QB	47
7.8.6	En línea de gol.....	48
7.8.7	Jugada normal en el área de A	48
7.8.8	Cerca de medio campo	49
7.8.9	Distancia larga o punto extra por 2 puntos.....	49
7.8.10	Punto extra de 1 punto.....	50
7.8.11	Distancia corta	50
7.8.12	Algunas situaciones para mecanismo de 4 oficiales.....	51
8	TIEMPO Y FIN DE LOS PERIODOS.....	53
8.1	Oficial a cargo	53
8.2	Anuncio de los 2 minutos	53
8.3	Fin del periodo.....	53
8.4	Medio tiempo	53
8.5	Fin del juego	53
9	ANEXOS.....	55
9.1	Listado de Administración del Juego	55

Capítulo 1 - INTRODUCCIÓN

1 INTRODUCCIÓN

1.1 Cambios en este documento

Cambios principales:

Considere que tiene un documento completamente Nuevo en sus manos.

La versión 1.1 contiene las últimas modificaciones sobre quien llevara el reloj de juego y de jugada con una planilla de 4 oficiales.

1.2 DEFINICIONES

1.2.1 Redacción General

La palabra “flag football” se refiere a una variante del futbol americano.

La palabra “flag” se refiere a la bandera/banderola en la cadera del jugador.

La palabra “pañuelo” se refiere al objeto de color Amarillo que el oficial lanza para indicar que existe una falta.

La palabra “Administración del torneo” se refiere a los organizadores del torneo que pueden hacer algunas o todas las funciones administrativas de un juego.

1.2.2 Redacción técnica

1.2.3 Punto de ataque

En una jugada de carrera, será el área por delante del corredor a través por la cual realiza la carrera, si este cambia la dirección el punto de ataque cambia también.

En una jugada de pase, será cualquier lugar cerca del pase o de cualquier jugador cerca que intente alcanzar el pase.

1.2.4 Obvio

Una acción es “obvia” si es visiblemente evidente para un espectador que conozca las reglas o para un oficial que mire el juego por video.

1.3 GENERO

Asumimos en este manual que un/el jugador, un/el coach, un/el oficial puede ser hombre o mujer, todas las referencias con el o ella pueden ser cambiadas a “ellos”.

Capítulo 2 – PRINCIPALES GENERALIDADES

2 PRINCIPALES GENERALIDADES

2.1 DEBERES Y RESPONSABILIDADES

1). El oficial debe tener un buen conocimiento de las reglas y ser capaz de interpretar las reglas de manera justa y correcta, El juicio en todas las decisiones debe ser el correcto y debe ser anunciado sin mayor demora los oficiales no deben ir en búsqueda de faltas ya que estas ocurrirán por si solas, no debe adivinar una falta debe estar seguro de ella. No castigue a un equipo si no está seguro de la falta, si solo cree que es una falta entonces no es realmente una falta, Si se da cuenta que ha cometido un error debe comunicar inmediatamente al resto de la planilla (si están presentes) y asegúrese de que no se aplique el castigo.

2). Cada oficial debe:

- a. Conocer y anunciar el Down, tener el conocimiento de si tiene como línea por ganar la línea de medio campo o la línea de gol.
- b. Estar preparado para asistir a otro oficial que este temporalmente fuera de su posición
- c. Observar errores de procedimientos o decisiones e intentar prevenir o corregir siempre que sea posible.
- d. Conocer las señales prescritas y saber cómo y cuándo deben ser usadas.
- e. Asegurar una nueva pelota, si corresponde, después de que toda acción ha cesado, ser capaz de manejar y pasar la pelota debajo del brazo 10yds con una trayectoria directa y con la nariz hacia adelante.
- f. Estar alerta a lo que sucede lejos de la pelota cuando la jugada ha salido de su área inmediata, no debe mirar la bola.
- g. Solicitar un tiempo fuera para cualquier jugador que esta obviamente lastimado.
- h. Estar preparados, si es necesario, para marcar cualquier falta o infracción a una regla que se observe, independientemente de la asignación.
- i. Comunicarse con colegas, jugadores, coaches, medios o espectadores si es apropiado sobre cualquier evento inusual o fuera de lo ordinario pasa.

2.2 SENTIDO COMUN EN EL ARBITRAJE

1). Es importante que se señale cada falta que se vea y puede afectar el resultado de una jugada, la seguridad de los jugadores o la disciplina en el encuentro, sin embargo, recuerde que ni los espectadores ni los jugadores vienen a ver a los oficiales caminar de arriba a abajo, Use la discreción y el sentido común, retrase el lanzar el pañuelo por uno o dos segundos para revisar la jugada mentalmente.

2). El arbitraje preventivo permite que el juego se desarrolle de una manera disciplinada, Siempre que sea necesario hable con los entrenadores o los jugadores sobre la conducta que tienen, Nunca **ignore** una falta, siempre **debe hacer algo** con una falta, incluso si decide no lanzar el pañuelo.

3). Siempre ponga atención a las quejas de los jugadores, no podemos ver todo en cada jugada, Si un jugador se queja de un adversario, este preparado para observar la acción entre ambos jugadores en la siguiente jugada mucho más de cerca, Solicite asistencia de otros oficiales cuando sea necesario.

4). Cuando hable con los jugadores, entrenadores o espectadores siempre debe ser cortés, Su posición como oficial no le da el derecho de ser abusivo, grosero o despectivo, use un lenguaje tranquilo para calmar la hostilidad que pueda existir.

5). Cuando usted toma una decisión basada en su observación, su experiencia y su conocimiento, no debe retractarse, No permita que la presión por los entrenadores, jugadores o la tribuna influya en su juicio, Cuando se equivoque, admítalo, pero que esto no influya en su rendimiento posterior.

6). Reconozca el buen espíritu deportivo de los jugadores, pero debe asegurarse que lo haga con ambos equipos.

Capítulo 2 – PRINCIPALES GENERALIDADES

2.3 APRESURARSE

1). Siempre intente que el juego mantenga una correcta fluidez, pero no debe precipitarse, muévase con rapidez cuando sea necesario, pero no permita que el deseo de una acción rápida interfiera con las obligaciones y deberes correctos.

2). Nunca apresures el tratamiento de un jugador lastimado, el reconocer a un jugador lastimado es responsabilidad de todos los oficiales que se encuentran en el juego, Si tiene duda, detenga el reloj, solicite la asistencia médica, el reloj puede iniciar de nuevo inmediatamente si el tiempo fuera no fue necesario.

3). Apresurarse es incluso más importante de lo normal si el juego se encuentra con el reloj en marcha, Sin embargo, si algo inusual pasa (por ejemplo, un pase incompleto que hace que el balón bote 30 yardas más lejos de todos), no se presione a lidiar con eso, detenga el reloj mientras el problema se soluciona y asegúrese de ponerlo en marcha cuando el Referee realice la señal de “Bola lista para jugarse”

2.4 ENCAJONAR

1). Cuando cambie de posición durante una jugada siempre intenta rodearla cuando se trabaje con otros oficiales, Una posición de “afuera mirando hacia adentro” es esencial para la cobertura de las líneas laterales y de fondo, Mantener la jugada “encajonada” asegura que cada jugada sea observada desde más de un solo punto de vista.

2). Mientras la bola este viva, intente no acercarse demasiado a la jugada.

3). En general, no es necesario que ningún oficial observe:

- a. El balón mientras está en el aire (tal vez solo una mirada discreta para observar que el balón no va hacia usted).
- b. El balón después de un pase incompleto. El punto de bola muerta una vez marcado (Ver sección 5.7)
- c. El punto de falta después de que se ha lanzado un pañuelo hacia el (o en su zona).
- d. La línea de gol después de que un touchdown (o safety) ha sido marcado.
- e. La línea lateral o final después de que un jugador esta fuera del campo por regla.
- f. Un jugador lejos de la jugada sin un oponente cerca de él.
- g. En cada caso, es necesario que se concentres en algo más importante.

2.5 COOPERACION Y COMUNICACION

1). Es esencial que los oficiales trabajen juntos como un equipo y que se comuniquen eficazmente entre si a efecto de una administración eficaz del juego. Dicha comunicación será normalmente verbal, pero cuando la comunicación verbal sea imposible o no apropiada, deberán utilizarse señales visuales apropiadas.

2). Los oficiales deberán comunicarse, cuando proceda, con los jugadores, entrenadores, espectadores y medios de comunicación, si una regla causa controversia o es desconcertante, es mejor tomarse un momento y explicarla que continuar en la ignorancia, Su objetivo es dar información antes de que alguien la solicite.

3). En las líneas laterales, si hay más de un entrenador presente, Deberá de nombrar a un “entrenador responsable”, el será responsable de mantener a sus colegas y jugadores en el área de equipo, El “entrenador responsable” puede mantener más tiempo que usted a mover a la gente de su camino.

4). Todos los oficiales deben, verbalmente y visualmente, señalar el número de Down después de cada Down jugado, Cuando los oficiales no coincidan con el número de Down, el Referee se cargara un tiempo fuera para establecerlo correctamente, Los oficiales pueden solicitar la opinión o consejo de cualquier persona relacionada con el juego para que lo asista en la decisión, Cuando se haya tomado una decisión, se deberá informar a ambos capitanes o entrenadores y se les explicara como se produjo el error, Si los oficiales están de acuerdo con el Down pero el entrenador o capitán no lo está, el Referee deberá preguntar si quieren

Capítulo 2 – PRINCIPALES GENERALIDADES

tomar un tiempo fuera para una aclaración o un desafío, solo si pudiera demostrar de una forma inmediata que esta en lo correcto. El entrenador o capitán del equipo contrario debe estar al tanto de lo que ocurre a través de este proceso, por lo que deberán irle notificando de la situación.

Capítulo 2 – PRINCIPALES GENERALIDADES

- 5). Al final de un Down, si usted es el oficial que vigila esa zona y está seguro de que el balón está muerto, haga sonar su silbato. Debe hacerlo con autoridad y seguridad, no sólo con un pitido. Los demás oficiales deben hacer eco del silbato **sólo** si es necesario para terminar la acción continua en su área. No haga sonar su silbato a menos que haya lanzado un pañuelo o que necesite llamar la atención.
- 6). Si se realiza un silbatazo inadvertido, no piense que nadie lo notará. Continúe silbando y asegúrese de que la jugada termine. Admita su error y siga el procedimiento establecido por la regla.
- 7). Su lenguaje corporal dice más de lo que cree: sea consciente de ello. Un árbitro que se mueve de forma vacilante (por ejemplo, hacia el lugar en el que se intentó la recepción) es una señal de que no está seguro de la decisión y necesita ayuda. Esté atento a estas señales de lenguaje corporal por parte de los demás oficiales y esté preparado para ayudarles en lo que pueda. Nunca señale a los jugadores o a los entrenadores de forma desaprobatória, grosera o amenazante.
- 8). Nunca le grite a la gente, indica su pérdida de control. Nunca insultes a un jugador, entrenador o a otro oficial, siempre actúa de una manera profesional y calmada.
- 9). Los siguientes puntos ilustran las buenas y malas prácticas cuando los oficiales no están de acuerdo con una decisión. De ser necesario, el Referee debe ser el oficial con la decisión final. El reloj de juego siempre debe detenerse mientras se produce esta deliberación.
- Los oficiales que no estén de acuerdo con una llamada deben reunirse para discutir el asunto entre ellos. El mejor lugar para esta reunión es el punto de bola muerta o el lugar donde se produjo el incidente. La reunión deberá llevarse a cabo con calma, sin levantar la voz ni hacer gestos. Los oficiales que no participen en la reunión deberán mantener alejados a los jugadores (pero haciendo que permanezcan en el campo de juego para reanudar el juego rápidamente), mientras mantienen la cobertura del punto de bola muerta y de cualquier otro punto importante.
 - Pida a los oficiales que describan lo que vieron, no sólo lo que indica la regla. Un oficial puede aceptar que otro tuvo una mejor visión de la jugada. Asegúrate de que se mencionan todos los hechos relevantes (por ejemplo, si el balón estaba vivo o muerto, si la acción ocurrió antes o después del cambio de posesión).
 - Distinguir entre cuestiones de hecho (por ejemplo, ¿qué ocurrió?), cuestiones de juicio (por ejemplo, ¿ocurrió intencionadamente?) y cuestiones de reglamento (por ejemplo, ¿qué dice el reglamento que hagamos en esa situación?).
 - Resumir la reunión una vez que todos los oficiales implicados hayan dado su opinión. No hay tiempo para repetir comentarios (a no ser que sea necesaria una aclaración) y aliente a todos los oficiales a centrarse en el punto.
 - Lo ideal siempre es que los oficiales implicados lleguen a su propia resolución y lo notifiquen al árbitro.
 - Si los oficiales no se ponen de acuerdo sobre la decisión, normalmente es mejor seguir la decisión del oficial que tiene la responsabilidad principal de hacerla. Si se opta por la decisión de un oficial "experimentado" en lugar de la de un oficial "inexperto", pueden surgir problemas a largo plazo.
 - Siempre tener en mente los principios de "en caso de duda...".
 - Una vez que se ha tomado una decisión final, el Referee debe señalar y/o anunciar el resultado de forma decisiva. La necesidad de que la decisión se notifique claramente a todos es mayor cuanto más larga sea la conferencia. También ayuda a definir la decisión el hecho de que todos los árbitros asientan con la cabeza durante o al final de la reunión.
 - Si un oficial no está de acuerdo con la decisión final, no debe hacer ninguna declaración o gesto que pueda dar esa impresión.

Capítulo 2 – PRINCIPALES GENERALIDADES

2.6 PUNTOS DE MARCACIÓN Y LOCALIZACIÓN DEL BALÓN

- 1). Recuerde que en el Flag Football, el punto de bola muerta es el punto en el que se encuentra el balón cuando al corredor le quitan la bandera. No se marcará un touchdown a menos que el balón haya cruzado la línea de gol.
- 2). En todo momento, los puntos dentro del campo deberán marcarse siguiendo como sigue:
 - a. Si usted está en o cerca de una línea lateral, muévase rápidamente por ella hasta que esté a nivel con el punto, luego salga de la línea lateral si usted lo considera.
 - b. Si se encuentra en el centro del campo, diríjase en línea recta y ángulo recto hacia la línea de gol correspondiente hasta que esté a la altura del punto, y luego muévase en paralelo a la línea de gol hacia el jugador con la bandera del oponente, si procede.
- 3). Si es necesario que marque el punto y luego localice el balón, mantenga el punto hasta que un jugador, oficial u otra persona le traiga el balón, luego llévelo al centro del campo para colocarlo. Intente acercarlo al centro lo más posible, pero no pierda tiempo buscando el punto exacto. Los conos o pilones detrás de las zonas de anotación pueden ayudar.
- 4). Recuerda que una vez que el balón ha cruzado la línea de medio campo, la línea de gol se convierte en la línea por ganar cuando la más mínima parte del balón cruza la línea de medio campo.
- 5). Al comienzo de una nueva posesión, coloca el balón con la nariz en la línea de 5 yardas. En un intento de punto extra, coloca el balón con su nariz en la línea de 5 o 10 yardas, según corresponda.
- 6). Al colocar el balón, primero alinéate con la línea lateral y busca los conos detrás de las zonas de anotación para alinear el balón en el centro del campo.
- 7). Instruye a los jugadores para que cuando tacklen a alguien quitándole la bandera, deben levantar la bandera en el aire y buscar activamente al corredor para devolverle la bandera.
- 8). El acercamiento y la localización del balón deben ser principalmente responsabilidad del Referee y del Down Judge, ya que normalmente son los oficiales más cercanos al final de la jugada. Sin embargo, todos los oficiales deben estar preparados para participar en el proceso si es necesario. Pida a los jugadores que le ayuden.

2.7 ANOTACIONES IMPORTANTES ESCRITAS

Todos los oficiales deberán tener anotado:

- El resultado del volado
- Marcador: TD y Puntos extras
- Tiempo fuera cargado por equipo
- Todos los jugadores descalificados
- Todos los jugadores castigados por conducta antideportiva
- Desafíos de los entrenadores: 1 por mitad + tiempo extra

También se puede solicitar a los oficiales que nombren a un candidato para el "Jugador del Partido" o un premio similar.

2.8 CONDUCTA

- 1). Recuerde que su conducta antes, durante y después de cada partido está sujeta al juicio público. Compórtese siempre de forma adecuada a un oficial.
- 2). Los oficiales tienen la gran responsabilidad de generar la confianza del público y de los participantes. Se les juzga por todo lo que hacen, dentro y fuera del campo, antes, durante y después del partido. Salude y trate al personal de cada equipo por igual. No bromee con los espectadores. No fraternice con nadie.

Capítulo 2 – PRINCIPALES GENERALIDADES

- 3). Realice ejercicios de calentamiento antes del partido en el vestuario o bien fuera de la vista de los jugadores y espectadores. No pruebe el silbato en el terreno de juego o a poca distancia del mismo. No lances balones ni realice ninguna otra actividad recreativa a la vista o al oído de los espectadores, los jugadores o el resto del personal.
- 4). No se permite a ningún oficial consumir ninguna droga o bebida alcohólica o estar bajo la influencia de alguna, antes o durante cualquier partido o torneo, ni fumar cerca del campo.
- 5). No proporcione a ningún equipo, entrenador o jugador ninguna información relativa a otro equipo, entrenador o jugador. No lleve chismes de un equipo a otro, ni tampoco haga declaraciones sobre otro equipo u otro oficial.
- 6). No se involucre en discusiones con nadie después del partido respecto a las decisiones tomadas durante el encuentro. Si desean presentar una queja, remítalos a su supervisor. Las cuestiones de juicio por parte de cualquier oficial no son susceptibles de discusión ni en el campo ni después del partido.
- 7). Sé **leal** a tus compañeros oficiales, a tu planilla de oficiales y al fútbol.
- 8). Informe inmediatamente a su supervisor de cualquier acercamiento por parte de cualquier persona en relación a la posibilidad de un intento de soborno o cualquier otro acto poco ético o que considere que se tenga que abordar inmediatamente.

2.9 TRATO CON LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

- 1). Sea siempre cortés cuando trate con los medios de comunicación, pero recuerde que su trabajo es officiar y que no es portavoz de ningún equipo, liga u planilla de oficiales.
- 2). En cualquier momento, excepto en un ambiente cargado de emoción en un partido o su inmediata continuación, puede explicar y discutir una regla. Sin embargo, no discuta una jugada, regla o interpretación en particular, excepto después del partido para responder a algunas preguntas específicas de los periodistas o medio de comunicación que asisten al mismo. El mejor lugar para hacerlo es dentro o justo a lado del vestuario de los oficiales. Asegúrate de que el equipo de oficiales discute la jugada en privado y se asegura de que todos los hechos están claros, antes de que el Referee hable con los periodistas.

Capítulo 3 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS

3 APLICACIÓN DE LAS REGLAS

Con el fin de garantizar que todos los oficiales interpreten las reglas de la misma manera, las siguientes faltas se marcarán de la siguiente manera:

3.1 FALTAS QUE INVOLUCRAN CONTACTO

1). Contacto ilegal:

- a. El Flag Football es un deporte sin contacto. Sin embargo, esto no significa que todo contacto entre adversarios durante el juego sea automáticamente ilegal. El contacto fortuito entre adversarios que no dé una ventaja a ninguno de los dos jugadores ni impacte en un jugador no deberá ser castigado. Cuando el contacto tiene impacto, la regla de contacto ilegal debe aplicarse enérgicamente para proteger la seguridad de los jugadores y evitar enfrentamientos. Los jugadores que hagan un contacto serio con un adversario, ya sea como acto de agresión o para detener el avance del balón, deberán ser descalificados.
- b. Esté atento a lo que hace un defensor con sus manos cuando intenta tirar de la bandera del corredor. Si el jugador agarra brevemente la ropa del adversario mientras intenta alcanzar la bandera, pero suelta inmediatamente su agarre, sin que el corredor se vea obstaculizado, no hay falta, sin embargo, si el jugador impide que el corredor avance o utiliza su agarre para hacer palanca para llegar a la bandera, hay una falta por contacto ilegal.
- c. Aplicar estrictamente el contacto contra el pasador, esto debido a la posición vulnerable en la que se encuentra (incluyendo todo contacto con el brazo/mano de lanzar y el desplazamiento de su postura de pasar).
- d. Recuerde que el contacto a un balón en posesión de un jugador (incluidos los pasadores y los corredores) es una falta.
- e. Recuerde que el corredor tiene la responsabilidad de evitar el contacto con los defensores, sin embargo, hay que tener en cuenta que si los defensores se interponen en la trayectoria de los corredores en el último momento, sin dar al corredor la oportunidad de evitar el contacto, puede ser una falta.
- f. Cuando haya un choque entre un corredor y un defensor, trata de entender qué jugador tenía el control de su cuerpo, su impulso y qué jugador no lo tenía. El jugador que no tenía el control será normalmente el responsable del contacto y deberá ser castigado.

2). Apuntando

Apuntar es una forma de contacto ilegal en la que un jugador busca y realiza un contacto deliberado y forzado contra un adversario. Las faltas de apuntar deben considerarse como merecedoras de descalificación si son especialmente graves.

Las acciones que pueden ser consideradas como "apuntar" incluyen (pero no se limitan a):

- a. Blitzero contactando a un receptor - Un blitzero ve a un receptor cruzando su camino directo hacia el QB y deliberadamente inicia el contacto contra él.
- b. Blitzero que contacta con el quarterback - Un blitzero contacta con un quarterback cuando lo sujeta, está en proceso de pase o ha lanzado el balón y lo desplaza o lo tira al suelo.
- c. Receptor que contacta con un blitzero - Un receptor ve que el choque con un blitzero es seguro y no se detiene para evitar el contacto.
- d. Defensor jugando a través de un jugador quieto - Un defensor ve a un jugador ofensivo quieto entre él y el balón y busca correr hacia él en lugar de evitar el contacto.
- e. Defensor que se lanza contra el receptor - En el proceso de hacer una recepción el defensor se lanza contra un receptor, para golpear el balón.
- f. Corredor que no evita el contacto - Si un corredor no trata de evitar el contacto con un defensor (especialmente si el defensor está parado). Otro indicador sería que el corredor bajara el hombro en el choque.

Capítulo 3 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS

3). Interferencia de pase:

- a. Para que se castigue una interferencia de pase a cualquiera de los dos equipos, el balón debe estar en el aire y debe haber contacto físico entre un jugador y un adversario. Las faltas previas al lanzamiento del balón deben ser consideradas como contacto ilegal. Todas las faltas de interferencia de pase son, por definición, también faltas de contacto ilegal.
- b. Las acciones que constituyen una interferencia de pase incluyen:
 - i. No jugar el balón - Contacto por parte de un defensor hacia el receptor que intenta atrapar el balón que impide o restringe la oportunidad de realizar la recepción. Si no impide o restringe al receptor, o si el pase no se puede atrapar, no es una interferencia de pase, pero puede ser una falta de contacto.
 - ii. Jugar a través de un adversario -- Jugar a través de un adversario (es decir, contactarlo por la espalda o por el lado más alejado del balón), incluso si se intenta jugar el balón.
 - iii. Agarrar de un brazo o brazos -- Agarrar el brazo o brazos del receptor de cualquier manera.
 - iv. Barrera de brazos - Extender un brazo a través del cuerpo del receptor para impedir su capacidad de atrapar un pase, tanto si el defensor está jugando el balón como si no.
 - v. Cortar o modificar - Cortar o modificar la trayectoria de un receptor.
 - vi. Enganchar y girar - Enganchar al receptor alrededor de la cintura y hacer que su cuerpo gire antes de que llegue el balón (incluso si el defensor está tratando de llegar al balón).
 - vii. Empujar - Iniciar el contacto con un oponente empujándolo o desplazándolo, creando así una separación en un intento de atrapar un pase.
 - viii. Atravesar - Atravesar a un adversario que ha establecido una posición en el campo.
 - ix. Roce Intencional - Una jugada de roce intencional ocurre cuando un receptor corre una trayectoria de pase diseñada para que el defensor sea contactado. Sin embargo, si se ejecuta de manera que dos defensores chocan entre sí y el receptor no causó el choque al hacer su trayectoria, es legal.
 - x. Las acciones que no suponen una interferencia de pase incluyen:
 - a. Contacto incidental durante el acto de moverse hacia el balón, que no afecte a la ruta del jugador contrario de ninguna manera. En caso de duda sobre si la ruta fue afectada, no hay interferencia.
 - b. Tropiezo involuntario de pies cuando ambos (o ninguno) de los jugadores están en juego por el balón.
 - c. Se produce un contacto durante un pase que es claramente inatrapable por los jugadores implicados. Sin embargo, puede haber una falta de contacto ilegal incluso si el pase no se puede atrapar.
 - xi. Otras notas:
 - a. Un jugador quieto (en posición de atrapar el balón) que es desplazado de su posición ha sido objeto de una falta.
 - b. La interferencia debe ser obvia para ser sancionada.
 - c. Recuerde que la defensa tiene tanto derecho al balón como la ofensiva.
 - d. Es crucial identificar qué jugadores están jugando el balón y cuáles no.
 - e. A la hora de juzgar si un pase se puede atrapar, imagine hasta dónde podría haber corrido el receptor, y a qué altura o anchura podría haber saltado, si no se lo hubieran impedido.
 - f. El contacto fuera de la jugada debe ser castigado (si es necesario) como una falta de contacto, no como una interferencia de pase.

3.2 FALTAS SIN CONTACTO

1). Retraso de juego:

- a. Si el equipo A está todavía en el huddle cuando falten 10 segundos, adviértales verbalmente que deben darse prisa (con un grito de "Tiempo" o similar). Lanza siempre el pañuelo en el segundo 25, a menos que el snap sea muy inminente (es decir, que el quarterback esté gritando "huts"). El secreto para reducir el número de castigos por retraso de juego es no apresurar la bola lista para jugarse. En

Capítulo 3 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS

otras palabras: no dejar a los equipos al final del tiempo de 25 segundos, dejarlos al comienzo del mismo.

- b. Después de una anotación, es un retraso de juego si cualquiera de los dos equipos no está en el campo en un minuto, independientemente de si se ha dado o no el silbatazo de bola lista para jugarse, o si están en el campo pero no han traído su balón. Para una primera ofensa, se lanzará el pañuelo y se cargará al equipo con un tiempo fuera, si les queda tiempo fuera. Recuerda que puedes detener el reloj para anotar el marcador si es necesario.
- c. Cuando un tiempo fuera está terminando, los oficiales deben anunciar en voz alta este hecho a ambos equipos antes de que el árbitro haga sonar el silbatazo de "bola lista para jugar". Si el equipo A se dispone a lanzar el balón y el equipo B no está preparado, castigue al equipo B por retraso de juego. No permita que el equipo A tenga una jugada de "tiro libre".

2). **Sustitución Ilegal:** Si un jugador sustituido está todavía técnicamente en el terreno de juego en el momento del snap, pero sólo a uno o dos pasos de la línea lateral y ningún adversario reacciona a su movimiento fuera del campo, entonces no lo castigue. Del mismo modo, si los sustitutos entran en el terreno de juego momentáneamente antes de que el balón esté muerto, pero no interfieren en el juego, entonces no lo castigue. Si el equipo A rompe su huddle con 6 o más jugadores, esto confunde a la defensa y siempre debe ser castigado. No se pueden utilizar reemplazos o sustituciones simuladas para confundir a los adversarios. No se puede utilizar ninguna táctica asociada a las sustituciones o al proceso de sustitución para confundir a los adversarios.

3). Salida en falso e invasión:

- a. No hay faltas de salida en falso con balón vivo en el flag football. Las faltas de salida en falso defensiva son faltas de balón muerto.
- b. Cuando un jugador defensivo, antes del snap, se mueve obviamente más allá (no simplemente dentro) de la zona neutral y cruza la línea de scrimmage, haz sonar el silbato y márcalo como una falta en bola muerta
- c. No sea exigente con el offside o la invasión. En la mayoría de las jugadas, los jugadores no tienen líneas de yardas para guiarse. Los árbitros deben ser proactivos en ayudar a los jugadores a alinearse en el lado correcto del balón, especialmente con los jugadores más jóvenes.
- d. La invasión de la zona neutral por parte de la ofensiva es una falta en bola muerta. Intenta que el jugador se coloque en el lado correcto del balón LOS, pero si el snap es inminente, haz sonar el silbato.

4). **Movimiento Ilegal:** Un jugador está en movimiento ilegal sólo si el movimiento es obviamente hacia la línea de scrimmage en el snap.

5). **Shift Ilegal:** No hay que ser demasiado técnico en los Shifts ilegales. En caso de duda, el equipo A se ha colocado durante el segundo requerido después del primer shift o la llegada a la línea después de un huddle.

6). **Salida en Falso:** No se deben castigar los movimientos leves de los jugadores ofensivos. Sólo se considerarán los movimientos bruscos, obvios o si un receptor comienza su ruta.

7). **Límite de 7 Segundos:** Límite de 7 segundos: Esta es una falta de balón vivo que hace que el balón quede muerto. El conteo comienza cuando se centra el balón. Silbe en el séptimo segundo, como en el caso del retraso de juego. Recuerde que la regla sólo se aplica al jugador que originalmente recibe el snap: si lo entrega o lanza un pase hacia atrás, la regla ya no se aplica, incluso si posteriormente recupera la posesión del balón. El referee deberá demostrar visualmente los primeros 4 segundos del conteo moviendo el brazo hacia afuera y hacia atrás del pecho (esto también ayudará a asegurar un conteo consistente) y, a partir de los 5 segundos, también deberá decir cada segundo en voz alta para asegurarse de que el quarterback es consciente del estado del conteo.

Capítulo 3 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS

8). Carrera ilegal:

El jugador que recibe el snap no puede llevar el balón a través de la línea de scrimmage a menos que haya sido claramente lanzado y tocado por un jugador defensivo o otro jugador ofensivo haya tenido posesión. El quarterback que rebota rápidamente el balón en la espalda del centro no cumple este requisito.

- a. Cuando está dentro de la zona de no carrera, el balón debe cruzar la línea de scrimmage con un pase hacia adelante, a menos que el pase sea tocado por un defensor.
- b. Cuando el balón está dentro de la zona de no carrera (incluso en los puntos extra de 1 punto), el referee debe anunciar este hecho a ambos equipos.
- c. El blindaje ocurre cuando un jugador, sin hacer contacto, impide el progreso de un oponente que tiene derecho de paso sobre él.
- d. En caso de duda, el corredor no ha cruzado la línea de scrimmage.

9). **Pase hacia atrás o handoff ilegal:** En caso de duda, el pase hacia atrás o handoff se completó detrás de la zona neutral.

10). Blindaje:

- a. El blindaje es una falta sin contacto, si hay contacto como parte de un bloqueo, se debe señalar contacto ilegal en su lugar.
- b. El blindaje ocurre cuando un jugador, sin hacer contacto, impide el progreso de un oponente que tiene derecho de paso sobre él.
- c. Si un jugador ofensivo protege al corredor, se debe marcar sólo en el punto de ataque.
- d. Si un jugador defensivo bloquea a un adversario que está corriendo una trayectoria de pase, se trata de una falta que siempre debe ser marcada.

11). **Toque ilegal por un jugador originalmente no elegible:** Al comienzo de un Down, todos los jugadores son elegibles. El pasador no puede ser el primer jugador en tocar su propio pase hacia adelante a menos que el balón haya sido claramente lanzado y sea tocado por un jugador defensivo o poseído por otro jugador ofensivo.

12). Jugador del equipo A fuera del campo:

- a. Un receptor elegible que toca el balón después de salir voluntariamente de los límites del campo durante una jugada de pase siempre debe ser castigado. El jugador gana una ventaja al evitar la atención de los defensores y también está violando el espíritu de las reglas - el flag football tiene un área de juego definida y los jugadores deben jugar el juego dentro de ella.
- b. Recuerde que un jugador está fuera de límites incluso si sólo un pie toca la línea lateral o de fondo.
- c. Si un contacto ilegal o un desplazamiento por parte del equipo B obliga al receptor a salir de los límites, es una falta contra el equipo B y el jugador sigue siendo elegible si vuelve a entrar en los límites inmediatamente.

13). **No llevar el equipo obligatorio:** Por lo general, sólo se sancionará una violación por falta de equipamiento obligatorio o por colocación incorrecta del mismo si el snap es inminente. Si no lo es, permita que el jugador recupere o coloque su equipamiento de manera adecuada, pero no interrumpa la cuenta de 25 segundos.

14). **Equipamiento ilegal:** Cualquier cosa que pueda suponer un riesgo para la seguridad de los jugadores debe ser tratada antes del comienzo del partido. Los oficiales deberán realizar un chequeo de seguridad antes del juego. Las banderas deberán ser probadas para asegurar que se desprenden de manera rápida y segura de las caderas de los jugadores. Si algún oficial tiene dudas sobre la bandera, la longitud, la anchura, la fuerza de desprendimiento, deberá comprobarlo por sí mismo. Véanse las reglas de la IFAF sobre banderas R1.3.2 Los bucales son opcionales, pero pueden ser exigidos por la administración del torneo. Los jugadores no pueden llevar nada que pueda impedir a un oponente alcanzar claramente su bandera. Esto incluye camisas largas que no estén metidas por dentro y/o pantalones grandes que puedan obstruir el acceso a las banderas. Los pantalones extra anchos están prohibidos.

Capítulo 3 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS

15) **Blitz ilegal y Señal ilegal del Blitz:** Una señal de blitz ilegal es cuando un jugador defensivo a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage levanta su mano para solicitar el derecho de paso. Esto es una falta en bola muerta.

- a. Las 7 yardas son un plano - Si cualquier parte del cuerpo del jugador está rompiendo el plano, están a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage.
- b. Intente ayudar a los jugadores a colocarse en la posición correcta indicándoles que den un paso adelante o atrás. No sea demasiado exigente.
- c. Si un jugador está a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage y no responde a las instrucciones de retroceder, haz sonar tu silbato y lanza el pañuelo.
- d. Un blitz ilegal es cuando un jugador defensivo alineado a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage cruza la línea antes de que el QB lance, entregue o finja entregar el balón. Esta es una falta de bola viva.
- e. Si un blitzer "salta" la cuenta del snap y continúa su carrera más allá de la línea de scrimmage, esto es un blitz ilegal.
- f. Un falso pase no es un falso handoff y las restricciones al blitz siguen aplicándose.
- g. Un pitch simulado, handoff simulado para un jugador que está delante del QB a menos de una yarda, es un handoff falso y las restricciones del blitz no se aplican.

3.3 CONDUCTA ANTIDeportiva.

1). Los actos de celebración que sean prolongados, claramente coreografiados o que se burlen de un oponente son ilegales. Utilice el sentido común y sea tolerante con las celebraciones razonables que no sean excesivas, que no hagan perder el tiempo y que no se burlen de los oponentes.

2). Si un jugador o entrenador presenta su desacuerdo con una decisión de los oficiales o se burla de un adversario, se debe lanzar el pañuelo inmediatamente. No hay lugar en el flag football para tales actos. Si el lenguaje o los gestos utilizados son ofensivos, insultantes o abusivos, descalifique al jugador o al entrenador inmediatamente.

3). No sancione la conducta de nadie que no sea un jugador o entrenador. Si otra persona le causa un problema, pida a la administración del equipo, del partido o del torneo que se ocupe de ello.

4). No castigue a un jugador o equipo dos veces por el mismo acto.

5). Esté atento durante el periodo en el que un corredor se acerca a un jugador defensivo para recuperar su bandera. No permitas que los jugadores lo aprovechen para enfrentarse entre sí. El defensor debe entregar la bandera al corredor. Para la primera infracción (no grave), puede advertir al jugador. Para la segunda, la falta es retraso de juego. Cualquier infracción posterior, o cualquier infracción grave, es conducta antideportiva.

6). Recuerde: **2 llamadas de conducta antideportiva requieren descalificación.**

3.4 PELEA

1). Se le llama a una pelea si los jugadores se enfrentan y comienzan a empujarse, o si se lanzan puñetazos, patadas u otros golpes, independientemente de que hagan contacto con el oponente. Si un jugador responde a un acto antideportivo de un adversario peleando, ambos jugadores deberán ser sancionados y descalificados por pelear.

2). Durante una pelea, hay que ser consciente de quién está realmente peleando y quién está simplemente intentando separar a los implicados en una pelea. Los jugadores que sólo intentan separar a los jugadores que se pelean no deben ser descalificados si estaban en el campo cuando comenzó la pelea.

Capítulo 3 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS

3). Los sustitutos y entrenadores que abandonen el área del equipo durante una pelea sólo deberán ser descalificados si no responden a la orden de abandonar el campo. Sin embargo, si tocan a un adversario o intentan alejar a un compañero de equipo, entonces han participado en la pelea y deben ser descalificados. El propósito de esto es evitar que haya mucha gente en el campo.

4). Sólo descalifique a un jugador si está seguro de su identidad. Si dos jugadores están involucrados en una pelea, no descalifique a uno a menos que sepa la identidad del otro.

3.5 PRINCIPALES DIFERENCIAS ENTRE EL TACKLE Y EL FLAG FOOTBALL

Las siguientes faltas no existen en el flag football, nunca deben castigarse, y si se lanza un pañuelo por alguna de ellas, se debe anular.

1). **Formación ilegal:** No existe una formación ilegal. Cualquier jugador puede alinearse en la línea de scrimmage, como jugador en el back, o en una posición en que no sea un jugador de línea o de un jugador back. No hay restricciones de numeración ni excepciones.

2). **Hand off ilegal hacia adelante:** Un handoff hacia adelante sólo es ilegal si tiene lugar más allá de la línea de scrimmage, donde cualquier handoff es ilegal. Detrás de la línea de scrimmage, cualquier jugador puede entregar el balón hacia adelante a cualquier otro jugador. Un handoff directo del QB al centro es ilegal.

3). **Lanzar intencionalmente el balón al suelo:** Por razones de seguridad, el pasador siempre puede lanzar el balón lejos para evitar que le quiten las banderas, independientemente de dónde caiga e independientemente de la posición de otros jugadores.

4). **Todo tipo de patadas:** No hay patadas en el Flag football.

5). **Faltas de Contacto:** La rudeza al pasador, la tropezada, agarrar, todas ellas son regidas por el contacto ilegal.

3.6 APLICACIÓN DE OTRAS REGLAS

3.6.1 Atrapar

Ver Reglas IFAF Flag Football R2.10.3

3.6.2 Fumble

Ver Reglas IFAF Flag Football R2.9.3

1). Si hay fumble o el pase hacia atrás es incompleto, se considera como bola muerta y se termina el Down. Si el fumble fue hacia atrás o hacia adelante, el oficial deberá señalar donde el jugador perdió la posesión del balón. Detrás de la línea de scrimmage en caso de duda sobre si es un pase o un fumble, considerarlo un pase. Delante de la línea de scrimmage en caso de duda sobre si es un pase o un fumble, considerarlo un fumble.

2). No permita que los jugadores intenten recuperar ningún balón suelto. Haga sonar el silbato en cuanto el balón toque el suelo.

Capítulo 4 – MARCANDO FALTAS

4 MARCANDO FALTAS

4.1 LLAMADAS DE LOS OFICIALES

1). Todo oficial que observe una falta dejará caer o lanzará su pañuelo en el lugar adecuado, anotando mentalmente su posición y continuando su labor. Si el pañuelo cae en el lugar equivocado, lo debe mover al lugar correcto. Mueva el pañuelo con autoridad. No intente empujarlo con el pie con la esperanza de que nadie se dé cuenta. Anota qué equipo tenía la posesión del balón en el momento en que se produjo la falta, y si el balón estaba vivo o muerto. En las faltas cerca de la línea de gol, es especialmente importante que el pañuelo caiga en el lado correcto de la línea.

2). Cuando el balón quede muerto, continúe tocando el silbato de forma breve hasta que cualquier otro árbitro sepa que ha visto una falta. Dé la señal de tiempo muerto (S3) si es necesario detener el reloj. Si la falta es en el punto de falta, cubra el pañuelo y, si es necesario, asegúrese de que el Referee se acerque a usted.

3). Cuando el balón quede muerto, continúe tocando el silbato de forma breve hasta que cualquier otro árbitro sepa que ha visto una falta. Dé la señal de tiempo muerto (S3) si es necesario detener el reloj. Si la falta es en el punto de falta, cubra el pañuelo y, si es necesario, asegúrese de que el Referee se acerque a usted.

4). A no ser que este indicando un punto, acude rápidamente al Referee e informa verbalmente de la falta. Si usted es el Referee, comuníquese la falta a otro oficial. Dé la siguiente información:

- a. La naturaleza de la falta.
- b. El equipo infractor, por color y/o por ofensa/defensa.
- c. El jugador infractor, por número o posición.
- d. El lugar de aplicación.
- e. Si el balón estaba vivo o muerto en el momento de la falta y, si procede, si se produjo antes o después de un cambio de posesión del equipo.

5). Si más de un oficial lanza un pañuelo (por ejemplo, faltas en la línea de scrimmage, interferencia), todos los oficiales que lo hagan se reunirán entre sí antes de informar sobre la falta. Si observas que un árbitro lanza un pañuelo que puede ser por interferencia de pase y crees que el pase no era atrapable, lo recomendable es decirle al árbitro: "¿Era atrapable ese pase?". Si está seguro de que lo era, debe responder: "Sí, lo era". Si no está seguro de que lo era, debe responder: "¿Qué vio usted?". No asuma que todos vieron lo mismo que usted. Si debe lanzar un pañuelo por una falta claramente en el área de otra persona, es cortés discutirlo con ellos.

6). Cuando informes de las faltas al Referee, no señales a los equipos o jugadores. Después de informar, mantente cerca del Referee en caso de que necesite pedirte más detalles. Evita las reuniones, excepto cuando sea absolutamente necesario para obtener información de más de un oficial. Sólo se debe incluir a los implicados.

7). En caso de una falta descalificadora, el oficial que la haya marcado, acompañado por otro oficial (si está presente) como testigo, notificará al entrenador principal el número del jugador que ha sido descalificado y la naturaleza de la falta. Cuando se informe al entrenador, la redacción recomendada es "X acaba de descalificarse porque..." o "X está descalificado porque...", en lugar de "Descalifico a X porque...". También se debe notificar la descalificación al entrenador principal contrario.

8). Compruebe que el castigo se aplica correctamente. Compruebe el punto de aplicación, la distancia y la dirección. Si crees que es incorrecta, informa al Referee inmediatamente. Un jugador/entrenador descalificado debe permanecer fuera de la vista del campo.

9). Los oficiales deben registrar las principales faltas: conducta antideportiva, descalificación, etc.

Capítulo 4 – MARCANDO FALTAS

4.2 OTROS OFICIALES

Otros oficiales, si están presentes, deben ayudar cubriendo los puntos relevantes y manteniendo a los jugadores alejados de las conversaciones entre los oficiales.

4.3 PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN

Dependiendo del nivel de la competencia, se podría preguntar directamente al entrenador (por ejemplo, de juveniles). Por lo tanto, la expresión "Capitán" podría ser "Capitán o Entrenador" en esta sección.

- 1). Tras obtener el reporte de la falta, el Referee deberá, de manera clara y nítida:
 - a. Dar la(s) señal(es) preliminar(es) al lado apropiado, excepto si la elección es obvia. [Nota: Una señal preliminar consiste en (i) la señal de la falta; y (ii) señalar al equipo infractor]. Dé la señal de bola muerta (S7) antes de dar la señal de falta para una falta a balón parado. No anuncie la falta verbalmente en esta fase.
 - b. Explique la(s) falta(s) y la(s) opción(es) al equipo infractor. Notifique al capitán del equipo infractor la falta señalada y, si es posible, el número o la posición del jugador infractor.
 - c. Notifique a los dos capitanes y a los entrenadores principales si el castigo implica la pérdida de un Down.

- 2). Mientras el Referee da las señales, otro oficial llamará a los capitanes juntos, para que puedan ser notificados de la falta y las opciones. Otro oficial estará presente cuando se den las opciones y deberá comprobar que se dan correctamente.

- 3). Si la opción elegida por el capitán ofendido es obvia, o si el castigo debe ser aceptado o rechazado por regla, el Referee lo anunciará y procederá a la aplicación o al rechazo. Si el capitán se opone o la elección no es obvia, el Referee explicará completamente las opciones al capitán o entrenador y se ajustará a su elección. Si el capitán tiene que tomar una decisión genuina, se asegurará de que el entrenador pueda ver al capitán.

- 4). El Referee instruirá al Field Judge en equipos de 2 oficiales, al Down Judge en equipos de 3 oficiales o de 4 oficiales en cuanto al lugar de la aplicación y a las yardas que deben ser marcadas. El oficial, mientras lleva el balón, determinará el lugar al que se debe colocar el balón y avanzará cada yarda del castigo. Es importante que los oficiales tengan cuidado de aplicar la distancia correcta y que puedan estimar razonablemente la distancia de una yarda sin la ayuda de líneas marcadas.

- 5). Mientras el oficial está marcando el castigo, el Referee tomará una posición a la vista y dará las señales finales sólo al lado de la caja de prensa del campo.
 - a. Para cada falta, el Referee dará la señal apropiada y luego señalará hacia la línea de gol del equipo infractor.
 - b. En el caso de una falta de contacto, el Referee usará la señal de falta de contacto (S38).
 - c. Si se rechaza la penalización, el Referee también dará la señal de penalización rechazada (S10).
 - d. Si hay castigos declinados, el Referee señalará la falta del equipo local, señalará la línea de gol de ese equipo, luego señalará la falta del equipo visitante, señalará la línea de gol de ese equipo, y finalmente dará la señal de castigo declinado (S10).
 - e. De cara al palco de prensa, el Referee indicará el número del siguiente Down.
 - f. El Referee anunciará el castigo, incluyendo la identidad del jugador infractor por su número (o posición si no se conoce el número).

- 6). Si hay varias faltas en bola muerta que no se anulan por regla, todas los castigos deben ser aplicados y la posición de la bola ser reconsiderada después de cada uno. El cumplimiento de la media distancia también debe comprobarse antes de cada castigo.

Capítulo 4 – MARCANDO FALTAS

7). Un oficial debe transmitir al entrenador principal los detalles del castigo si es de su equipo, incluyendo, cuando sea posible, el número o la posición del jugador infractor y precisamente lo que hizo el jugador que fue ilegal. Si el castigo implica pérdida de un Down, el entrenador debe ser notificado de este hecho. El entrenador también debe ser notificado de cualquier aplicación o decisión inusual, sea o no en contra de su equipo. Los ejemplos pueden incluir: Pañuelos agitados (Pañuelo sin efecto); pases no atrapados; cualquier táctica o acciones injustas. (Ver Reglas 9-2-2.)

8). El Referee puede renunciar a dar una señal preliminar si la aplicación es "obvia" (por ejemplo, salida falsa, retraso del juego, otras faltas de bola muerta).

Si se debe ignorar un pañuelo, el Referee dará la señal de pañuelo sin efecto (S13). Esta señal no la dará el oficial que lanzó el pañuelo, a menos que sea el Referee.

Capítulo 5 – DEBERES ANTES DEL JUEGO

5 DEBERES ANTES DEL JUEGO

Los oficiales deberán estar limpios y ordenados en todo momento. Están a la vista desde el momento en que llegan a la sede hasta que se marchan. El nivel de vestimenta debe ser alto en todo momento.

Al llegar y salir de la sede, todos los oficiales deberán llevar:

- O bien una camisa o playera elegante, o bien una polo lisa con no más de un pequeño logotipo en el pecho.
- Pantalones, pero no vaqueros. Se aceptan pantalones cortos/shorts elegantes (no vaqueros) si hace calor.
- Tenis, pero no tenis de entrenamiento.
- Se prohíbe todo lo que lleve el logotipo de cualquier equipo nacional. Esto incluye las gorras.

1). Llegue a la sede al menos una hora antes del comienzo del partido o del torneo. Tan pronto como sea posible después de llegar a la sede, inspeccione las instalaciones y la superficie de juego, en particular para detectar peligros y obstrucciones. Solicite la ayuda de la administración del partido o del torneo para rectificar cualquier fallo.

2). Uniforme en el campo.

El uniforme que deberán llevar los oficiales de Flag Football de IFAF en todos los partidos o torneos será el siguiente:

- Casaca estándar a rayas verticales blancas y negras de 2" con cuello y puños negros; están prohibidos los números en la casaca; se permiten las casacas de malla si las llevan todos los miembros de la plantilla.
- Pantalones negros estándar; se permite el uso de pantalones cortos/shorts negros estándar si los llevan todos los miembros de la plantilla.
- Calcetines negros.
- Un cinturón negro, de aproximadamente 1½" de ancho, con una hebilla lisa.
- Zapatos negros (o predominantemente negros) con un diseño adecuado de tachuelas o banda de rodadura y cordones negros.
- Una gorra, blanca para el Referee, negra con ribetes blancos para los demás oficiales; son preferibles las gorras sólidas y de tamaño a las de malla y ajustables; se permiten las gorras para la lluvia.
- Sólo esta insignia está expresamente aprobada; si se lleva, la insignia de la IFAF deberá colocarse en el bolsillo del pecho; otra insignia aprobada podrá llevarse en el lugar correspondiente de la manga derecha; las insignias podrán estar cosidas o fijadas con velcro o similar.
- Cualquier parte de la ropa que se lleve debajo de la camisa del uniforme que se vea deberá ser de color negro.
- Los impermeables, si se usan, no estarán numerados y deberán tener un diseño de rayas de 2".
- Los guantes, si se usan, serán predominantemente negros.

3). Equipamiento en el campo.

Los oficiales deberán llevar el siguiente equipamiento:

- Uno o dos pañuelos, de color dorado claro, de aproximadamente 15" cuadrados y con peso, que se llevarán de forma discreta.
- Al menos dos marcas de diseño adecuado, llevadas donde sean fácilmente accesibles.
- Un silbato (y uno de repuesto), se recomiendan los silbatos de dedo o los que llevan cordones en el cuello y la muñeca.
- El cronometrador y el operador del reloj de juego llevarán cronómetros adecuados cuya precisión haya sido comprobada antes del partido; también deberán llevar relojes de repuesto, ya sea los cronometradores u otros miembros del equipo.
- Tarjeta de información del juego, lápiz (y de repuesto).
- Cuenta Down (y de repuesto).
- Moneda para el volado si es necesario.

Capítulo 5 – DEBERES ANTES DEL JUEGO

- 4). Todos los oficiales deberán participar en una reunión exhaustiva para prepararse mentalmente y repasar las reglas y la mecánica del flag football. La reunión deberá basarse en una guía como la que figura en el capítulo específico. Si hay más de una plantilla presente, se deberá realizar una conferencia conjunta si es posible.
- 5). Antes del partido o del torneo, identifíquense y preséntense a la administración del partido o del torneo. Discuta con ellos todas las cuestiones pertinentes (por ejemplo, cuándo se le pagará, qué reglas de reloj se utilizarán, si se jugarán tiempos extras y qué forma tendrán, en qué campo(s) trabajará, si se realizará algún control de cédulas y qué forma tendrán, si se le pedirá que tome y guarde estadísticas, etc.)
- 6). Compruebe la exactitud de sus relojes con una fuente fiable. Cada oficial debe llevar al menos un cronómetro de cuenta atrás, cuya fiabilidad y exactitud debe comprobarse.
- 7). Si es posible, examine las pelotas de juego. Si son aceptados, devuélvalos a los equipos.
- 8). Salga con tiempo suficiente para llegar al campo aproximadamente 15 minutos antes del comienzo del partido. Tenga en cuenta los posibles viajes largos al campo y el tiempo que requerirán. Si se van a utilizar balones neutros, llévelos consigo.
- 9). Anote la ubicación de las áreas del equipo y de las instalaciones médicas. Compruebe que la administración del juego ha realizado los cambios necesarios para rectificar los fallos en las instalaciones o en el área de juego. Compruebe que los representantes de ambos equipos están presentes.
- 10). Realizará un chequeo del equipamiento de los jugadores para asegurarse de que es seguro y legal.
- 11). Confirmar con ambos entrenadores principales que sus equipos están completamente presentes y listos para comenzar.
- 12). Toma posición y realiza el procedimiento de volado.

Capítulo 6 – REUNIÓN PREVIA AL ENCUENTRO

6 REUNIÓN PREVIA AL ENCUENTRO

Una reunión previa al partido es una oportunidad para que los oficiales se pongan en el estado de ánimo adecuado para officiar un partido de flag football: por esta razón, siempre debe celebrarse una reunión previa al partido. Antes de un torneo, puede ser conveniente que todos los oficiales presentes celebren una reunión conjunta. Todos los aspectos del juego deben ser cubiertos durante la reunión previa al partido, lo que incluye tanto las reglas como la mecánica. Discute las situaciones de juego raras e inusuales y decide cómo las cubrirías. Describe las experiencias de juegos anteriores y cómo las maneja.

La siguiente lista de chequeo se proporciona como guía.

6.1 DEBERES ANTES DEL ENCUENTRO

- Certificación de los entrenadores
- Realizar un chequeo del equipamiento de los jugadores
- Revisión de los balones (no es necesario marcarlos)
- Identificar las instalaciones médicas
- Instrucción al operador del cuenta Down y a los asistentes, si están presentes
- Ubicación de la administración del torneo
- Inspección del campo

6.2 PROCEDIMIENTO DEL VOLADO

- Ver las reglas de Flag Football IFAF R3.1
- 2 capitanes como máximo
- Mecánica y opciones

6.3 JUGADAS - GENERALIDADES

- Posiciones
- Conteo de jugadores
- Jugadores en movimiento
- Legalidad del snap
- Vigilar la línea de blitz
- Aplicación de la zona de no Carrera

6.4 CUANDO SILBAR INMEDIATAMENTE (Y POR QUE)

- Un oficial lanzará un pañuelo y pitará inmediatamente, dado que no puede ser corregido:
 - R 7-1-1-b (retraso)
 - R 7-1-3-a (sustitución)
 - R 7-1-3-b (Salida en falso)
 - R 7-1-4-a (fuera de lugar)
 - R 7-1-4-b (El defensivo toca el balón)
 - R 7-1-4-c (señales desconcentrantes)
 - R 7-1-4-d (más de dos señales de blitz, menos de 7 yardas) Actuar como en AR 7-1-4-V se menciona.
 - R 9-3-1-b (sustitución)
 - R 9-3-1-c (tácticas desleales)
- Un oficial lanzará un pañuelo y pitará en el snap, porque no puede ocurrir antes de un snap:
 - R 7-1-1-a (snap antes de una bola lista)
 - R 7-1-2 (snap ilegal)
- Un oficial lanzará un pañuelo y pitará en el snap, porque puede corregirse antes de un snap:
 - R 7-1-4-d (Señal inválida, 1 sec)
 - Lo importante es esperar en ese momento para juzgarlo correctamente.
 - Actuar como en AR 7-1-4-II prescribe.

Capítulo 6 – REUNIÓN PREVIA AL ENCUENTRO

6.5 JUGADAS DE CARRERA

- Cobertura del corredor - en el backfield, para el centro del campo, recorridos, pases, jugadas de opción o engaño.
- Acción frente al corredor
- Recorrido de cobertura
- Avance hacia delante - fuera de los límites del campo
- Línea de gol/situaciones de poco yardaje
- Fumble/pase hacia atrás
- Engaños

6.6 JUGADAS DE PASE

- Cobertura del pasador - límite de 7 segundos, rudeza, pase hacia adelante y/o fumble
- Pases detrás/más allá de la línea de scrimmage: aclarar la situación.
- Pase adelante/atrás/fumble: aclarar la situación
- Cobertura de los receptores
- Completo/incompleto
- Interferencia de pase - ofensiva, defensiva
- Tocar un pase en el aire
- Cobertura en la intercepción - impulso hacia la zona de anotación, mecánica inversa

6.7 FORMACIÓN DE MULTIPLES QB

- Cobertura por el Referee
- Chequeo de 2 pases hacia Adelante
- Límite de 7 segundos
- Múltiples pases hacia atrás
- Punto de bola muerta en pases hacia atrás incompletos

6.8 PUNTOS EXTRAS

- Posiciones
- 1 pt y 2 pts.
- Cobertura cuando la defensa gana la posesión del balón

6.9 ADMINISTRACIÓN DEL RELOJ EN MARCHA “MERCY RULE”

- Ver el reglamento IFAF Flag R3.2.6
- En los últimos 2min
- 30 puntos o más

6.10 DEBERES A LA MITAD Y TERMINO DE LOS PERIODOS

- Medio tiempo
- Fin del juego

6.11 TIEMPO FUERA

- Registro
- Posiciones

Capítulo 6 – REUNIÓN PREVIA AL ENCUENTRO

6.12 FALTAS Y APLICACIÓN

- Reportar - quién, qué, dónde, cuándo
- Registro de faltas
- Opciones
- Señales
- Aplicación

6.13 EN CASO DE UN LESIONADO

- Si un oficial está lesionado
- Si dos oficiales están lesionados

6.14 TIEMPO EXTRA

- Revise las reglas para el procedimiento del tiempo extra

6.15 DESAFÍO

- Ver el reglamento IFAF Flag R12
- Tiempos fuera restantes.
- Cuando, qué

Capítulo 7 - MECANISMOS

7 MECANISMOS

7.1 Responsabilidades Generales

7.1.1 Planilla de oficiales

	Referee	Down Judge	Field Judge	Side Judge
Planilla de 2- oficiales	Conteo ofensivo 7s 25s	-	Conteo defensivo Reloj de Juego	-
Planilla de 3- oficiales	Conteo ofensivo 7s 25s	Conteo ofensivo Conteo defensivo	Conteo defensivo Reloj de juego	-
Planilla de 4- oficiales	Conteo ofensivo 7s	Conteo ofensivo	Conteo defensivo Reloj de juego	Conteo defensivo 25s
Color en los gráficos	R	DJ	FJ	SJ

Zona Cruzada

: Es una zona donde 2 oficiales tienen deferentes responsabilidades.

7.1.2 VOLADO

1). Después de completar los deberes previos al juego:

- En un equipo de 2 oficiales, el Referee y el Field Judge deberán posicionarse en líneas laterales opuestas en la línea del medio campo. A continuación, deberán acompañar a los capitanes (2 como máximo) al centro del campo.
- En un equipo de 3 oficiales, el Referee debe posicionarse en el centro del campo en la línea media. El Down Judge y el Field Judge deben reunir a los capitanes (2 como máximo), acompañarlos hasta el Referee, y luego quedarse como testigos.
- En un equipo de 4 oficiales, el Referee y el Down Judge deben posicionarse en el centro del campo en la línea media. El Side Judge y el Field Judge deben reunir a los capitanes (2 como máximo), acompañarlos hasta el Referee, y luego volver a la línea de banda.

2). Cuando los capitanes (2 como máximo) hayan llegado al centro del campo, deberán colocarse uno frente al otro de espaldas a sus propias líneas laterales. Se le otorga la oportunidad al equipo visitante a escoger cara o cruz y estrechar la mano al equipo local. Si hay otro oficial presente, deberá ocupar una posición en la que pueda presenciar el momento del sorteo y observar ambas líneas laterales.

3). El Referee se presentará a sí mismo y, si están presentes, a otros oficiales a los capitanes.

4). Durante la ceremonia de sorteo, sólo los participantes en la ceremonia deberán estar en el terreno de juego. Todos los demás jugadores, entrenadores, etc. deberán estar en la zona del equipo.

5). El Referee deberá:

- Pedir al capitán visitante que escoja en el volado.
- Lanzar y agarrar la moneda (A menos que un invitado VIP lo haga).
- Indique al capitán ganador colocando una mano sobre su hombro. Colocar la mano cerca del hombro del capitán es adecuado siempre que la señal sea clara.
- Explica el resultado del volado.

6). Véase el reglamento IFAF Flag Football R3.1.1

Capítulo 7 - MECANISMOS

7). Posterior, se indicará a los capitanes que se coloquen de forma que se encuentren frente a frente y de espaldas a la zona de anotación que defenderán en el primer tiempo.

8). El Referee se acercará a los capitanes del equipo que tendrá la primera posesión y señalará el primer Down (S8).

9). Cuando los capitanes regresen a sus áreas de equipo, los oficiales registrarán el resultado del volado. Los apretones de manos u otras actividades de los equipos en esta fase deben ser discretos. Si los equipos no proporcionan sus propios balones, el Referee obtendrá un balón para comenzar el juego.

10). A petición de la administración del juego o del torneo, el volado puede ser realizado por una persona o por un pequeño grupo de personas.

7.1.3 Tiempo fuera

7.1.3.1 *Tiempo fuera cargado*

1). El Referee señalará un tiempo fuera cargado mirando hacia la línea de gol del equipo solicitante y dando la señal de tiempo fuera (S3) seguida de una "señal de lanzar" con los brazos a la altura de los hombros. No es necesario que el Referee haga sonar su silbato.

2). Si el tiempo fuera es el segundo y último que se le carga a ese equipo, el Referee dará además dos tirones a un silbato de vapor imaginario (sin hacer sonar su silbato). El Referee se asegurará personalmente de que el Head Coach y el capitán del equipo sepan que se han utilizado todos sus tiempos muertos.

3). El oficial que ha reconocido el tiempo fuera notificará al Referee la identidad de la persona que lo ha solicitado.

4). Todos los oficiales deben registrar todos los tiempos fuera, incluyendo el período y el tiempo restante en el reloj.

5). Los oficiales informarán a ambos entrenadores del número de tiempos fuera que le quedan a cada equipo, y del tiempo que le queda al período.

6). El intervalo de tiempo fuera será cronometrado por el oficial correspondiente.

7). Durante el tiempo fuera, y mientras los oficiales no estén realizando otras tareas:

- a. El Referee permanecerá con el balón en el siguiente punto.
- b. Los demás oficiales (si están presentes) observan a los equipos desde sus líneas laterales.

7.1.3.2 *Tiempo fuera de los oficiales*

1). Si no se debe cargar un tiempo fuera a ninguno de los equipos, el Referee señalará el tiempo fuera (S3) y luego tocará el pecho.

2). El Referee declarará el balón listo para el juego tan pronto como la razón para el tiempo fuera se haya cumplido (por ejemplo, un jugador lesionado ha dejado el campo y no está en ningún peligro).

3). Si un tiempo fuera por lesión se prolonga, o el juego se suspende por alguna otra razón, enviará a los jugadores a sus áreas de equipo.

4). Sólo el Referee puede detener el reloj para una charla o desafío del Head Coach. La reunión se llevará a cabo en la línea de banda. El entrenador que solicitó la reunión es el único que puede asistir a ella. Si está presente, otro oficial debe ir con el Referee para presenciar la reunión. Si después de la charla no se modifica la decisión, se cobrará un tiempo fuera a su equipo, en cuyo caso se llevará a cabo el procedimiento para un tiempo fuera cargado (que incluye dar al equipo todo el tiempo que le corresponde). Si un equipo solicita un

Capítulo 7 - MECANISMOS

tiempo fuera que en realidad es una solicitud de reunión del entrenador y luego se modifica la decisión, sólo se le cobrará un tiempo fuera si posteriormente solicita otro tiempo fuera.

5). Si el juego se interrumpe por cualquier motivo, todos los oficiales deben registrar el Down, el equipo en posesión, la posición del balón y el tiempo restante.

7.1.4 Declarando bola muerta:

1). Si el juego se interrumpe por cualquier motivo, todos los oficiales deben registrar el Down, el equipo en posesión, la posición del balón y el tiempo restante.

2). Si el reloj se detiene, todos los oficiales deben hacer la señal de tiempo muerto (S3) a menos que otra señal lo sustituya, y el cronometrador debe detener el reloj.

7.1.5 Uso de marcas.

Todos los oficiales deberán llevar al menos 2 marcas para utilizarlas para señalar otros puntos que no sean los de las faltas. Nunca lances una marca; corre a una posición aproximadamente a nivel del punto y suéltala. Si la marca cae en el lugar equivocado, muévela al lugar correcto. Mueva la marca con autoridad- ¡no intente empujarla con el pie con la esperanza de que nadie se dé cuenta!

Las marcas deben ser utilizadas por el oficial correspondiente para marcar:

- El punto en el que un receptor de un pase elegible sale voluntariamente de los límites del campo - esto es una indicación de que se producirá una falta si tocan un pase hacia adelante en los límites del campo antes de que haya sido tocado por un oponente.
- El punto de balón muerto, en caso de que el oficial tenga que abandonar el lugar para recuperar el balón o para observar la acción.
- El lugar donde se iniciará la jugada si no hay un indicador de Down.

7.1.6 Indicador de Down

1). Es responsabilidad de los oficiales asegurarse de que el operador de la caja de Down esté adecuadamente informado antes de que comience el juego. Preséntese ante ellos antes del partido. Recalque la importancia de su trabajo.

2). Demuestre al operador las señales que utilizará para indicar (i) el número de Down; (ii) "¡Quieto!"; (iii) mover la caja de cuenta Down.

3). Instruya al operador de la caja de cuenta Down para que nunca mueva la caja, ni cambie el número de Down, excepto por indicación de un oficial. Si se les pide que se muevan y pueden ver que se ha lanzado un pañuelo, deben quedarse donde están y llamar la atención del oficial sobre el pañuelo. Cuando se muevan, deberán desplazarse rápidamente y sin alboroto a su nueva posición.

4). Indique al operador de la caja de cuenta Down que entre los Down:

- a. No debe moverse hasta que se le indique que lo haga.
- b. Debe posicionar la caja de cuenta Down a nivel de la nariz del balón.
- c. Deberá cambiar el número de Down por el indicado por un oficial.
- d. Lo ideal es que cambie el número de Down al mismo tiempo que mueve la caja a la nueva posición, es decir, la caja debe mostrar el número anterior en la posición anterior, y el nuevo número en la nueva posición.
- e. Para mantener la línea de banda despejada para la seguridad de los jugadores, oficiales y asistentes, es crucial que, cuando sea posible, la caja de Down esté siempre posicionado a seis pies fuera de los límites. Esto debe ser recalcado al operador de la caja de Down.
- f. En el try, la caja de Down deberá mostrar el 1er Down.

Capítulo 7 - MECANISMOS

7.2 SEÑALES

7.2.1 Como usar las.

Las señales oficiales de fútbol se describen en el libro de reglas, sin embargo, hay una serie de señales adicionales que se describen a continuación y que los oficiales utilizarán para comunicarse como equipo y jugadores cuando la comunicación verbal sea imposible o inconveniente.

- 1). Las señales de los oficiales deben ser claras, distintas y deliberadas en todo momento.
- 2). Los oficiales que cubren deben señalar un tiempo fuera cuando las reglas prevén la detención del reloj o cuando un tiempo fuera es cargado a un equipo o al Referee. Los demás oficiales deberán repetir las señales de tiempo fuera, S3.
- 3). La señal de tiempo muerto habitual es S3. Sin embargo, en las siguientes circunstancias se debe utilizar la señal especificada en lugar de la señal de tiempo muerto:
 - a. Cuando se anota un touchdown o un try - S5.
 - b. Cuando se marca un safety - S6.
 - c. Cuando un pase hacia adelante es incompleto, o cuando no hay anotación en un try - S10.

Estas señales son suficientes para indicar al cronometrador o al operador del reloj que detenga el reloj, y S3 **no** debe darse de más, a menos que se haya lanzado un pañuelo, o se haya concedido un tiempo fuera por lesión.

- 4). El cronometrador en el campo debe detener el reloj antes de dar o repetir cualquier señal de tiempo muerto.
- 5). Las señales como "tiempo muerto" o "pase incompleto" deben repetirse dos o tres veces para asegurarse de que todos las ven. Sin embargo, más repeticiones son excesivas. No se debe doblar la cintura al dar señales de pase incompleto.
- 6). No es necesario que el cronometrador haga eco de la señal de reloj corriendo (S2). Si se requiere una confirmación visual, el cronometrador puede utilizar la señal Sup12.
- 7). Al dar señales al final de una jugada, continúe mirando a los jugadores en su área de responsabilidad, incluso si están fuera del terreno de juego, hasta que haya pasado toda amenaza de acción posterior. Si hace la señal con suficiente claridad, sus compañeros de equipo, la prensa y los espectadores verán la señal en cualquier dirección que se dé. Sólo las señales del Referee en los castigos e incidentes inusuales deben ser dadas en la dirección de la caja de prensa.
- 8). A menos que estés absolutamente seguro de que el Referee te ve y sabe que la línea de ganancia ha sido alcanzada, que la jugada terminó fuera de los límites, que hubo un cambio de posesión, o que hubo una anotación, repite la señal que has dado una vez que hayas establecido contacto visual con el Referee. Haz siempre la señal correspondiente. No pienses que todo el mundo sabe lo que ha pasado o que lo que ha pasado es obvio.
- 9). No te emociones al dar las señales (especialmente S5). Mantén la calma y la compostura. No se emocione. Mantenga su ecuanimidad.
- 10). Puede utilizar la señal de balón muerto (S7) para indicar el final de una jugada, salvo que se haya hecho otra señal (pase incompleto, puntuación, etc.)

Capítulo 7 - MECANISMOS

7.2.2 Señales complementarias para la comunicación.

Todas las señales son medios para comunicar visualmente un mensaje. La fuente del mensaje es el oficial que emite la señal. El destino del mensaje puede ser, en diferentes casos, otros oficiales, jugadores, entrenadores o espectadores. Las señales visuales pueden tener que utilizarse cuando la distancia o el ruido impidan que se oigan las señales audibles, o cuando una señal audible no sea apropiada.

Sup Señal N°	Explicación	Señal
3	El equipo que me toca contar tiene 5 jugadores en el campo	Puño a la altura del hombro (opcional poner el pulgar apuntando hacia arriba); brazo extendido hacia el lado (ver también Sup24)
4	El equipo que me toca contar tiene más de 5 jugadores en el campo	Una mano sobre la cabeza
5	El ultimo pase en El Campo Fue hacia atrás	Extiende el brazo hacia el campo trasero
6	La línea por ganar es la línea de gol	Mover los dedos índices discretamente a altura del pecho (Nota 1)
8	El reloj se detiene después de la siguiente jugada	Muñecas cruzadas a la altura del pecho.
11	El reloj de juego comienza en el momento del snap	Chasqueo de dedos
12	El reloj comienza en el silbatazo de bola lista	Movimiento circular del dedo desde la muñeca
13	La recepción fue completa	Llevar las manos al pecho en un movimiento de captura.
14	El pase fue Atrapado Fuera De los límites (incompleto)	Lanzar los brazos hacia el lado de fuera de los límites.
24	El equipo que soy responsable de contar tiene 4 (o menos) jugadores en el campo	Puño con el pulgar apuntando hacia abajo; brazo extendido hacia un lado (ver también Sup3)
25	Creo que se cumplen todas las condiciones para un touchdown	Puños juntos (delante del pecho) con los pulgares hacia arriba
26	El receptor tocó el balón dentro de los límites, pero no lo controló hasta que estuvo fuera de los límites	Mueve las manos (con las palmas hacia arriba) alternativamente hacia arriba y hacia abajo delante del pecho
27	El indicador de Down tiene un número equivocado	Dar la señal S17 (pase hacia adelante no atrapable) antes del snap
46	El blitz está en la posición correcta.	Brazo extendido frente al oficial con el pulgar hacia arriba
47	“Yo soy responsable de la línea de gol”	Las dos manos tocan el pecho

[Nota 1: Esta señal sólo debe utilizarse cuando el balón está en el campo del equipo A].

Capítulo 7 - MECANISMOS

7.3 DESPUES DE CADA DOWN

- 1). El oficial correspondiente pitará y marcará el punto.
- 2). Cualquiera de los oficiales puede recuperar y/o marcar el punto. Todos los oficiales tienen la responsabilidad principal de hacerlo.
- 3). Cambie su indicador de Down para reflejar el nuevo Down. Anúncielo verbal y visualmente. En el 4º Down, debes asegurarte de que ambos entrenadores principales sepan que es el 4º Down.
- 4). El Referee comprobará el estado del reloj de juego con el oficial correspondiente y declarará el balón listo para jugar haciendo sonar su silbato y dando la señal (S2) cuando los oficiales estén en su posición final. Si el reloj se pone en marcha en el momento de estar listo para el juego, deberá dar la señal (S3).
- 5). La cuenta de 25 segundos comienza cuando el árbitro declara el balón listo para el juego. Si el Equipo A no está en posición para centrar el balón, adviértales con una llamada de "Tiempo" cuando queden aproximadamente 10 segundos.

7.4 RETORNO DE INTERCEPCIÓN

- 1). Cuando hay una intercepción, los oficiales deben invertir su mecánica normal y oficiar la jugada como una carrera larga, con el Referee responsable de la línea de gol del Equipo A.
- 2). Recuerda que el balón no se devuelve a la línea de 5 yardas para el comienzo de la siguiente serie. El juego continúa ya sea desde el final de la carrera, el lugar donde la pelota es reubicada por un castigo, o con un try.

7.5 JUGADAS DE ANOTACIÓN Y PUNTO EXTRA

- 1). Cuando estés seguro de que hay una anotación, toca tu silbato y da la señal apropiada (S5 para un touchdown, S6 para un safety). Si no eres el Referee, mantenlo hasta que estés seguro de que el Referee te ha visto. Si eres el Referee, suéltalo después de un segundo mientras realizas las tareas de barrido. A continuación, haz una última señal de confirmación. Mantenla durante 5 segundos.
- 2). Si se ha marcado un touchdown, el oficial más cercano (Referee o Down Judge) obtendrá una pelota y se moverá hacia la línea de 5 yardas del Equipo B. Localiza el balón allí, a menos que el Equipo A indique claramente su deseo de intentar una conversión de 2 puntos, en cuyo caso el balón debe ser localizado a 10 yardas de la línea de gol.
- 3). Recuerda que debes aceptar la primera opción hecha por el equipo anotador y que no pueden cambiar de opinión después de que se haya dado el visto bueno.
- 4). Si el intento es bueno, el Referee señalará (si es necesario) y lo confirmará como lo haría con un touchdown, y también confirmará si es para 1 o 2 puntos. Si no es bueno, dará la señal (S10).
- 6). Después de un safety, el equipo anotador toma posesión en su línea de 5 yardas.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 2 OFICIALES

7.6 MECANISMO DE 2 OFICIALES

En el mecanismo de 2 oficiales, usted no verá todo. Avisa a los entrenadores para que te ayuden si es necesario. Los jugadores deben traer el balón de vuelta y, a veces, sustituirlo para el snap para ahorrar tiempo.

7.6.1 Pre-snap

- Referee
 - Silba para iniciar el reloj de 25s.
 - Se posiciona en la línea de scrimmage con el indicador de Down en la línea lateral del equipo visitante.
 - Despeja la línea lateral.
 - Comprobar el estado del reloj de juego.
 - Cuenta la ofensiva (dos veces, estás solo) y anota dónde está el QB (escopeta o debajo del snapper). Un QB por debajo del snapper podría cruzar la LoS más fácilmente.
 - Comprueba el balón y a los jugadores en/cerca de la línea.
 - Comprueba el número de blitzers legales a través del Field Judge y trata de trazar una línea directa entre el blitzer(s) y el QB (RoW).
 - Supervisar el estado del reloj de juego, informar al equipo A cuando queden 10 segundos, y silbar si se agota.
 - Estar atento a cualquier falta previa a la jugada.
 - Cuando el balón esté cerca de la línea media o de gol, comunicar al Field Judge quién será el responsable de cada línea.

- Field Judge
 - Se posiciona a 7 yardas de la línea de scrimmage en la línea lateral del equipo local.
 - Despeja la línea lateral.
 - Cuenta la defensa.
 - Comprueba el número de blitzers con el R.
 - Comprobar el estado del reloj de juego y estar preparado para ponerlo en marcha cuando sea necesario.
 - Comprueba que cualquier blitzer que solicite el derecho de paso esté al menos a 7 yardas de la línea de scrimmage - Intenta ponerlo en la posición correcta si es posible. Termina la jugada y lanza tu pañuelo si no puedes hacer que retrocedan.
 - Cuando el balón esté cerca de la línea de medio campo o de gol, comunique al referee quién será el responsable de cada línea.

7.6.2 Después del-snap

- Referee
 - Iniciará la cuenta de 7 segundos con el brazo en movimiento según el proceso establecido en 4.2.5.
 - A partir de los 5 segundos, audibilizar también en voz alta la cuenta.

- Field Judge
 - Muévete hacia la primera línea a cubrir (la línea media o la línea de gol, dependiendo de la posición del campo) mientras mantienes una amplia visión de los jugadores.
 - Si los receptores continúan moviéndose hacia abajo, estar preparado para cubrir la línea de gol o de fondo, dependiendo de cuál sea la situación.

7.6.3 Jugadas de Pase

- Referee
 - Comprobar la carrera del blitzer(s) hacia el QB para ver si hay bloqueos o contacto ilegal. Una vez que el blitzer ya no está amenazado, cambiar el enfoque hacia el QB y observar la interacción QB/Blitzer en busca de sacks y potenciales faltas de contacto ilegal
 - **Recuerda: Si el blitzer cambia su trayectoria, pierde su derecho de paso.**

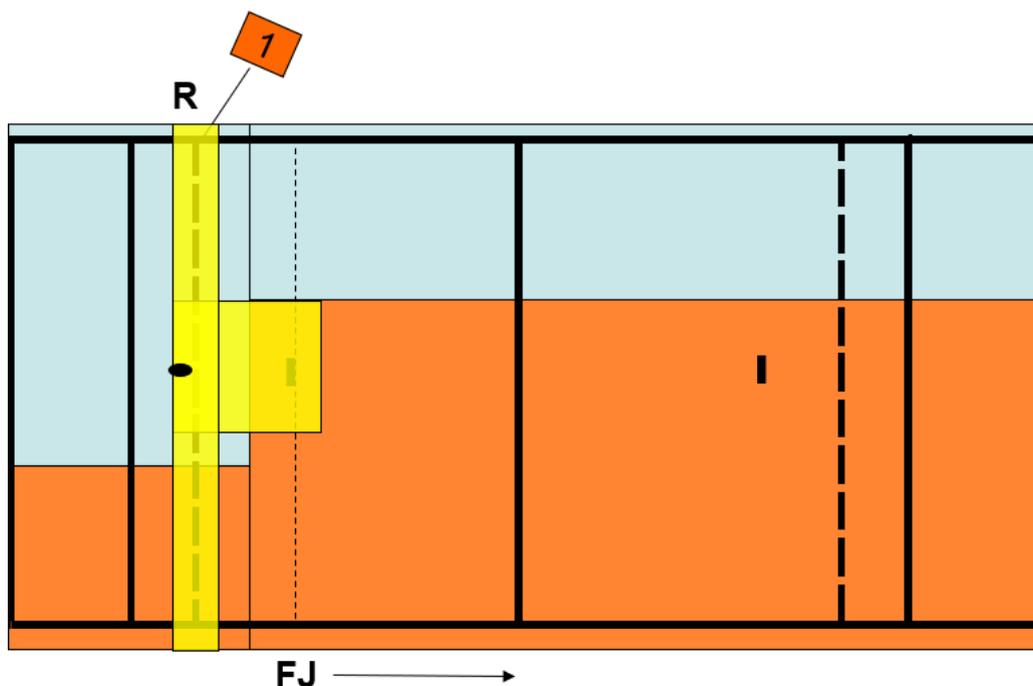
Capítulo 7 – MECANISMO DE 2 OFICIALES

- Vigila la línea de scrimmage para asegurarte de que el QB no la cruza. Esto es especialmente importante en las jugadas que comienzan por debajo del snapper.
 - Después de que el pase haya sido lanzado, empieza a moverte hacia abajo mientras mantienes la visibilidad sobre el QB para cualquier falta potencial cometida contra/por él. Luego cambia tu enfoque hacia el corredor.
 - Estar preparado para dictaminar un posible safety si el QB cae en la zona de anotación.
- Field Judge
 - Tan pronto como el balón haya sido lanzado, busca a los posibles receptores y observa las faltas cometidas contra/por ellos.
 - Estar preparado para decidir sobre las recepciones y las faltas en ambos lados del campo, ya que el referee no siempre puede verlas.
 - Si el balón es atrapado, concéntrate en la carrera y en llegar a la línea de amenaza lo antes posible.

7.6.4 Jugadas de carrera

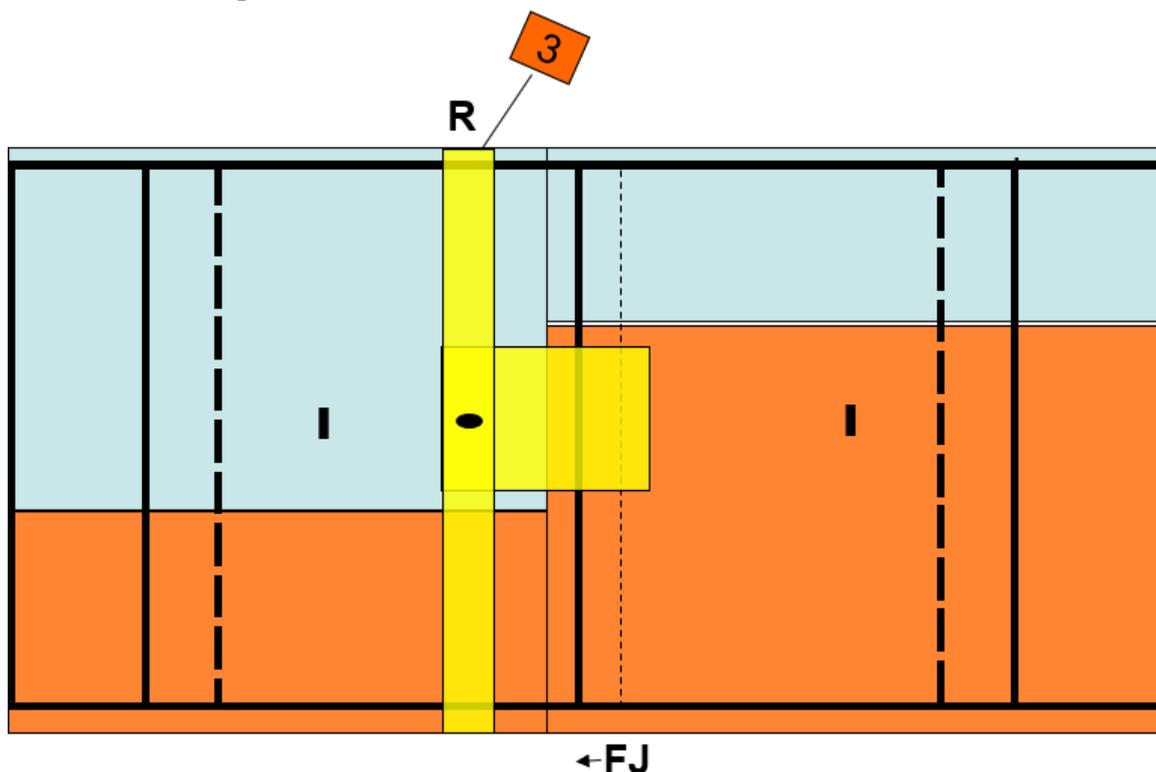
- Referee
 - Vigilar el área alrededor del corredor por si hay bloqueos de los jugadores del equipo A
 - Dependiendo de la posición del corredor en el campo, vigilar el contacto ilegal cometido sobre o por ellos y otras faltas como diving o saltos.
 - Estar preparado para decidir sobre un posible safety en la línea de gol.
- Field Judge
 - Muévete hacia la línea por ganar o la línea de gol y espera a que el corredor se acerque a ti.
 - Vigilar el área alrededor del corredor para detectar cualquier bloqueo por parte de los jugadores del equipo A
 - Dependiendo de la posición del corredor en el campo, observa si hay contacto ilegal cometido sobre o por él y otras faltas como diving o saltos.

7.6.5 La Línea de Gol



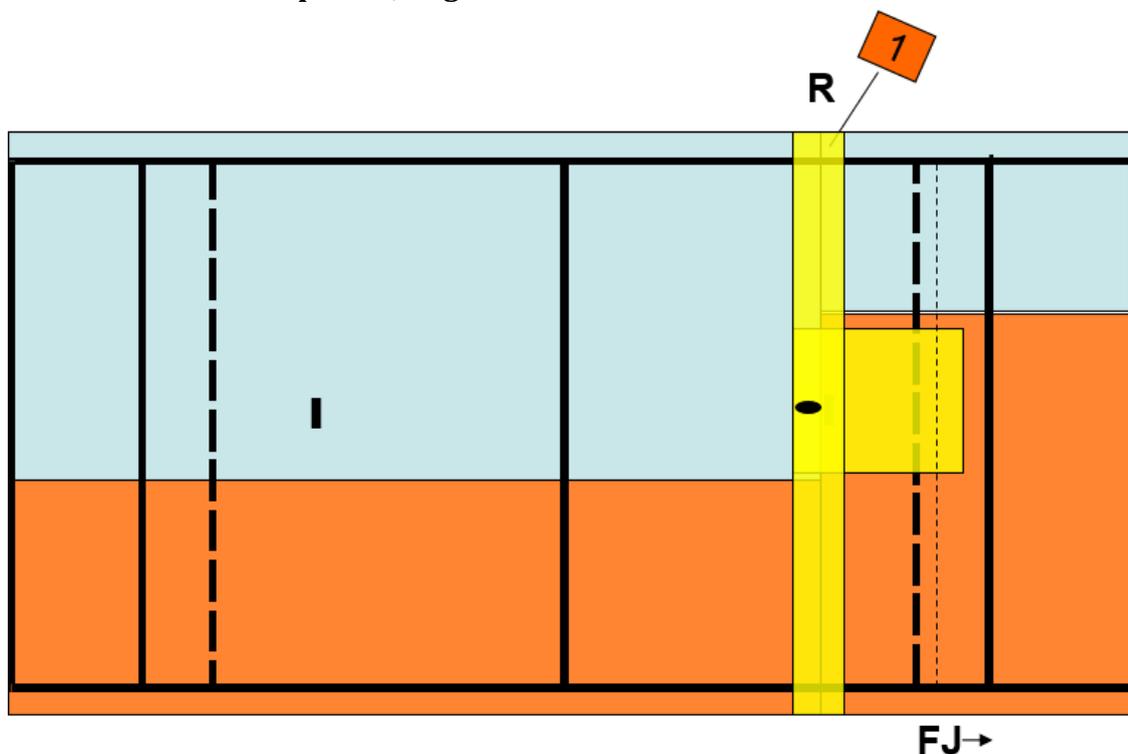
Capítulo 7 – MECANISMO DE 2 OFICIALES

7.6.6 Medio campo



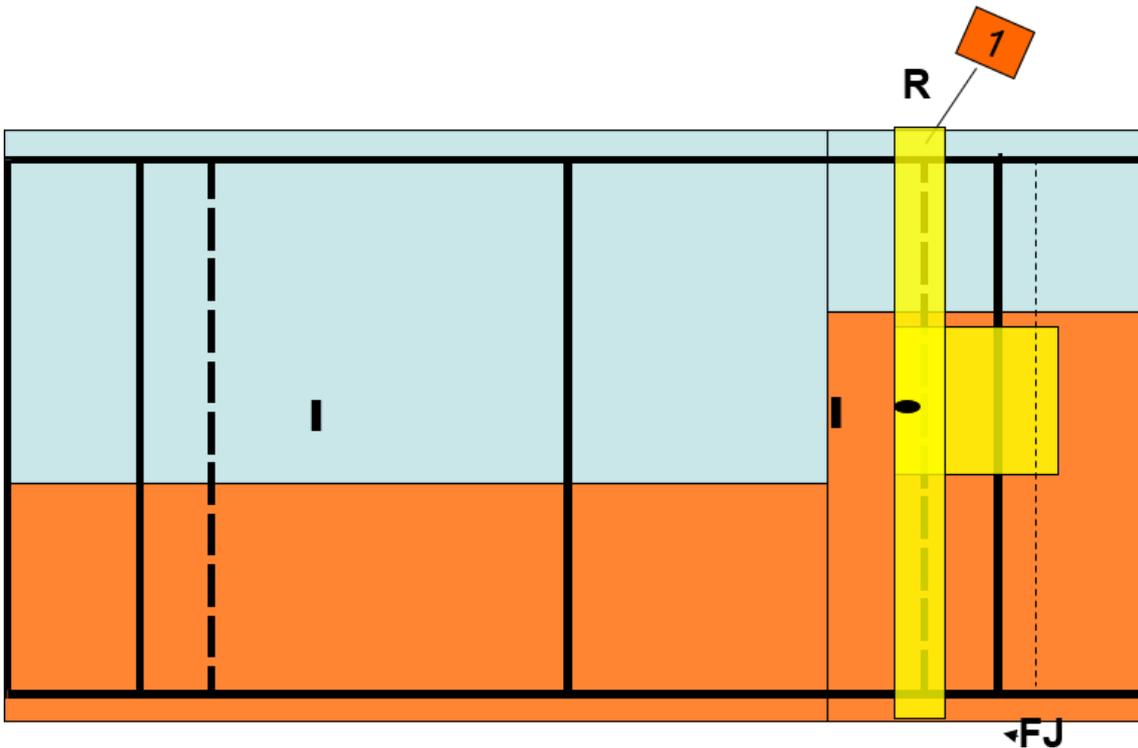
Si el balón se centra a menos de 3 yardas del medio campo, R debe tomar ambas líneas, la línea de scrimmage y la línea media haciendo sup47 al FJ.

7.6.7 conversión de 2 puntos, larga distancia



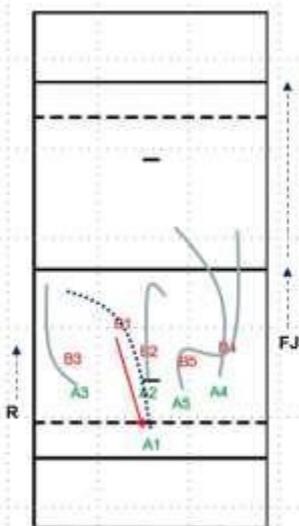
Capítulo 7 – MECANISMO DE 2 OFICIALES

7.6.8 Conversión de 1 punto, distancia corta.

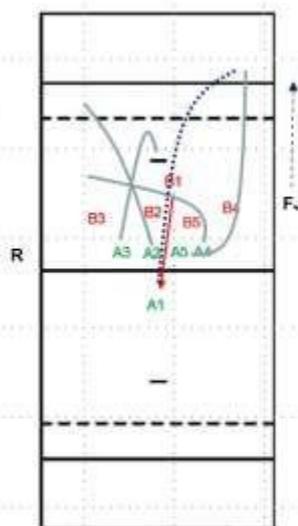


Si el balón se centra a menos de 3 yardas de la LG de B, R debe tomar ambas líneas, Línea de scrimmage y LG haciendo sup47 a FJ.

7.6.9 Algunas situaciones con mecanismo de 2 oficiales

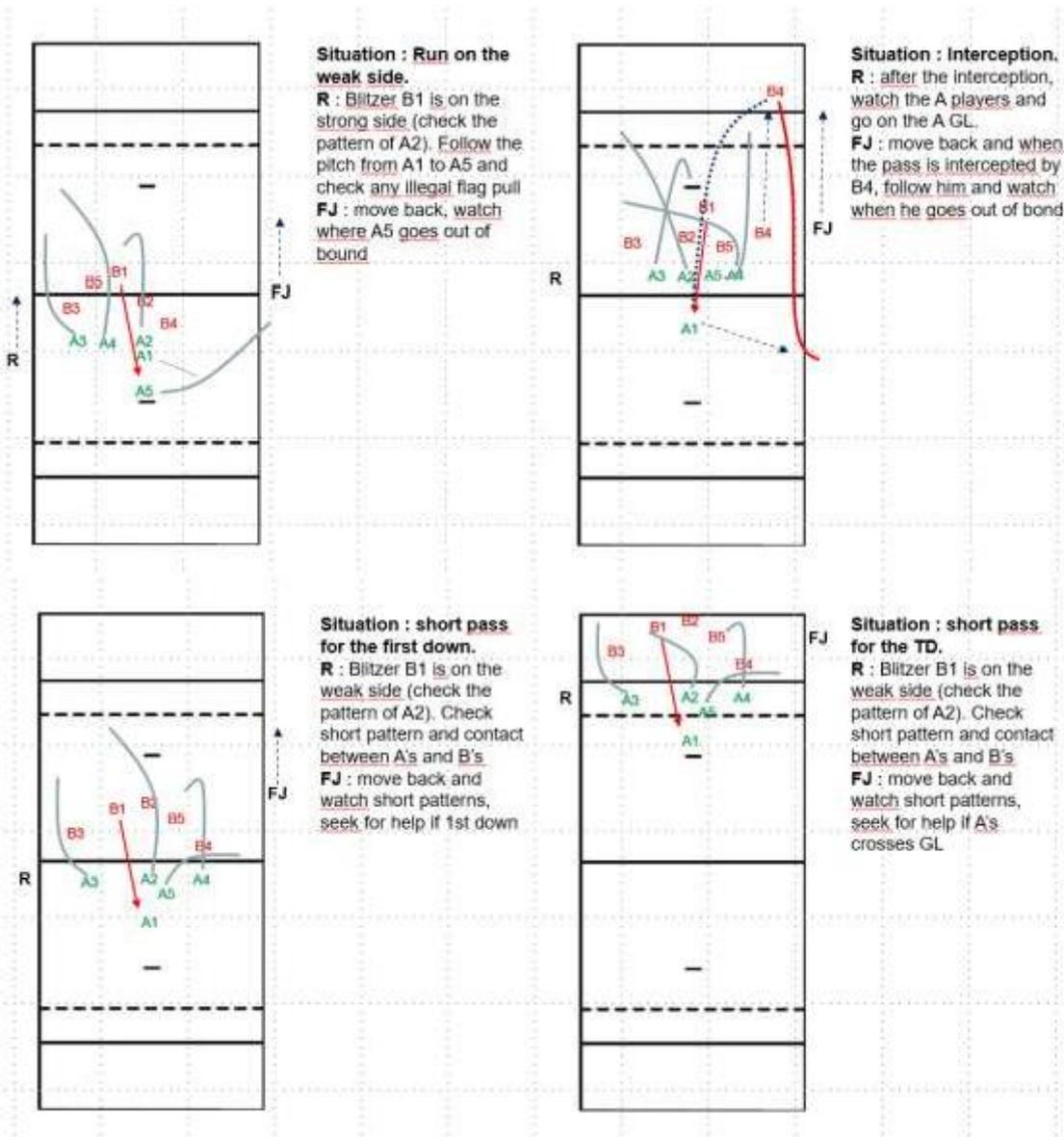


Situation : Pass on the WR of the weak side.
R : Blitzer B1 is on the weak side (check the pattern of A2). As soon as the pass is thrown, verify QB A1 is not threatened anymore and turn to see the pass. Follow the play and check the flag pull or the feet out of bond
FJ : move back, stop at midfield and when the pass is thrown, run and watch A3 catching (or not) the ball. If the catch is made, try to be on the GL before A3



Situation: Pass on the WR of the weak side.
R: Blitzer B1 is on the weak side (Check the pattern of A2). As soon as the pass is throw, verify QB A1 is not threatened anymore and turn to see the pass. Follow the play and check the flag pull or the feet out of bond
FJ: move back, stop at midfield and when the pass is throw, run and watch A3 catching (or not) the ball. If the catch is made, try to be on the GL before A3.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 2 OFICIALES



Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES

7.7 Mecanismo de 3 oficiales

Será más fácil ver lo que sucede en el campo como el relevo del balón. Pero se puede pedir al receptor que vuelva con el balón en caso de pase incompleto.

7.7.1 Pre-snap

- Referee
 - Silba para iniciar el reloj de 25s.
 - El posicionamiento normal debe ser en el backfield ofensivo en el lado opuesto del DJ. Si hay mucho contacto entre el QB y el blitzter, puedes moverte al lado del brazo del QB. Ten en cuenta que debes moverte hacia atrás frente al DJ en situaciones de línea de gol y situaciones de múltiples QB. Debes estar al menos 5 yardas más profundo que el back más profundo. Debes poder ver a todos los jugadores desde esta posición.
 - Cuando el balón sea centrado en la línea de 5 yardas del Equipo A y hacia atrás, sitúate en la misma línea lateral que el juez de campo, en el pylon de la línea de gol.
sideline as the field judge, at the goal line pylon.
 - Comprueba el estado del reloj de juego.
 - Cuenta la ofensa con el Down Judge.
 - Comprueba el número de blitzers legales con el Field Judge y trata de trazar una línea directa entre el blitzter(s) y el QB (RoW).
 - Supervisa el reloj de la jugada, informa al equipo A cuando quedan 10 segundos y avisa cuando se agotan.
 - Vigilar cualquier falta previa al snap.

- Down Judge
 - En la línea de scrimmage con el indicador de down en el lado del equipo visitante.
 - Cuando la bola es centrada en la línea de 5 yardas del equipo B y hacia adentro, inicia hacia la línea de gol.
 - Despejar la línea lateral.
 - Contar la ofensiva con el referee y la defensa con el field judge.
 - Comprobar si el QB está en posición escopeta o por debajo del snapper - Un QB por debajo del snapper es más probable que pise la línea de scrimmage antes de hacer un pase.
 - Cuando el balón esté cerca de la línea de medio campo o de gol, comunícate con el Field Judge para saber quién será el responsable de cada línea.
 - Esté atento a cualquier falta previa al snap.

- Field Judge
 - A 7 yardas de la línea de scrimmage, frente al down judge.
 - Despeja la línea lateral.
 - Cuenta la defensa con el Down Judge.
 - Comprueba el número de blitzers con el referee.
 - Comprueba el estado del reloj de juego y esté preparado para ponerlo en marcha cuando sea necesario.
 - Comprueba que cualquier blitzter que solicite el derecho de paso esté al menos a 7 yardas de la línea de scrimmage - Intenté que esté en la posición correcta si es posible. Detenga la jugada y lance su pañuelo si no puede hacer que retrocedan.
 - Comuníquese con el Down Judge en cuanto a quién será responsable de cada línea.

7.7.2 Post-snap

- Referee
 - Comienza la cuenta de 7 segundos con el brazo en movimiento según el proceso establecido en 4.2.5.
 - A partir de los 5 segundos, audibilizar también en voz alta la cuenta.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES

- Down Judge
 - Mantén tu posición en la línea de scrimmage hasta que el balón/portador lo cruce antes de soltarlo hacia abajo.
 - Concéntrate principalmente en las primeras 5 yardas hacia abajo del campo donde se lanza el balón - Aquí es donde ocurrirán la mayoría de las interacciones entre los jugadores del equipo A y del equipo B.
 - Espera hasta que el balón/portador del balón cruce la LoS y luego muévete campo abajo.
- Field Judge
 - Muévete rápidamente hacia la primera línea a cubrir (la línea de medio campo o la de gol, dependiendo de la posición del campo) mientras mantienes una amplia visión de los jugadores.
 - Si los receptores continúan moviéndose campo abajo, esté preparado para cubrir la línea de gol o de fondo, dependiendo de cuál sea la situación.

7.7.3 Jugadas de Pase

- Referee
 - Comprobar la carrera del blitzer(s) hacia el QB para ver si hay bloqueos o contacto ilegal. Una vez que el blitzer ya no está amenazado, cambia el enfoque al QB y observa la interacción QB/Blitzer para ver si hay sacks y posibles faltas de contacto ilegal.
 - Recuerda: Si el blitzer cambia su trayectoria, pierde su derecho de paso.
 - Después de que el pase haya sido lanzado, empieza a moverte hacia abajo mientras mantienes la visibilidad sobre el QB para cualquier posible falta cometida contra/por él.
 - Estar preparado para llamar un posible safety si el QB cae de nuevo en la endzone.
- Down Judge
 - Vigilar la línea de scrimmage para asegurarse de que el QB no la cruza. Esto es especialmente importante en las jugadas que comienzan por debajo del snapper.
 - Tan pronto como el balón haya sido lanzado, busque a los posibles receptores y observe las faltas cometidas contra/por ellos.
 - Si la pelota es atrapada, concéntrese en la carrera y siga la jugada en el campo.
- Field Judge
 - Tan pronto como el balón haya sido lanzado, busca a los posibles receptores y observa las faltas cometidas contra/por ellos.
 - Prepárate para marcar las recepciones y las faltas en ambos lados del campo, ya que el Down Judge no siempre puede verlas.
 - Si el balón es atrapado, concéntrese en la carrera y en llegar a la línea de amenaza lo antes posible.

7.7.4 Jugadas de Carrera

- Referee
 - Vigilar el área alrededor del corredor por si hay bloqueos de jugadores del equipo A.
 - Desplazarse hacia abajo siguiendo la carrera mientras mantiene una amplia visión de la acción alrededor y detrás de él.
 - Estar preparado para llamar un posible safety en la línea de gol.
- Down Judge
 - Mantener la línea de scrimmage hasta que el corredor te pase. Estar atento a posibles jugadas de engaño con el corredor lanzando un pase hacia adelante.
 - Dependiendo de la posición del corredor en el campo, vigila el contacto ilegal cometido sobre o por ellos y otras faltas como diving o saltar.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES

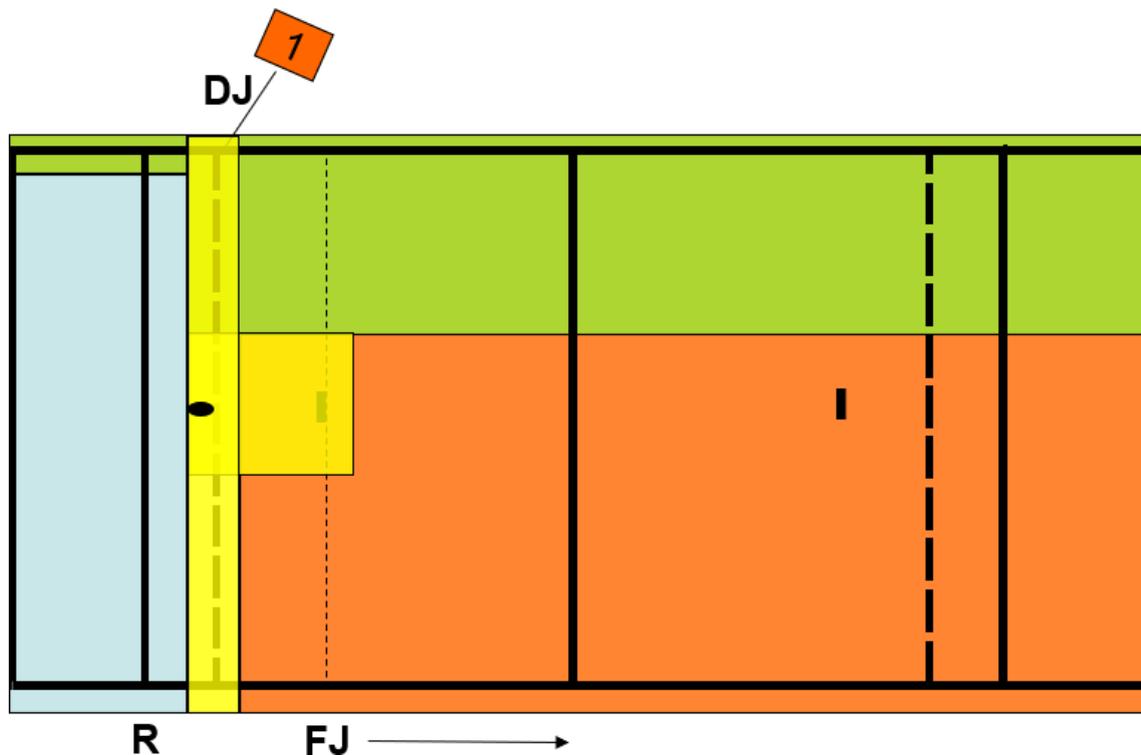
- Field Judge
 - Muévete hacia la línea por ganar o línea de gol y espera a tomar al corredor si viene hacia ti.
 - Vigilar el área alrededor del corredor para detectar cualquier bloqueo por parte de los jugadores del equipo A
 - Dependiendo de la posición del corredor en el campo, observa si hay contacto ilegal cometido sobre o por ellos y otras faltas como diving o saltos

7.7.5 Formación de Múltiples QB's

Puede encontrar situaciones en las que los equipos busquen utilizar múltiples Quarterbacks en una jugada, lo que implica múltiples pases hacia atrás entre ellos antes de que el balón sea lanzado finalmente hacia adelante.

- Referee
 - Muévete hacia la línea lateral del Field Judge, a la altura del jugador ofensivo más profundo
 - Señalar hacia el campo trasero (señal suplementaria 5) por cada pase hacia atrás que se lance
- Down Judge
 - Permanece en la línea de scrimmage
 - **NO debe mirar hacia el backfield ofensivo** a menos que la ofensiva esté utilizando tres o más quarterbacks
- Field Judge
 - Reacciona a medida que se desarrolla la jugada: pase o carrera

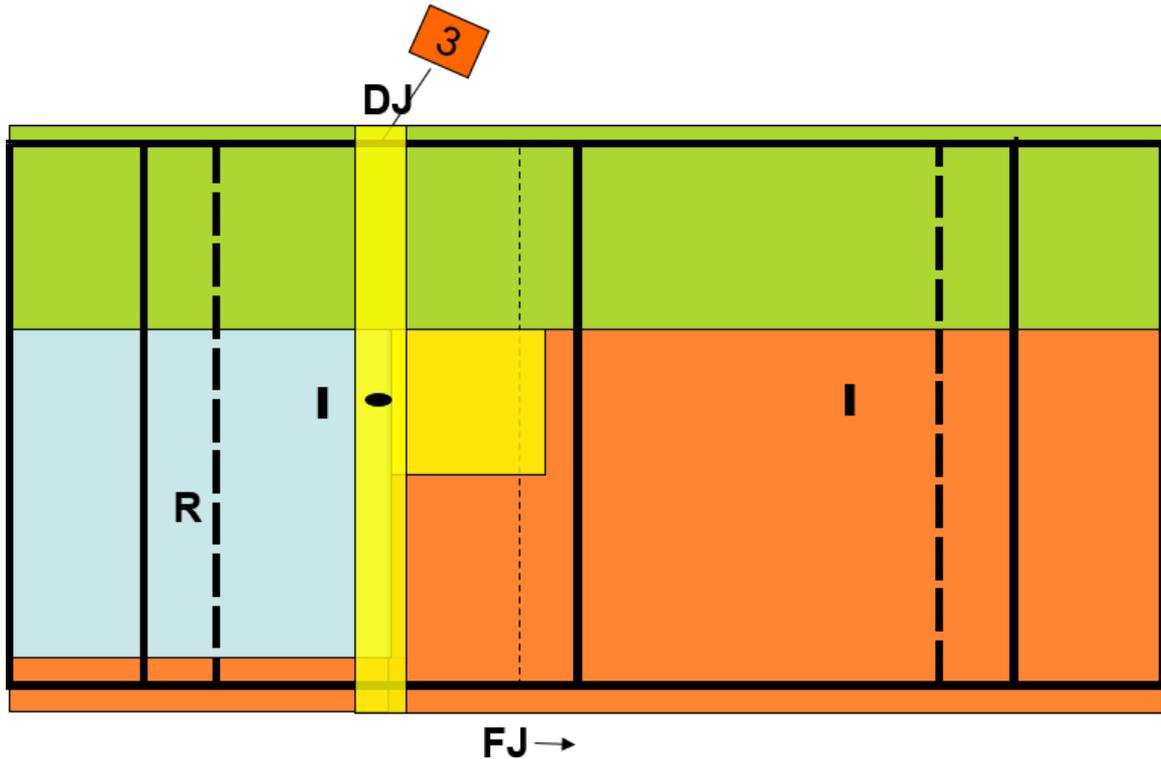
7.7.6 Línea de Gol



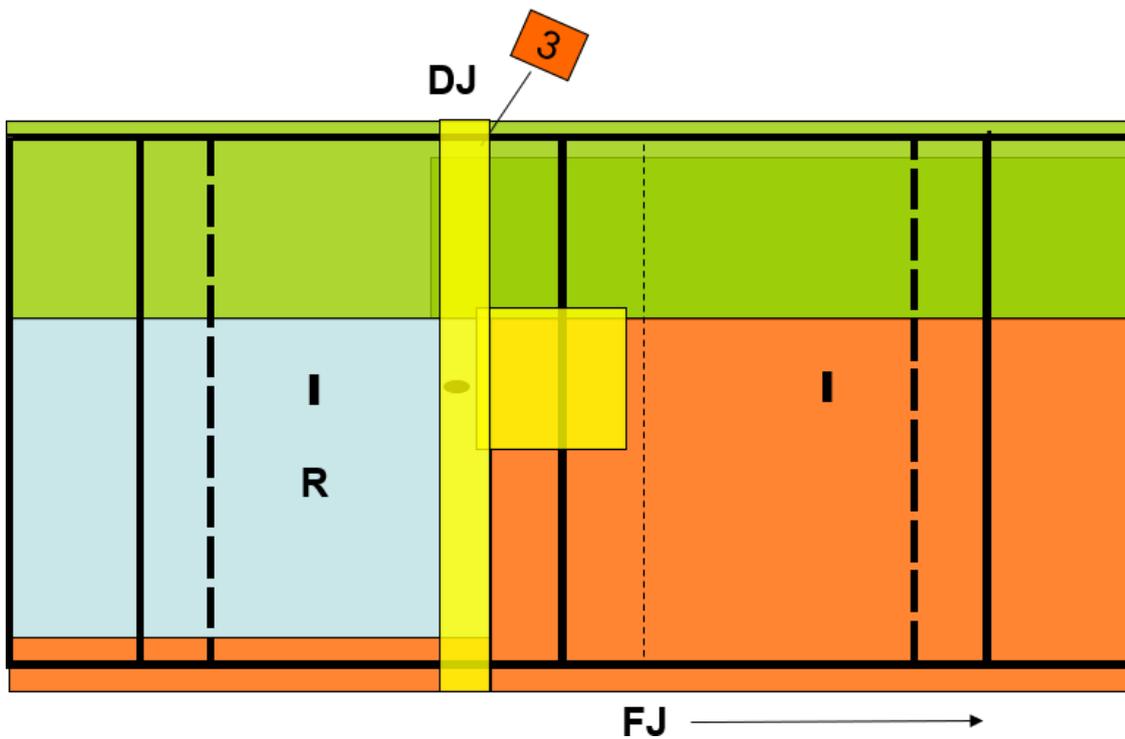
Si el balón se centra a menos de 3 yardas de la LG de A, DJ debe tomar ambas líneas, Línea de scrimmage y GL haciendo sup47 a R.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES

7.7.7 Jugada Normal en el área de A.



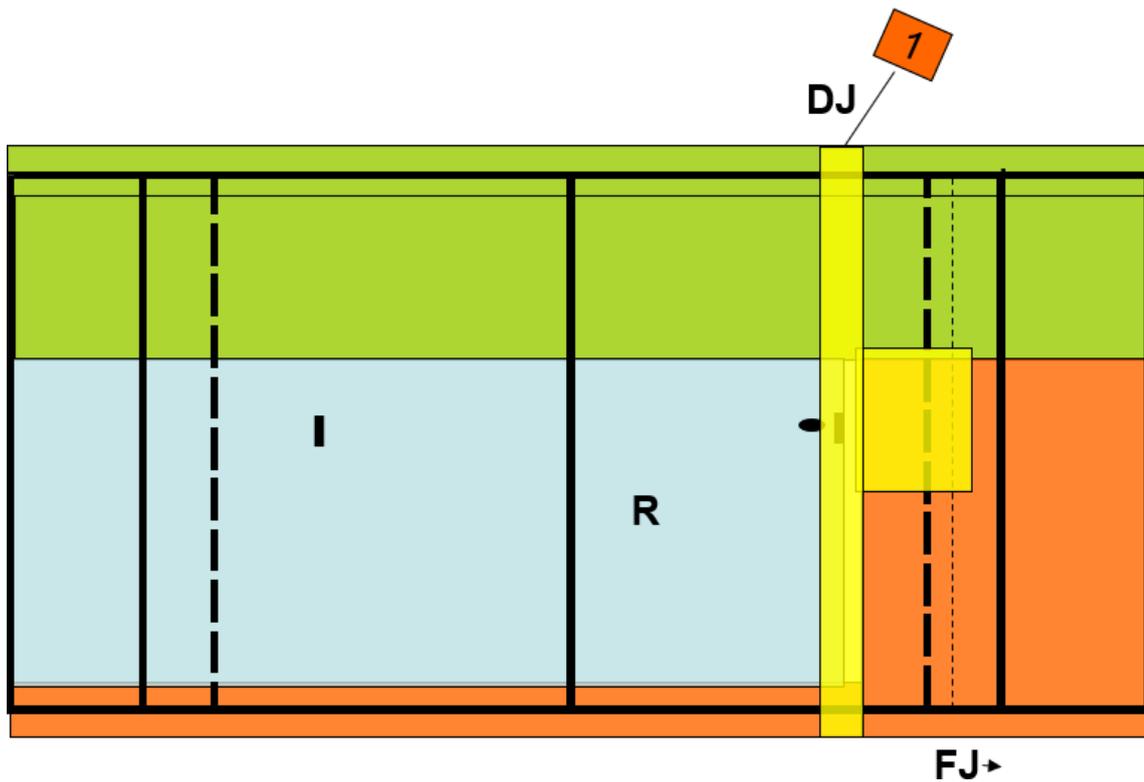
7.7.8 Cerca de Medio Campo



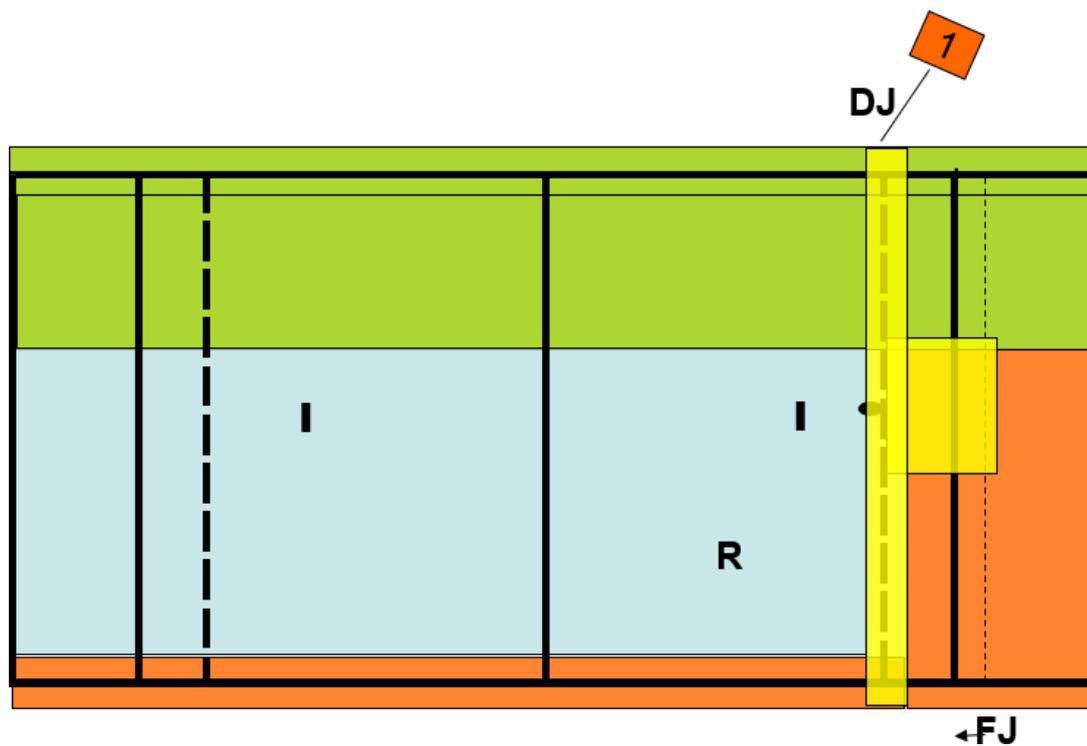
Si el balón se centra a 3 yardas o menos del medio campo, DJ debe tomar ambas líneas, la línea de scrimmage y la línea media haciendo sup47 a FJ. R podría ayudar en caso de una jugada de carrera.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES

7.7.9 Conversión de 2 puntos, Distancia Larga

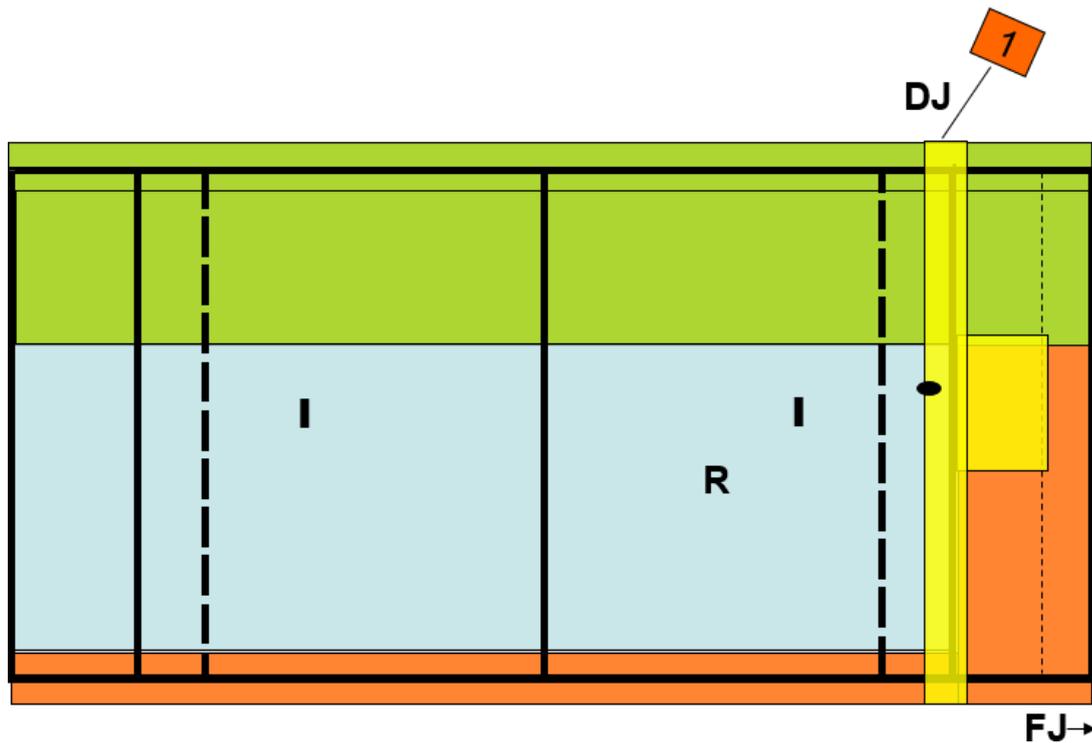


7.7.10 Conversión de 1 punto.



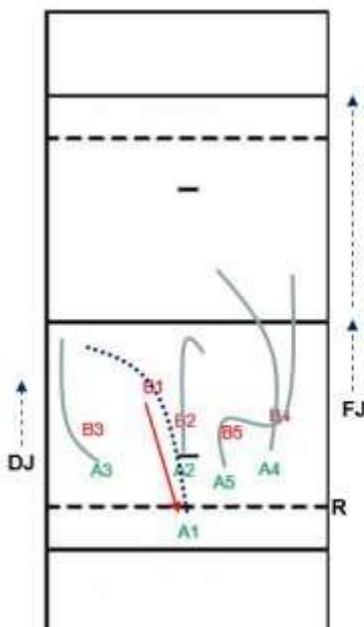
Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES

7.7.11 Distancia Corta

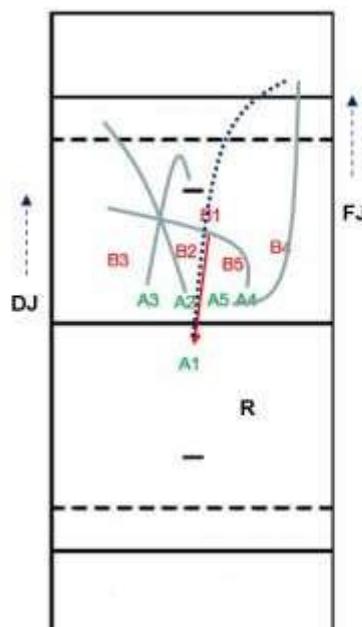


Si el balón se centra a menos de 3 yardas de la LG de B, DJ debe tomar ambas líneas, la de scrimmage y la LG haciendo sup47 a FJ. FJ tomará la línea de fondo. R se queda en el centro del campo para tener una mejor visión del blitzter.

7.7.12 Situaciones con mecanismos de 3 oficiales.

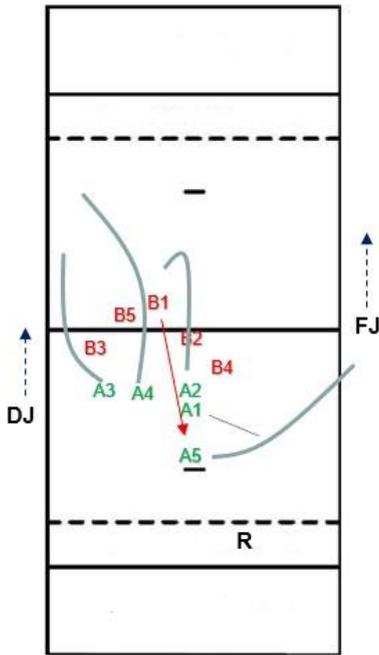


Situation : Pass on the WR of the weak side.
R : Blitzter B1 is on the weak side (check the pattern of A2). As soon as the pass is thrown, verify QB A1 is not threatened anymore and follow the play.
DJ : Check any illegal contact on short routes or within the first 5 yards of the LOS. After the pass is thrown, follow A3 and check the flag pull or the feet out of bond
FJ : move back, when the pass is caught, be on the GL before A3



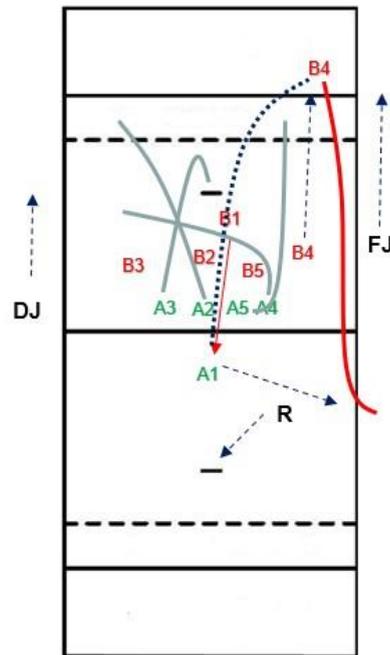
Situation : Pass on the Slot of the strong side.
R : Blitzter B1 is on the strong side (check the moves of A2 and A5). Follow the play
DJ : Check any illegal contact on short routes or within the first 5 yards of the LOS and follow the play
FJ : go directly to GL and when the pass is thrown and watch A5 catching (or not) the ball.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES



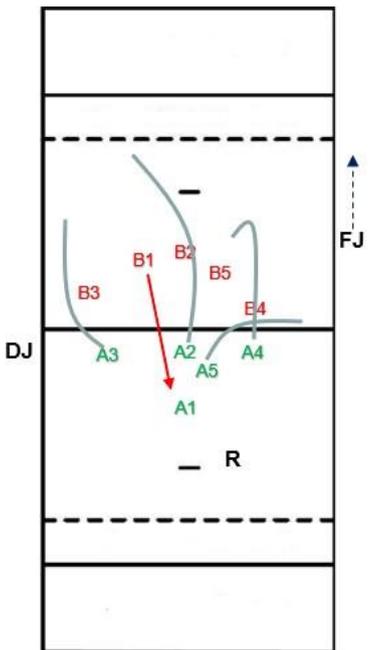
Situation : Run on the weak side.

R : Blitzter B1 is on the strong side (check the pattern of A2). Follow the pitch from A1 to A5 and check any illegal flag pull
DJ : as soon as you see the pitch, stay on LoS to see any illegal forward pass and follow the runner from this spot
FJ : go to midfield and stay, watch where A5 goes out of bound



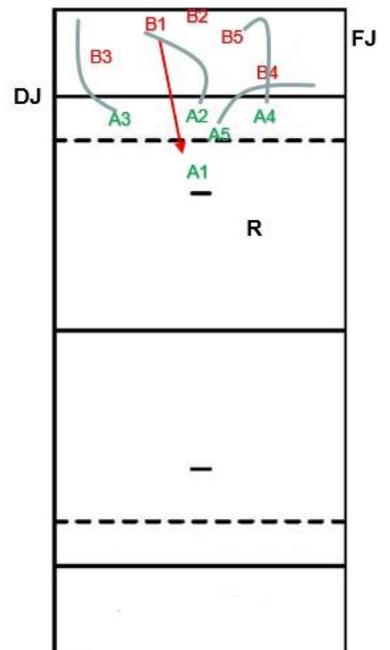
Situation : Interception.

R : after the interception, watch the A players and go inside the field.
DJ : after the snap, watch the receivers on your side
FJ : move back and go on the GL. After the interception by B4, follow him and watch when he goes out of bound



Situation : short pass for the first down.

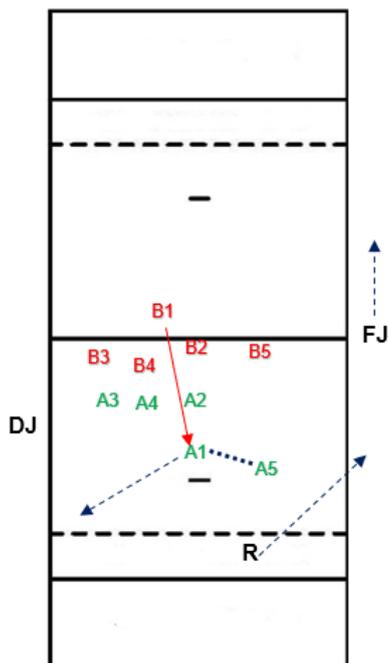
R : Blitzter B1 is on the weak side (check the pattern of A2). Check short pattern and contact between A's and B's
DJ : stay on LoS and move to midfield to help FJ (easy if A1 is in shotgun position)
FJ : move back and watch short patterns, seek for help if 1st down



Situation : short pass for the TD.

R : Blitzter B1 is on the weak side (check the pattern of A2). Check short pattern and contact between A's and B's on your side
DJ : already on GL, check short pattern and contact between A's and B's on your side
FJ : move back and watch deep patterns

Capítulo 7 – MECANISMO DE 3 OFICIALES



Situation : Multiple QB.

R : Blitzer B1 is on the strong side (check the pattern of A2). As soon as A1 pitch to A5, go to the sideline and check if there is more than one forward pass. Stay on the ball carrier

DJ : as soon as you see the pitch, stay on LoS and check downfield

FJ : go to midfield and stay. If there is a long passe, follow the ball to see the possible targets and stay on them

Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES

7.8 MECANISMO DE 4 OFICIALES

7.8.1 Antes del Snap

- Referee
 - Silbatazo para iniciar el reloj de 25s.
 - El posicionamiento normal debe ser en el backfield ofensivo en el lado opuesto del DJ. Si hay mucho contacto entre el QB y el blitzer, puedes moverte al lado del brazo del QB. Esté atento a moverse hacia atrás frente al DJ en situaciones de línea de gol y situaciones de múltiples QB. Debe estar al menos 5 yardas más profundo que el back más profundo y no más cerca de 10 yardas de la línea de scrimmage. Debe poder ver a todos los jugadores desde esta posición.
 - Cuando el balón sea centrado en la línea de 5 yardas del equipo A y hacia atrás, sitúate en la misma línea lateral que el Field Judge, en el pilón de la línea de gol.
 - Revisa el estado del reloj de juego.
 - Cuenta la ofensa con el Down Judge.
 - Revisa el número de blitzers legales con el Field Judge y trata de trazar una línea directa entre el blitzer(s) y el QB.
 - Observa al Side Judge para ver las señales sobre el estado del reloj de juego.
 - Vigila cualquier falta previa al snap.
- Down judge
 - En la línea de scrimmage con el indicador de down en el lado del equipo visitante.
 - Despejar la línea lateral.
 - Contar la ofensiva con el referee.
 - Revisar si el QB está en formación escopeta o por debajo del snapper - Un QB por debajo del snapper es más probable que cruce la línea de scrimmage antes de hacer un pase.
 - Comunicar al Field Judge quién será el responsable de cada línea.
 - Estar atento a cualquier falta previa al snap.
- Field Judge
 - A 7 yardas de la línea de scrimmage, en dirección opuesta al Down Judge.
 - Despeja la línea lateral.
 - Cuenta la defensa con el Side Judge.
 - Verificar el número de blitzers con el referee.
 - Verificar el estado del reloj de juego y estar preparado para ponerlo en marcha cuando sea necesario.
 - Verificar que cualquier blitzer que solicite el derecho de paso esté al menos a 7 yardas de la línea de scrimmage - Intentar que esté en la posición correcta si es posible. Detenga la jugada y lance su pañuelo si no puede hacer que retrocedan.
 - Comunícate con el Down Judge y el Side Judge para saber quién será responsable de cada línea.
- Side Judge
 - Colócate aproximadamente a 20 yardas (o en la línea de la que eres principalmente responsable) del balón, en el mismo lado que el Down Judge.
 - Despejar la línea lateral.
 - Contar la defensa con el Field Judge.
 - Comunicar al Field Judge quién será responsable de cada línea.
 - Poner en marcha el reloj de juego cuando el árbitro haga sonar el silbato y de la señal de "listo para jugar". Cuando queden aproximadamente diez segundos, levantar el brazo en el aire y gritar "tiempo" para notificar a la ofensiva.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES

7.8.2 Después del snap.

- Referee
 - Inicie la cuenta de 7 segundos con el brazo en movimiento según el proceso establecido en 3.2.7.
 - A partir de los 5 segundos, audibilizar también en voz alta la cuenta.
- Down Judge
 - Mantén tu posición en la línea de scrimmage hasta que el balón/portador lo cruce antes de desplazar hacia abajo.
 - Concéntrate principalmente en las primeras 5 yardas hacia abajo del campo donde se lanza el balón - Aquí es donde ocurrirán la mayoría de las interacciones entre los jugadores del equipo A y del equipo B.
 - Espera hasta que el balón/portador del balón cruce el LoS y luego muévete hacia abajo.
- Field Judge
 - Muévete rápidamente hacia la primera línea a cubrir (la línea de medio campo o la de gol, dependiendo de la posición del campo) mientras mantienes una amplia visión de los jugadores.
 - Si los receptores continúan moviéndose campo abajo, estar preparado para cubrir la línea de gol o de fondo, dependiendo de cuál sea la situación.
- Side Judge
 - A menos que empiece en la línea de la que es responsable, muévase rápidamente hacia ella.
 - Cuando la línea de gol sea tu responsabilidad, prepárate también para seguir a los receptores hasta la zona de anotación y cubrir la línea de fondo si es necesario.
 - Recuerda mantener a todos los jugadores delante de ti y no dejarte vencer en la zona más profunda.

7.8.3 Jugadas de Pase

- Referee
 - Comprobar la carrera del blitzer(s) hacia el QB para ver si hay bloqueos o contacto ilegal. Una vez que el blitzer ya no está amenazado, cambia el enfoque al QB y observa la interacción QB/Blitzer para ver si hay sacks y posibles faltas de contacto ilegal.
 - Recuerda: Si el blitzer cambia su trayectoria, pierde su derecho de paso.
 - Después de que el pase haya sido lanzado, empieza a moverte hacia abajo mientras mantienes la visibilidad sobre el QB para cualquier posible falta cometida contra/por él.
 - Estar preparado para marcar un safety potencial, si el QB cae en la zona de anotación.
- Down Judge
 - Vigilar la línea de scrimmage para asegurarse de que el QB no la cruza. Esto es especialmente importante en las jugadas que comienzan por debajo del snapper.
 - Tan pronto como el balón haya sido lanzado, busque a los posibles receptores y observe las faltas cometidas contra/por ellos.
 - Si la pelota es atrapada, concéntrate en la carrera y siga la jugada en el campo.
 - Si hay una recepción cercana en tu línea lateral, asegúrate de comunicarte con el Side Judge antes de hacer la señal - Debes mirar hacia el otro oficial y asentir con la cabeza si crees que tienes una recepción completada o negar con la cabeza si crees que es incompleta. Si hay alguna confusión, reúnanse y discutan la jugada y luego decidan.
- Field Judge
 - Tan pronto como el balón haya sido lanzado, busca a los posibles receptores y observa las faltas cometidas contra/por ellos.
 - Si el balón es atrapado, céntrate en la carrera y en llegar a la línea por ganar lo antes posible.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES

- Side Judge
 - Tan pronto como el balón haya sido lanzado, busca a los posibles receptores y vigila las faltas cometidas contra/por ellos.
 - Si hay una recepción cercana en tu línea lateral, asegúrate de comunicarte con el Down Judge antes de señalarla - Debes mirarte con el otro oficial y asentir con la cabeza si crees que tienes una recepción completada o negar con la cabeza si crees que está incompleta. Si hay alguna confusión, reúnanse y discutan la jugada y luego señalen la decisión.

7.8.4 Jugadas de Carrera

- Referee
 - Vigilar la zona que rodea al corredor para detectar cualquier bloqueo por parte de los jugadores del equipo A.
 - Avanzar hacia abajo siguiendo la carrera mientras se mantiene una amplia visión de la acción alrededor y detrás de él.
 - Estar preparado para marcar un posible safety en la línea de gol.
- Down Judge
 - Mantener la línea de scrimmage hasta que el corredor te pase. Estar atento a posibles jugadas de engaño con el corredor lanzando un pase hacia adelante.
 - Dependiendo de la posición del corredor en el campo, vigila el contacto ilegal cometido sobre o por ellos y otras faltas como diving o saltar.
- Field Judge
 - Muévete hacia la línea por ganar o la línea de gol y espera a recibir al corredor si viene hacia ti.
 - Vigila el área alrededor del corredor por si hay bloqueos de los jugadores del equipo A.
 - Dependiendo de la posición del corredor en el campo, observa si hay contacto ilegal cometido sobre o por él y otras faltas como diving o saltar.
- Side Judge
 - Muévete hacia la línea de gol o mantenla y deja que la jugada se desarrolle hacia ti.
 - Vigila la zona que rodea al corredor en búsqueda de bloqueos por parte de los jugadores del equipo A.
 - Dependiendo de la posición del corredor en el campo, observa si hay contacto ilegal cometido sobre o por él y otras faltas como diving o saltar.

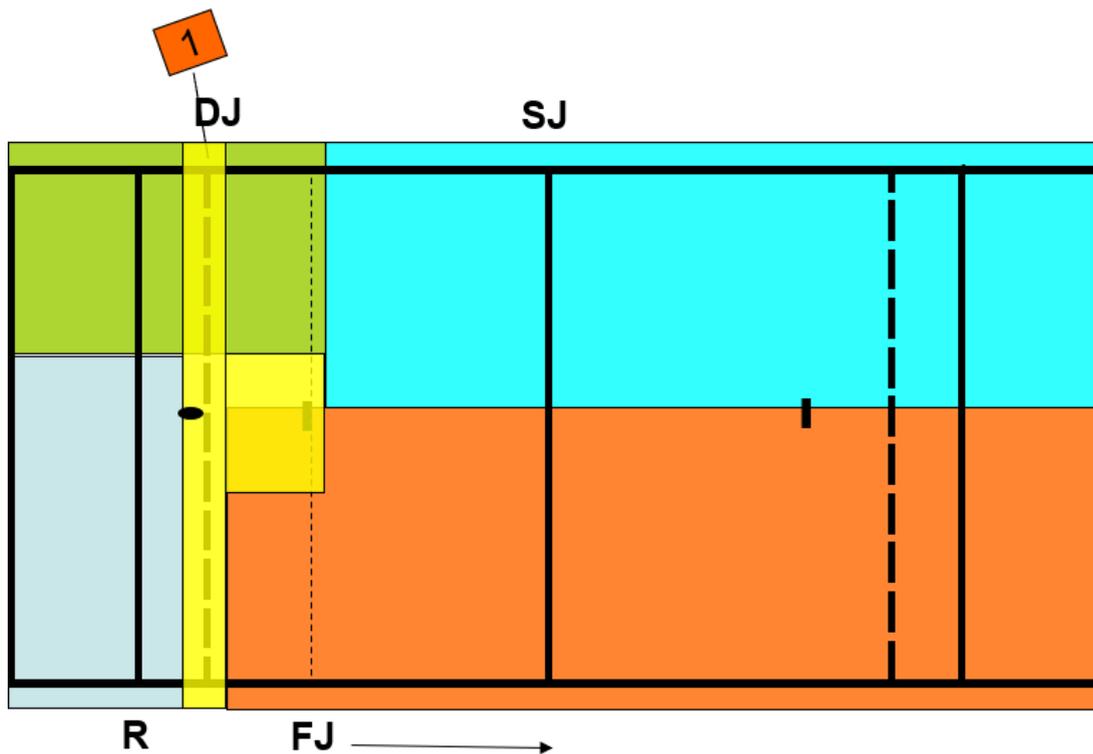
7.8.5 FORMACIÓN DE MÚLTIPLES QB

Se pueden encontrar situaciones en las que los equipos busquen utilizar múltiples quarterbacks en una jugada, lo que implica múltiples pases hacia atrás entre ellos antes de que el balón sea lanzado finalmente hacia adelante.

- Referee
 - Se desplaza a la línea lateral del Down Judge, a la altura del jugador ofensivo más profundo.
 - Señala hacia el campo trasero (señal suplementaria 5) por cada pase hacia atrás que se lance.
- Down Judge
 - Permanece en la línea de scrimmage
 - **NO** debe mirar hacia el backfield ofensivo a menos que la ofensiva esté utilizando tres o más quarterbacks
- Field Judge
 - Reacciona a medida que se desarrolla la jugada: pase o Carrera
- Side Judge
 - Reacciona a medida que se desarrolla la jugada: pase o Carrera

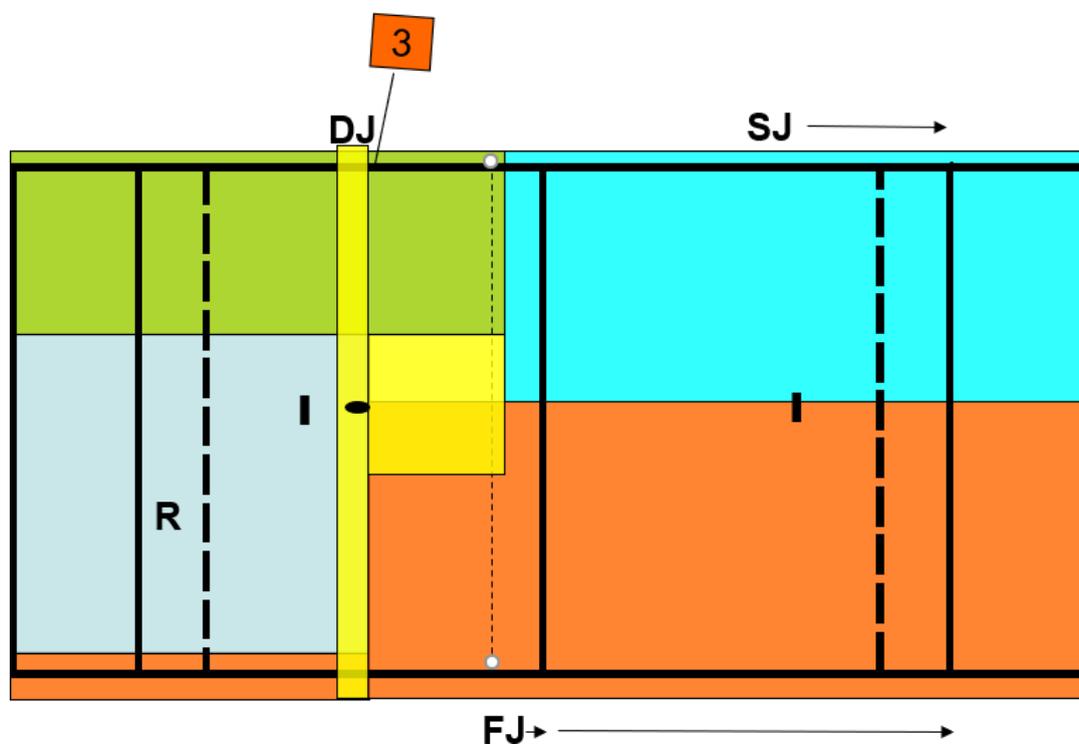
Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES

7.8.6 Línea de Gol



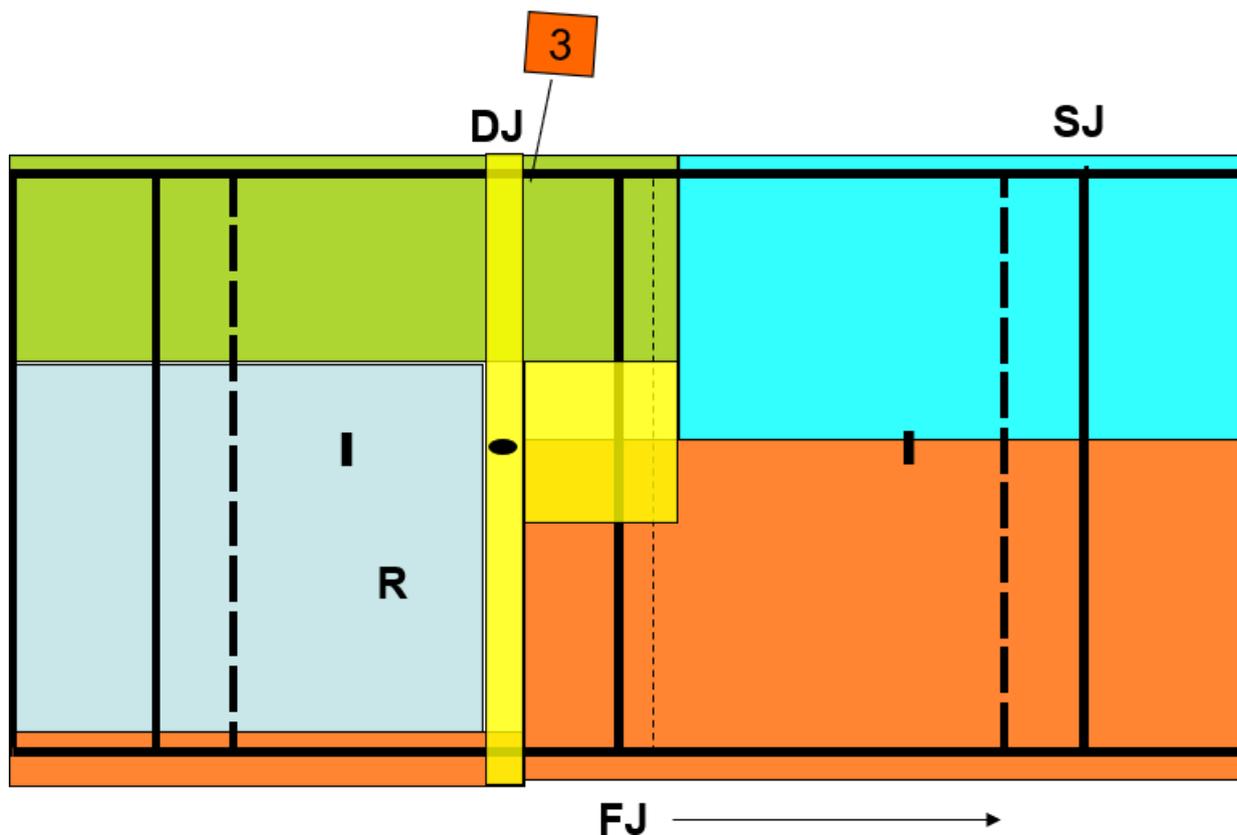
Si el balón se lanza a menos de 3 yardas de la LG de A, DJ debe tomar ambas líneas, Línea de scrimmage y LG haciendo sup47 a R.

7.8.7 Jugadas normales en el área del equipo de A.

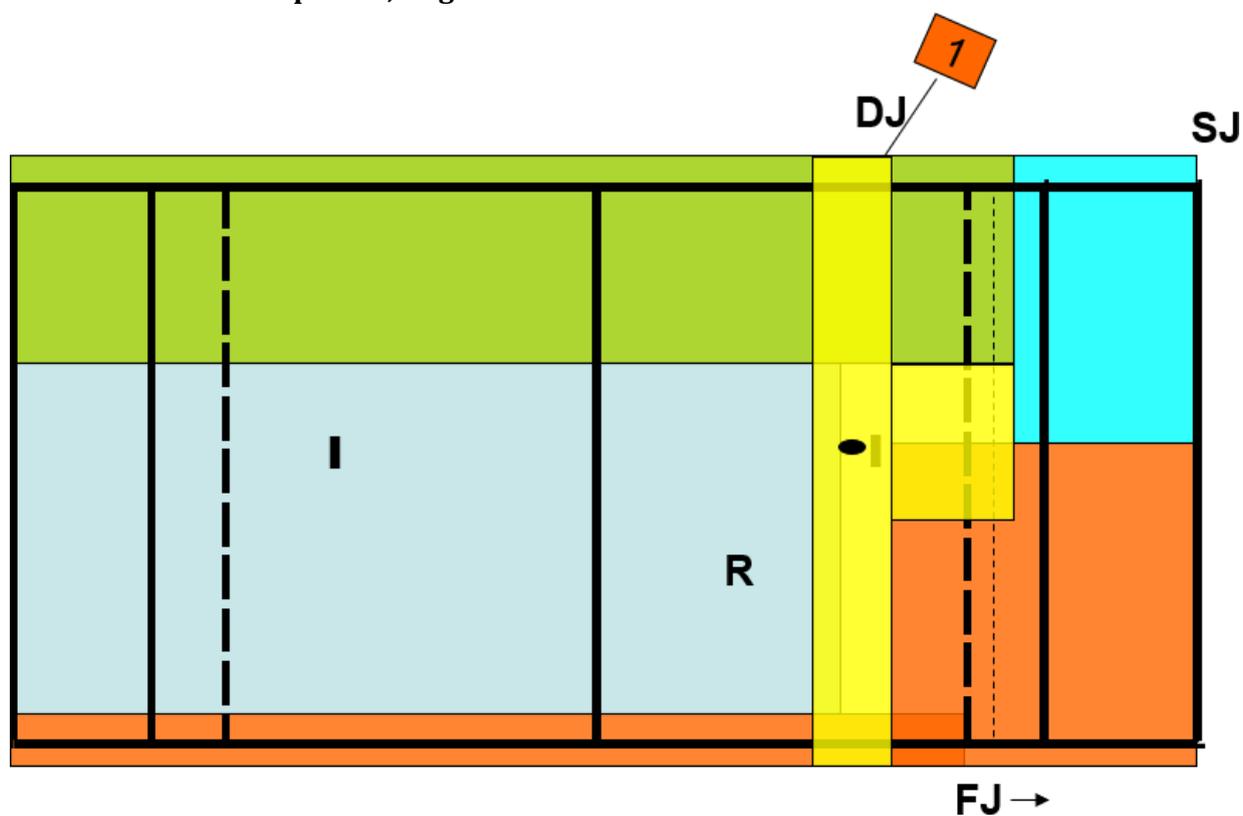


Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES

7.8.8 Cerca de medio campo.

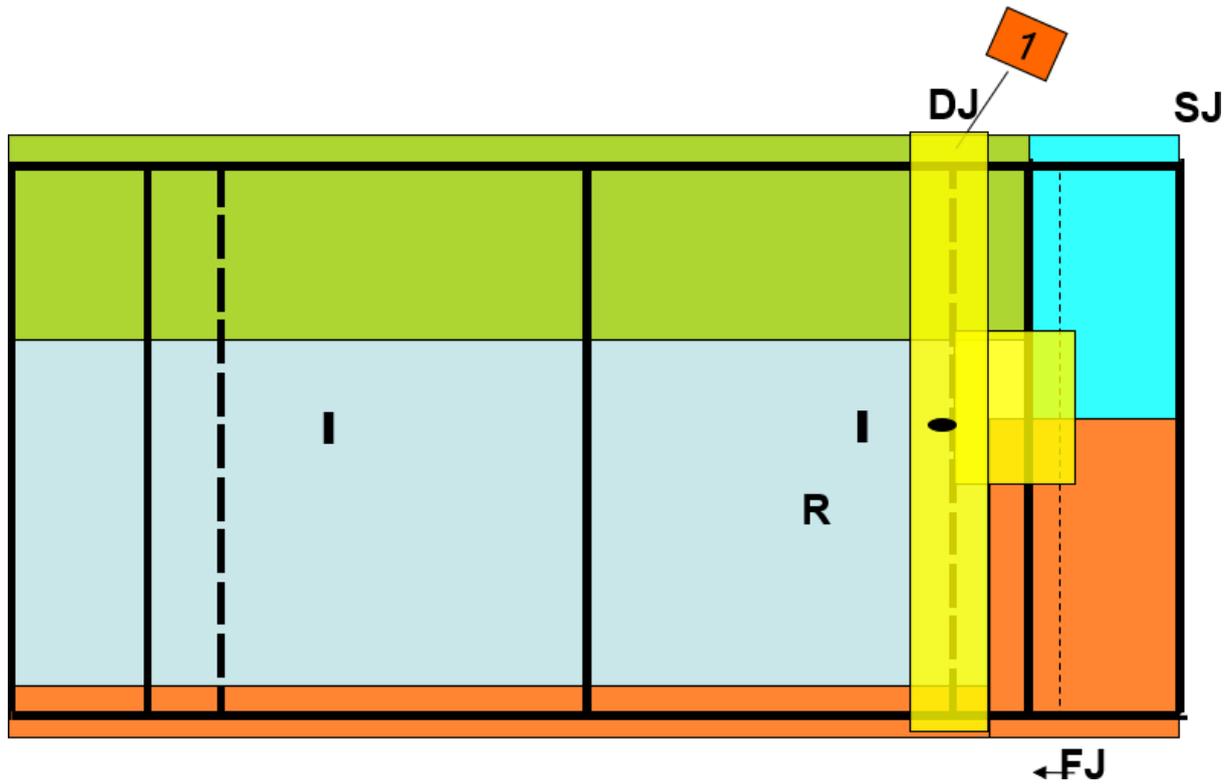


7.8.9 Conversión de 2 puntos, larga distancia.

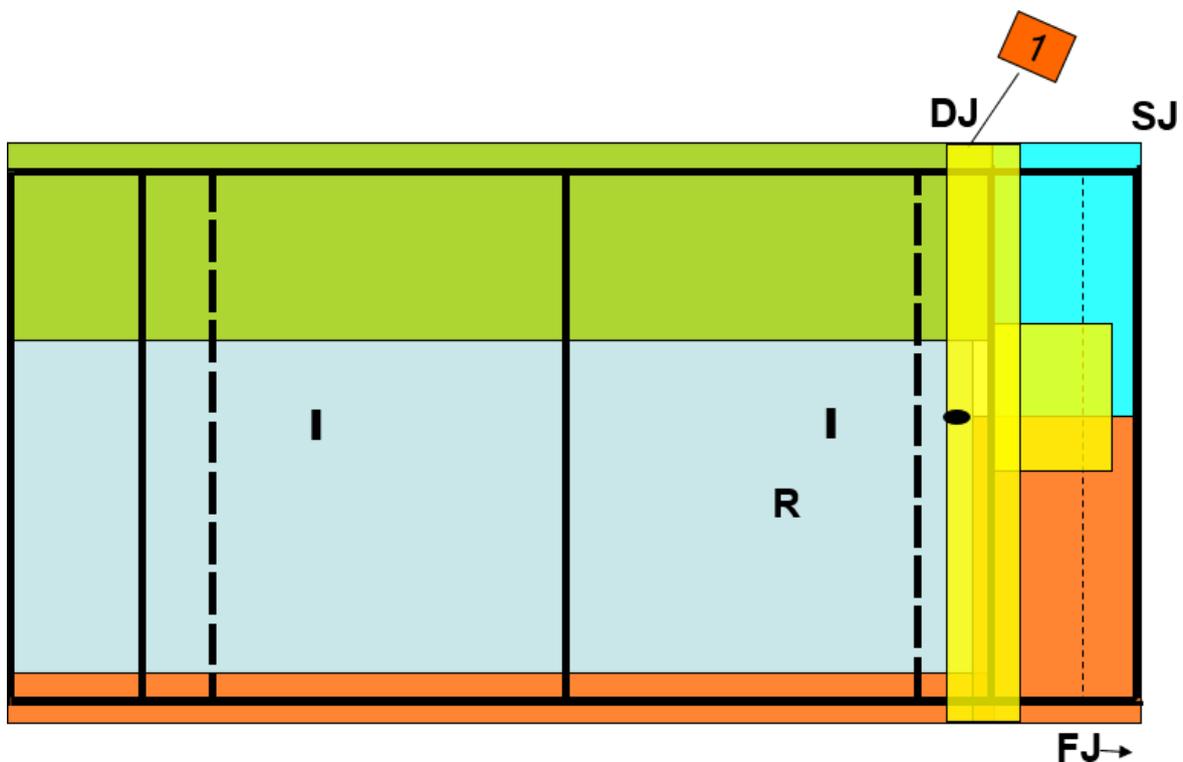


Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES

7.8.10 Conversión de 1 punto.



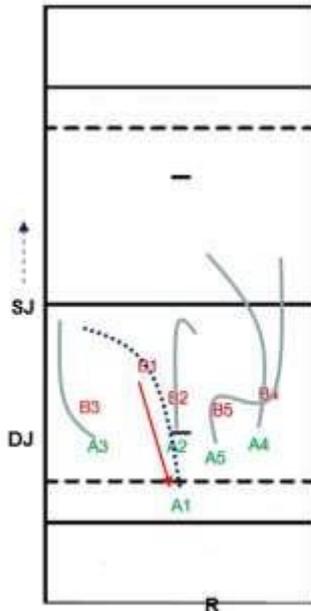
7.8.11 Distancia corta.



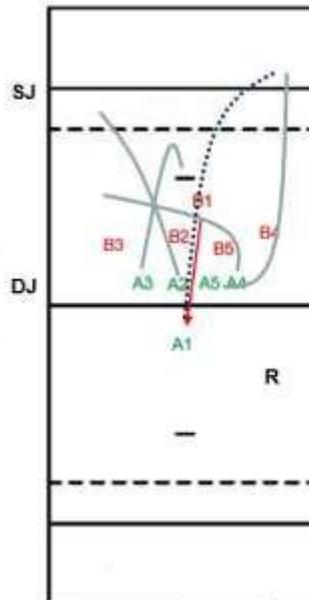
Si el balón es centrado 3 yardas o menos a de la LG de B, DJ debe tomar ambas líneas, Línea de scrimmage y LG haciendo sup47 a FJ. FJ tomará la línea de scrimmage con SJ. R se queda en el centro del campo para tener una mejor visión del blitzer.

Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES

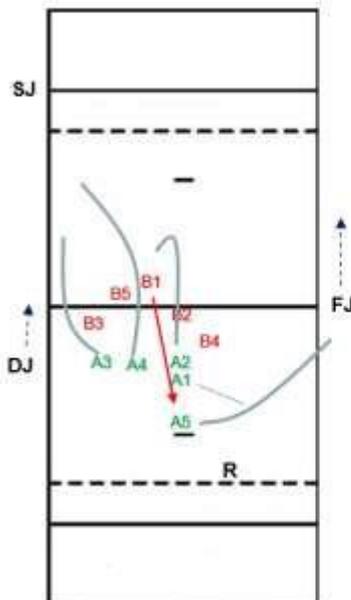
7.8.12 Algunas situaciones de mecanismo de 4 oficiales.



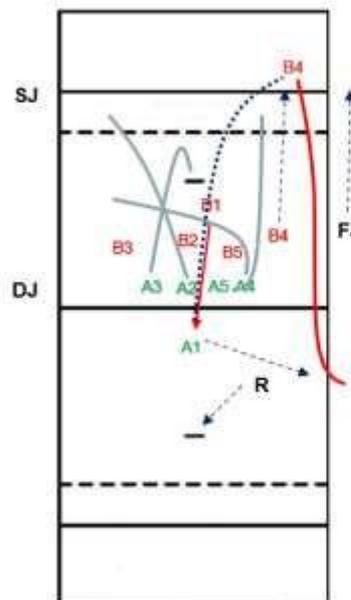
Situation : Pass on the WR of the weak side.
R : Blitzzer B1 is on the weak side (check the pattern of A2).
DJ : check any illegal contact on the LoS. Turn and watch A3
FJ : go directly at midfield and watch the receivers in your zone
SJ : move back and watch the receiver in your zone. Let midfield to the FJ and go to the GL



Situation : Pass on the Slot of the strong side.
R : Blitzzer B1 is on the strong side (check the moves of A2 and A5). Follow the play
DJ : check any illegal contact on the LoS and follow the play
FJ : go gentle to the GL and when the pass is thrown, watch A5 catching (or not) the ball.
SJ : from the GL, watch the receivers in your zone and when the ball is thrown, check with FJ for the reception

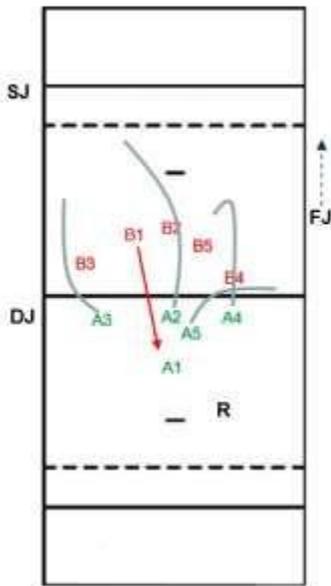


Situation : Run on the weak side.
R : Blitzzer B1 is on the strong side (check the pattern of A2). Follow the pitch from A1 to A5 and check any illegal flag pull
DJ : as soon as you see the pitch, go to midfield
FJ : moves back, watch where A5 goes out of bound
SJ : from the GL or less deeper, watch the play developing

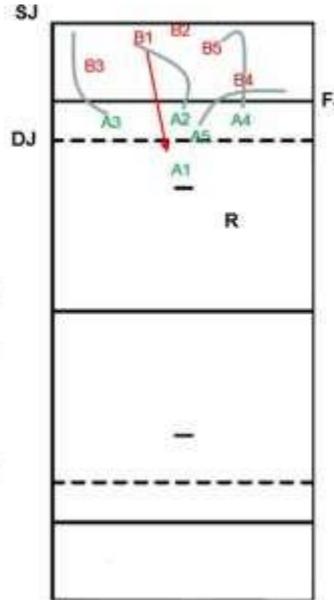


Situation : Interception.
R : after the interception, watch the A players and go inside the field.
DJ : after the snap, watch the receivers on your side
FJ : moves back and go on the GL. After the interception by B4, follow him and watch when he goes out of bound
SJ : from the GL or less deeper, watch the play developing

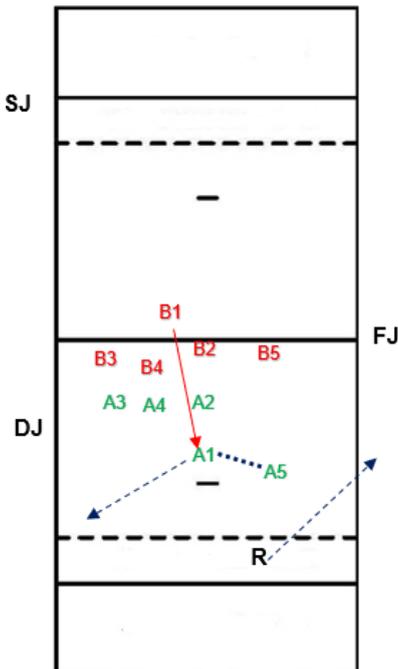
Capítulo 7 – MECANISMO DE 4 OFICIALES



Situation : short pass for the first down.
R : Blitz B1 is on the weak side (check the pattern of A2). Check short pattern and contact between A's and B's
DJ : stay on LoS and move to midfield to help FJ (easy if A1 is in shtogun position, if not, R could be on LoS and LM moves directly at midfield at snap)
FJ : move back and watch short patterns, seek for help if 1st down
SJ : deeper than he FJ or already on the GL (if the receivers are fast or offense is not on 4th down)



Situation : short pass for the TD.
R : Still behind the QB. Blitz B1 is on the weak side (check the pattern of A2). Check short pattern and contact between A's and B's on your side.
DJ : Still on LOS, check short pattern and contact between A's and B's on your side
FJ : move on GL, check short pattern and contact between A's and B's on your side and watch deep patterns to help SJ
SJ : already on the corner of the sideline and the endline end line checking deep patterns



Situation : Mutiple QB.
R : Blitz B1 is on the strong side (check the pattern of A2). As soon as A1 pitch to A5, go to the sideline and check if there is more than one forward pass. Stay on the ball carrier
DJ : as soon as you see the pitch, stay on LoS and check downfield
FJ : go to midfield and stay. If there is a long passe, follow the ball to see the possible targets and stay on them
SJ : drift to the GL or stay on it and watch the play developing

Cp. 8 – TIEMPO Y FINAL DE LOS PERIODOS

8 TIEMPO Y FINAL DE LOS PERIODOS

8.1 OFICIAL RESPONSABLE:

Planilla	7s	25s	Reloj de Juego
2 oficiales	R	R	FJ
3 oficiales	R	R	FJ
4 oficiales	R	SJ	FJ

8.2 PAUSA DE LOS 2 MINUTOS.

- 1). El reloj se detendrá si quedan 2 minutos o menos se interrumpirá los 25 segundos. Si se ha marcado un touchdown, el aviso de dos minutos se dará después del punto extra.
- 2). El Referee anunciará la pausa de dos minutos y la señalará a ambas líneas laterales utilizando la señal de tiempo muerto (S3). El Referee se asegurará de que el capitán y el Head Coach de cada equipo hayan sido informados de cuánto tiempo queda **exactamente** en el medio tiempo, y no simplemente que es la pausa de dos minutos (ver capítulo 6-10 sobre la Regla del Reloj).
- 3). Después de la pausa de dos minutos, el reloj empezará a correr en el momento del snap.
- 4). La pausa de dos minutos no es un tiempo muerto prolongado y el Referee debe declarar el balón listo para el juego inmediatamente después de anunciarlo, a menos que haya un jugador lesionado o alguna otra razón apropiada. De lo contrario, si un equipo desea un tiempo más prolongada en la pausa de dos minutos, deberá solicitar y se le cobrará un tiempo muerto.

8.3 FIN DEL PERIODO.

- 1). Cerca del final de cada periodo, el cronometrador en el campo debe asegurarse, antes del comienzo de cada jugada, de que todos los oficiales estén informados del tiempo restante. Después de la advertencia de dos minutos en cada mitad, o a petición, deben informar al capitán y al entrenador principal de cada equipo del tiempo exacto restante cada vez que se detenga el reloj.
- 2). El cronometrador en el campo es el único responsable de determinar cuándo ha finalizado un periodo y si el balón fue lanzado o no antes de que expirara el tiempo.
- 3). Cuando el tiempo expire, el cronometrador en el campo hará sonar su silbato si el balón está muerto. Los oficiales deberán ayudar a transmitir el balón al árbitro, quien señalará el final del periodo dando (S14) y haciendo sonar su silbato.

8.4 MEDIO TIEMPO.

Durante un torneo, el intervalo de descanso será normalmente mínimo y durará aproximadamente dos minutos. El árbitro concederá a cada equipo un tiempo razonable para obtener un refrigerio antes de ordenar que comience el segundo tiempo.

Cp. 8 – TIEMPO Y FINAL DE LOS PERIODOS

8.5 FINAL DEL JUEGO

- 1). Por regla general, el juego se da por terminado, el marcador es definitivo y la jurisdicción de los oficiales termina cuando el Referee sostiene el balón en alto. No se puede tomar, retractar o cambiar ninguna decisión. Todos los oficiales deben estar absolutamente seguros de que el juego puede terminar antes de permitir que el Referee lo termine.
- 2). Todos los oficiales deberán reunirse inmediatamente cerca del centro del campo y salir juntos del mismo a un ritmo pausado y uniforme. No deberán buscar ni evitar a los entrenadores y jugadores. Si es necesario, se asegurarán de llevar consigo los balones de juego. Si son molestados por alguien, deben seguir caminando.
- 3). Cualquier solicitud de discusión sobre el arbitraje del juego deberá dirigirse al Referee. El Referee debe estar preparado para discutir cualquier interpretación de las reglas (no en el campo y no inmediatamente después del juego), pero debe negarse cortésmente a discutir los errores. Se puede nombrar a un representante del torneo para que se encargue de estos asuntos, en cuyo caso los oficiales deberán redirigirle cualquier solicitud de discusión.
- 4). Todos los oficiales deberán realizar las tareas administrativas que se les soliciten. Durante un torneo, el referee debe dirigirse inmediatamente a la dirección del torneo e informar sobre el resultado final, las descalificaciones y otros detalles del juego.
- 5). Si es necesario, los oficiales son responsables, después del juego, de asegurar que los balones sean devueltos a la dirección del juego o del torneo.

Capítulo 9 - ANEXOS

9 ANEXOS

9.1 LISTA DE LA ADMINISTRACIÓN DEL JUEGO

A la mayor brevedad posible tras llegar al terreno, los oficiales deberán comprobar todos los elementos **apropiados** de la siguiente lista. Para ahorrar tiempo, es mejor que todos los oficiales compartan la gestión de los elementos de esta lista o la deleguen si es posible.

Con la administración del juego o del torneo...

- Adecuación de las marcas del terreno y del campo, eliminación de peligros, etc.
- La hora a la que los equipos entrarán en el campo, o la hora a la que comenzará el primer Partido.
- Los anuncios de los equipos y la hora en que comenzarán y terminarán
- Cualquier VIP o arreglos especiales para la ceremonia de lanzamiento de la moneda
- Himnos nacionales
- Si procede, las actividades de medio tiempo, la duración del intervalo de medio tiempo y los intervalos entre juegos, etc.
- Pago de la cuota de juego
- Operador de la caja de down
- Los balones que se utilizarán y si cada equipo proporcionará su propio balón
- Las toallas
- Instalaciones y personal médico (véase más abajo)
- Seguridad en los vestuarios
- Si los oficiales pueden tener una copia de cualquier video
- Si se jugará tiempo extra

Con la administración o el entrenador de cada equipo...

- Equipamiento de los jugadores
- Rosters de los equipos
- Credencial del entrenador
- Nombres y números de los capitanes
- Jugadas o situaciones inusuales
- Consultas sobre las reglas
- Control de la línea lateral

Con el personal médico...

- Ubicación del personal medico
- Señales que se utilizarán para solicitar ayuda médica en el campo