



INTRODUCCIÓN.

Manual de arbitraje:

Mecanismos, Consejos, ideas, Presentación.

En el fútbol Americano a nivel infantil, juvenil, intermedia, colegial y mayor, que es el que se ve y se practica durante todo el año en México, se aplican las reglas de arbitraje creadas en Estados Unidos por “THE NATIONAL COLEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION” (N.C.A.A.)

También publica el manual de mecanismos, que tienen por único objeto unificar el mecanismo dentro del campo de las diferentes asociaciones de árbitros, para poder brindar a los equipos oportunidades iguales de ganar un juego, cuidando y resaltando todos los aspectos de disciplina, integridad física y deportivismo.

El presente manual es la traducción de un conjunto de manuales, tanto de mecanismos, proporcionados por la N.C.A.A. Como de publicaciones existentes de algunos otros oficiales experimentados. Apoyados en la revisión de videos de los diferentes castigos y faltas más comunes que suceden en un partido de fútbol americano, proporcionados por el comité de reglas y mecanismos precedido por David Parry (Oficial de la conferencia de los diez grandes).

Es también, una amplia recopilación de experiencias de varios reconocidos oficiales que tienen un amplio reconocimiento dentro del campo y de las observaciones de las situaciones que podrían suceder durante el transcurso de un partido.

Este manual no pretende tener la solución de todas las situaciones que se puedan presentar en el campo de juego, por lo que las recomendaciones que aquí se muestran son únicamente una guía de qué es lo que en algunos casos específicos ha dado resultado cuando se aplican.

La mejor manera de resolver un problema es la experiencia de lo que se vive dentro de un campo. Tenga siempre presente que en el ámbito del arbitraje, siempre existirá una mejor manera de atacar los problemas y que lo único seguro, es que usted nunca ha visto todo.

En lo que respecta al mecanismo, el comité que preside este renglón en la N.C.A.A. año tras año efectúa cambios y los propone por medio de estos manuales, para actualizar los mecanismos existentes en las diferentes asociaciones que participan en el arbitraje del fútbol americano, teniendo un patrón común en lo que respecta a señales, señales auxiliares y posiciones dentro del campo. En lo que respecta a lo administrativo permite ampliamente que todos se rijan por lo que a cada cual le ha dado resultado.

Introducción.

Los manuales aplicados a esta traducción son del año 2005, por lo que al salir esta, estarán saliendo los de la edición de la N.C.A.A. de 2012.

El presente trabajo se encuentra lejos de ser una traducción y adaptación perfecta del Inglés al Español. El verdadero objetivo que persigue este manual, es poner al alcance de todos los nuevos Oficiales un material de estudio y reflexión en lo que respecta a las situaciones a las que estará expuesto, y los mecanismos de 4, 5, 6, 7. hombres como un método de aprendizaje en un solo compendio, para que en un lapso corto de tiempo puedan alcanzar sus metas.

Bibliografía.

Los diferentes libros o manuales consultados para realizar este manual de arbitraje son:

1. " What if" (The football officials answer book). 96 Proven performance builders for football officials, por Tom Hammill, editor de la revista REFEREE Magazine.
2. "Take charge football officiating". (Hands-on practical advice you will use in every game you referee). Por Jerry Grunski.
3. "The ball is ready". (Game coverage for four and five-man crews). Por Jerry Grunski and Tom Hammill.
4. "Collegiate football rules simplified and illustrated". For coaches, players, officials & fans. Publicado por Collegiate commissioners association.
5. "Referee's study guide to the NCAA football rules". Por Rogers Redding. 25-year veteran of football officiating 2005. Publicado por Collegiate commissioners association.
6. "Football officials manual for a crew of 4 officials". Edited and published by Collegiate Commissioners Association. Por David Parry. Publicado por Collegiate commissioners association.
7. "Football officials manual for a crew of 5 officials". Edited and published by Collegiate Commissioners Association. Por David Parry. Publicado por Collegiate commissioners association.
8. "Football officials manual for a crew of 6 officials". Edited and published by Collegiate Commissioners Association. Por David Parry.
9. "Football officials manual for a crew of 7 officials". Edited and published by Collegiate Commissioners Association. Por David Parry.
10. "Manual of football officiating". Members of the BAFRA Rulers and Mechanics Committee. Por David Allan, Bill Browsher, Jim Briggs, Dominic Ray, John Slavin, Brian Yates
11. " Reglas de Fútbol Americano para 2012 de la N.C.A.A." Editado por el comité de reglas de la NCAA.

Atentamente.

Daniel Reyes López. (Vikingo).

Francisco Jesús Reyes Ruiz. (Papa Vikingo).

Dedicado a todos lo Oficiales que quieren ser mejores en lo que hacen.

Inicio de la ceremonia del volado.

Inicio de la ceremonia del volado.

Cada medio debe iniciarse con una patada de salida. Cinco minutos antes del volado, el Réferi deberá llamar a los capitanes al centro del campo en la yarda 50. Tres minutos antes del tiempo programado para iniciar el juego, el Réferi debe echar un volado, en medio del campo, en presencia de no más de 4 Capitanes de Campo de los equipos oponentes y de los otros Oficiales del juego, donde el Capitán de Campo designado deberá pedir a la caída de la moneda.

Durante el volado, cada equipo deberá permanecer entre las marcas de las 9 yardas y su línea lateral o en el área de su equipo.

POSICIONES EN EL VOLADO, PLANILLA DE SEIS HOMBRES.



Procedimientos.

Reúnanse con los capitanes y escóltelos hasta el centro del campo a una señal del Réferi. El BJ llevará a sus capitanes del lado derecho. El FJ llevará a sus capitanes del lado izquierdo. El L y JL se quedan en las líneas interiores y se colocan en la yarda 45. El BJ y FJ presentan a sus capitanes con el R. Los Oficiales en las líneas deben responsabilizarse de que los jugadores, que no sean los capitanes, permanezcan en la zona lateral durante el volado, solamente son permitidos 4 capitanes por equipo. El L y el JL permanecen en las bandas.

El Umpire.

Después de presentar a su capitán con el Réferi, permanece cerca del Réferi.

El Réferi.

Después de que el U le presenta a su (s) capitán (es), presenta a los capitanes de ambos equipos. Preséntese el Réferi a ambos capitanes. Advierta a los capitanes cualquier irregularidad en el tiempo o Reglas especiales para el campo. Tenga a los capitanes dándose la cara y de espalda a sus líneas laterales. Pida al capitán visitante (decir su nombre) que escojan el volado. Enséñele la moneda, clarifíquele que es Águila, que es Sol. El Réferi debe cachar la moneda en el aire. Indicando al público quien es el capitán ganador del volado, poniéndole una mano sobre su hombro. Explíquele las opciones que tiene y obtenga su respuesta (su opción una vez seleccionada no podrá ser cambiada).

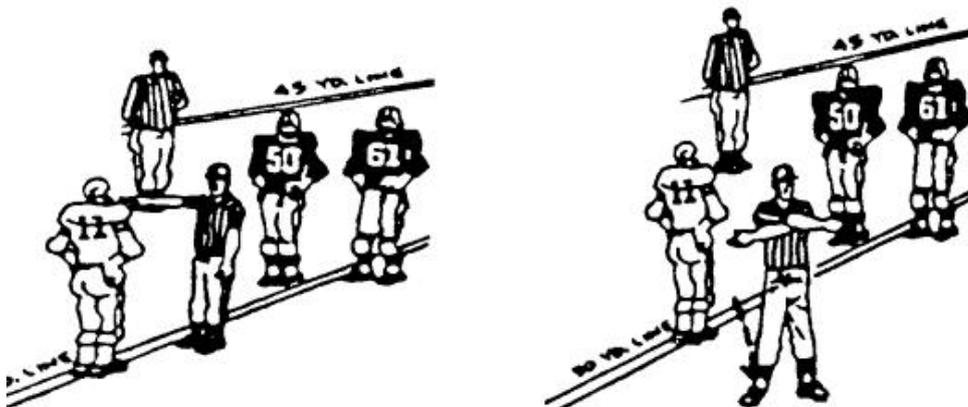
Note usted que para evitar pérdida de tiempo y no tener confusiones en la ceremonia del volado, solo deben estar presentes el Réferi y el Umpire.

a) El ganador del volado puede elegir una de las opciones siguientes. Elegir en el primero o en el segundo medio.

Inicio de la ceremonia del volado.

1. O designar si su equipo deberá dar la patada de salida (kickoff), o recibir la bola. O elegir que línea de gol defenderá su equipo.
- b). Explíquelo al capitán perdedor su opción y que le dé su respuesta. El perdedor, deberá escoger una de las opciones para medio, que el ganador del volado no haya escogido.
- c). El equipo que no tuvo la primera opción de elección en el primer medio, deberá tomar cualquiera de las opciones que no escogió su oponente.
- d). Si el ganador del volado escoge en el segundo medio para ejercer su opción, el Réferi deberá dirigirse hacia la banca del capitán que declino la opción de escoger en el primer medio y hacer la señal (S10).
- e). Si el capitán ganador quiere ejercer su derecho en el segundo medio, el Réferi debe después de haber hecho la señal (S10):
 - 1).- Indicar el ganador del volado colocándole una mano sobre el hombro del capitán.
 - 2).- Después explique al capitán perdedor del volado sobre sus opciones, indicándole que en el segundo medio el equipo contrario escogerá su opción.
- f). Dando la cara para el palco de prensa, coloque a sus jugadores en el campo que defenderán. Haga la señal de la opción escogida con la señal de pateando o cachando en la misma dirección que el capitán ganador. En caso que el ganador escogiera defender una línea de gol, apunte con ambos brazos hacia esa línea y después haga la señal apropiada a lo que escogió el otro capitán.
- g).- Inicie siempre el juego a la hora programada.
- h). El R y el U deben registrar la opción que escogió el capitán ganador y comunicarla a los demás miembros de la planilla.
- i). Entre el primero y segundo cuartos y también entre el tercero y cuarto cuartos, los equipos deberán defender líneas de gol opuestas.
- j).- Después del volado. Cuando termina la ceremonia del volado, El Réferi y el Umpire se reúnen con los otros Oficiales y anotan el resultado del volado. Corren a sus posiciones para la patada de salida simultáneamente y con energía.

PROCEDIMIENTO PARA ANUNCIAR QUE EL EQUIPO GANADOR DEL VOLADO, DENIEGA SU OPCIÓN PARA LA SEGUNDA MITAD.



Se coloca la mano derecha en el hombro del capitán que ganó el volado, alejándose tres pasos del jugador y viendo hacia su caja de coucheo, se hace enérgicamente la señal S10.

Inicio de la ceremonia del volado.

Nota. Cuando el capitán ganador escoge patear la bola (por error o por estrategia), es recomendable antes de iniciar la patada informarle verbalmente al head couch que su jugador ganó el volado y eligió esa opción, así se evitará usted muchos problemas.

OBLIGACIONES Y POSICIONES EN PATADA LIBRE CON 6 OFICIALES.

El Réferi.

1. - Su posición es aproximadamente en el centro del campo a la altura de las líneas de gol con el equipo que recibe, enfrente de la bola que va hacer pateada.
2. - Asegúrese que a lo largo de la línea lateral no se encuentra un jugador o un couch invadiendo la línea.
3. - Cuando se encuentre listo, levante su brazo arriba de la cabeza, procurando tener su marca en la mano.
4. - Cuenta los jugadores del equipo que pateo.
5. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
6. - Responsable de la línea de gol en un regreso de patada, bloqueos debajo de la cintura, entrega de bola de mano a mano, señal de atrapada libre y del receptor.

El Umpire.

1. - Su posición es en la línea del lado del palco de prensa (lado contrario de las cadenas), en la yarda 45 o 50 en la línea de restricción del equipo que recibe B.
2. - Asegúrese que a lo largo de la línea lateral no se encuentra un jugador o un couch invadiendo la línea.
3. - Asegúrese que todos los jugadores del equipo B no se encuentran invadiendo su línea de restricción.
4. - Cuando se encuentre listo, levante su brazo arriba de la cabeza, procurando tener su marca en la mano.
5. - Cuenta los jugadores del equipo de la banca donde se encuentra.
6. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
7. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
8. - Responsable de la línea lateral, bloqueos debajo de la cintura, entrega de bola de mano a mano, y espera al corredor a que llega a su área.

El Liniero.

1. - Su posición es en la línea del lado contrario del palco de prensa (lado de las cadenas), en la yarda 15 o 20 en la línea de restricción del equipo que recibe B.
2. - Asegúrese que a lo largo de la línea lateral no se encuentra un jugador o un couch invadiendo la línea.
3. - Asegúrese que todos los jugadores del equipo B no se encuentran invadiendo su línea de restricción.
4. - Cuando se encuentre listo, levante su brazo arriba de la cabeza, procurando tener su marca en la mano.
5. - Cuenta los jugadores del equipo de la banca donde se encuentra.
6. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
7. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
8. - Responsable de la línea lateral, bloqueos debajo de la cintura, entrega de bola de mano a mano, y espera al corredor a que llega a su área.

El Juez de Línea.

1. - Su posición es en la línea del lado del palco de prensa (lado contrario de las cadenas), a la altura de la yarda 20 o 15.

Obligaciones y posiciones en patada libre.

2. - Asegúrese que a lo largo de la línea lateral no se encuentra un jugador o un couch invadiendo la línea.
3. - Cuando se encuentre listo, levante su brazo arriba de la cabeza, procurando tener su marca en la mano.
4. - Cuenta los jugadores del equipo de la banca donde se encuentra.
5. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
6. - Responsable de la línea lateral, bloqueos debajo de la cintura, entrega de bola de mano a mano, y espera al corredor a que llega a su área.

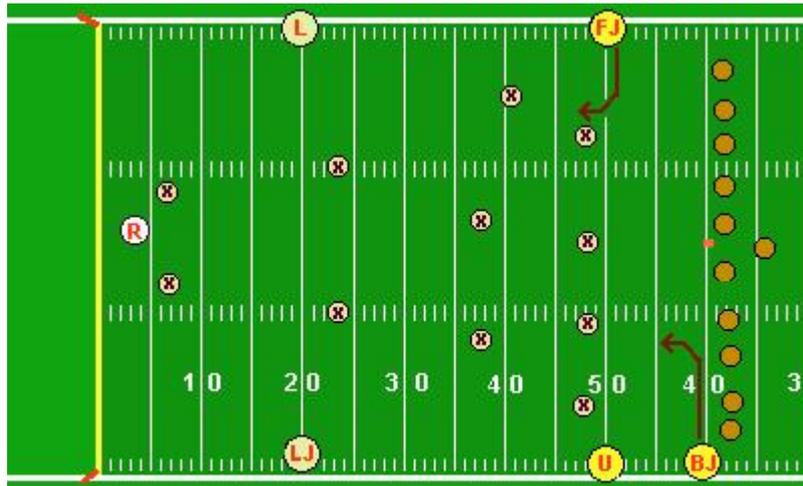
El juez Baqueador BJ.

1. - Su posición antes de poner la bola lista es aproximadamente en el centro del campo a la altura de la línea de restricción del equipo que patear, enfrente de la bola.
2. - Cuenta los jugadores del equipo B.
3. - Deberá certificar que sus Oficiales estén colocados sus posiciones y obtener de ellos su señal de que se encuentran listos. (Es recomendable tener la marca en la mano).
4. - Obtiene del R la señal de que se encuentran listos para realizar la patada.
5. - Ratifica que el equipo receptor de la patada se encuentre listo para recibirla y le da al pateador instrucciones de cuando puede patear la bola.
6. - Y se mueve a su posición a la altura de la yarda 35 o 40 con el equipo que patear. Cuando el R hace la señal de bola lista
7. - Suena su silbato y hace la señal de que puede realizarse la patada.
8. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
9. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
10. - Después de la patada se realiza se mueve al inbound y se queda para esperar un posible regreso de pata, su responsabilidad cubrir la línea de gol, bloqueos debajo de la cintura y agarrando de la mascara.

El juez de Campo FJ.

1. - Su posición es en la línea del lado contrario del palco de prensa (lado de las cadenas), en la yarda 5 o 40 en la línea de restricción del equipo que patear A.
2. - Asegúrese que a lo largo de la línea lateral no se encuentra un jugador o un couch invadiendo la línea.
3. - Cuando se encuentre listo, levante su brazo arriba de la cabeza, procurando tener su marca en la mano.
4. - Cuenta los jugadores del equipo de la banca donde se encuentra.
5. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
6. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
7. - Alerta por un posible regreso de patada, su principal cobertura es la línea de gol.
8. - Después de la patada se realiza se mueve al inbound y se queda para esperar un posible regreso de pata, su responsabilidad cubrir la línea de gol, bloqueos debajo de la cintura y agarrando de la mascara.

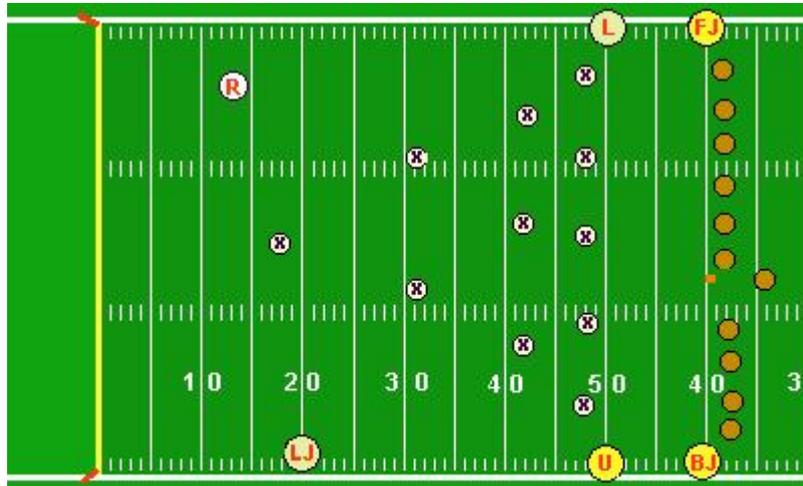
COBERTURA Y POSICIONES EN PATADAS CON SEIS HOMBRES.



Patada de Salida 6 Hombres

AL MOMENTO DE QUE EXISTA LA POSIBILIDAD DE UNA PATADA CORTA.

Mismas responsabilidades de patada corta del mecanismo de seis hombres, sólo hay un pequeño ajuste. El L y FJ se mueven a cubrir más cerca la línea de restricción del equipo receptor y pateador. El R y LJ, Si ven que el equipo receptor se coloca en una formación esperando una patada corta, muévase hacia la línea de restricción del equipo pateador, el R se mueve del centro del campo a la línea de la yarda 10 o 15 y si se efectúa la patada corta, se moverá rápidamente hacia el lado de la patada corta.



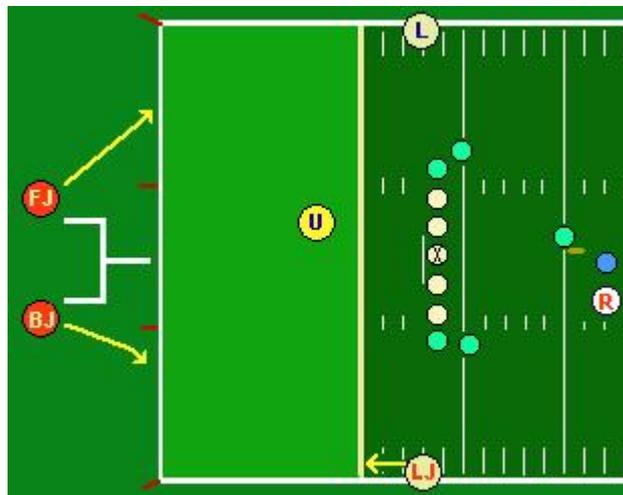
Patada de Salida 6 Hombres

Nota. Se puede colocar a los Oficiales de la manera que a su asociación más le convenga, dependerá de las cualidades de cada uno de los hombres en la planilla, esto es solo una de las muchas posibilidades que existen.

Gol de campo o intento de anotación extra.

GOL DE CAMPO O INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

COBERTURA EN MECANISMO DE SEIS HOMBRES



El gol de campo, cuando este se realiza en cualquier parte del campo:

El R se coloca de cinco a tres yardas al lado del posible pateador, observando al momento del centro a los dos guardías y al centrador, tratando de cubrir una posible jugada de carrera o de pase. Cuando el centro se efectúa cubre al sostenedor, cuando la patada se realiza, cubre al sostenedor y al pateador.

El U ajusta su posición dentro del campo, teniendo las mismas responsabilidades como en jugada de scrimmage, Su obligación primordial es ver que el centro no sea contactado antes de que transcurra un segundo.

El L se coloca en su posición normal, cubriendo todas las acciones que ocurran antes y después del centro, cubrirá todas las acciones que ocurran de su lado desde su línea a la zona de anotación. Alerta por jugadas de pase o de carrera.

El LJ se coloca en su posición normal, cubriendo todas las acciones que ocurran antes y después del centro. Cubrirá todas las acciones que ocurran de su lado desde su línea hasta la zona de anotación. Alerta por jugadas de pase o de carrera.

El BJ toma su posición cerca de uno de los postes de gol. Es responsable del resultado del intento de gol de campo. Atento a cubrir su lado de la línea en caso de que la jugada se desarrolle por carrera o pase, atento a cubrir la línea final de la zona de anotación de su lado. Responsable por la bola si esta pega en los postes o en la barra. Si el balón va a cruzar los postes del lado contrario a donde se encuentra, deberá confirmar con el FJ si la anotación es buena.

El FJ toma su posición cerca de uno de los postes de gol. Es responsable del resultado del intento de gol de campo. Atento a cubrir su lado de la línea en caso de jugada se desarrolle por carrera o pase, atento a cubrir la línea final de la zona de anotación de su lado.

El FJ y BJ. Alertas por cualquier bateo ilegal en la zona de anotación. Si la patada es corta y la bola continúa en juego, no deberán hacer ninguna señal hasta que la bola se convierta en muerta por regla. Cuando la bola no pase dentro de los postes, deberán señalar con ambas manos que el balón pasó fuera y que el intento no es bueno.

JUGADAS DE SCRIMMAGE POSICIONES BÁSICAS 6 HOMBRES.

La mayor parte de las acciones ocurren en las jugadas de carrera, es por lo tanto la que más reglas y requerimientos tienen, veremos a continuación las más relevantes.

Requerimientos del Equipo Ofensivo (Equipo A):

Antes del centro.

El centrador no puede moverse a una nueva posición después de que ha tocado o de haber simulado tocar el balón; tampoco puede simular el inicio de una jugada. Tampoco puede retirar sus manos del balón abruptamente, si lo hace debe ser de una manera que no simule el inicio de una jugada. Si puede después de haber tocado el balón, quitar las manos, levantarse, moverse para pedir nuevas instrucciones al QB, siempre y cuando lo haga pausado sin fingir un inicio de jugada.

Después de que el centrador toca o simula tocar la bola, ningún jugador del equipo A puede estar invadiendo, es decir, cualquier parte de él puede estar sobre o adelante de la zona neutral. Jugadores que son reemplazados o los correspondientes sustitutos que entran al campo están exentos de esta restricción, así como los linieros que, en una formación de patada de despeje, rebasan la zona neutral con sus manos cuando señalan a sus oponentes.

Al inicio de cualquier cuarto y después de cualquier tiempo fuera de los equipos o tiempo fuera por jugador lesionado, todos los jugadores del equipo A deberán haber estado entre las marcas de las nueve yardas en algún momento entre la señal de bola lista para jugarse y el centro. Jugadores sustitutos deberán haber estado dentro de las marcas de las nueve yardas en algún momento entre la bola lista y el centro, mientras que los jugadores que participaron en el down anterior deberán haberlo estado entre el final de ese down y el centro siguiente.

Después de que la bola es declarada lista para jugarse, ningún jugador ofensivo puede tocar a un oponente o realizar una salida en falso. Una salida en falso es cualquier cambio o movimiento que simula el inicio de una jugada. Los linieros ofensivos colocados entre el centrador y el hombre extremo de la línea, así como los linieros (con excepción del centro) que usen un número del 50 al 79, que hayan puesto una o ambas manos en el suelo o cerca del suelo (debajo de sus rodillas), no podrán hacer ningún movimiento brusco o mover alguna de sus manos hasta que se realice el centro. El hacerlo se considera una salida en falso.

Un jugador que se encuentra fuera de la línea, pero que no se encuentra en el backfield (está en la “tierra de nadie”) y en el área comprendida entre el centrador y el hombre extremo de la línea, tiene por este hecho las mismas restricciones que un liniero interior.

Si un liniero ofensivo se mueve cuando es amenazado por un jugador defensivo que brinca dentro de la zona neutral, es un foul de fuera de lugar (Offside) contra la defensiva. (ver los cambios de reglas del 2004 las restricciones del equipo defensivo se castiga como retraso de juego S21)

Al momento del centro

Un down de scrimmage se inicia con un centro legal. La bola no se convierte en viva si el centro es ilegal. Requerimientos:

- a). Todos los jugadores deben estar dentro del campo de juego.
- b). El equipo A deberá tener al menos siete hombres en la línea de scrimmage. “En la línea de scrimmage” significa que el jugador se encuentra de frente a la línea de gol de sus oponentes, con sus hombros paralelos a esa línea y su cabeza rompiendo el plano vertical que pasa a través de la cintura del centrador.

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 6 hombres.

- c). No menos de cinco de estos siete linieros deberán estar numerados del 50 al 79, excepto en una formación de patada de despeje. Cualquier jugador que es originalmente una excepción a la regla de la numeración en una formación de patada de scrimmage no se deberá encontrar al final de la línea cuando la bola es centrada. (ver A.R.1-4-2-V).
- d). Todos los demás jugadores (con una sola excepción), deberán estar legalmente en el backfield. “En el backfield” significa que la cabeza del jugador no rompe el plano vertical que pasa a través de la parte trasera del liniero más cercano del equipo A. (que no sea el centrador).
- e). Una persona puede estar en la “tierra de nadie”, entre la línea de scrimmage y el backfield: Es el jugador en posición de recibir un centro mano a mano por entre las piernas del centrador (normalmente este es el Quarterback).
- f). Los hombres adyacentes al centrador (Guardias) pueden entrelazar sus piernas con este, pero a ningún otro liniero se le permite entrelazar sus piernas con los hombres que se encuentren a su lado.
- g). Únicamente el centrador puede invadir la zona neutral, pero por ningún motivo puede rebasarla.
- h). Un hombre puede estar en movimiento paralelo o alejándose de su línea de scrimmage. Sin embargo, ningún jugador puede iniciar su movimiento desde la línea de scrimmage. Un shift es el movimiento de dos o más jugadores ofensivos en el intervalo entre la bola lista y el centro. Si hay un shift, todos los jugadores deberán hacer un alto y permanecer inmóviles por un segundo antes del centro, o antes de que un sólo jugador inicie un movimiento.

Requerimientos del equipo defensivo (Equipo B).

Antes del centro.

- a). Después que la bola se ha declarado lista para ser puesta en juego, ningún jugador defensivo puede tocar la bola o a un oponente.
- b). La defensiva no puede usar “señales desconcertantes”, palabras o señales que simulen el conteo para el centro o la cadencia de las señales de arranque de la ofensiva.
- c). Jugadores defensivos alineados en una posición estacionaria dentro de una yarda de la línea de scrimmage, no pueden hacer una acción rápida o abrupta, que no sea parte de un movimiento natural del jugador de la defensiva, que tenga la evidente intención de causar que un jugador o jugadores ofensivos reaccionen. Retraso de juego regla (7-1-4-a-4)

Durante el centro

- a). Ningún jugador A o B puede estar en o adelante de la zona neutral
- b). Todos los jugadores deben estar dentro del campo de juego.

JUGADAS DE CARRERAS.

Una jugada de carrera comprende toda acción en bola viva, excepto aquella que ocurre mientras la bola no está en posesión del jugador durante una patada o un pase legal adelantado.

Cualquier acción que ocurre mientras la bola está suelta debido a un fumble, un pase atrasado o un pase ilegal adelantado, es considerada como parte integral de la jugada de carrera. La jugada de carrera termina

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 6 hombres.

cuando hay un cambio de posesión (lo que puede ser el inicio de una nueva carrera) o cuando la bola es declarada muerta. Sólo puede haber una jugada de carrera atrás de la zona neutral.

Una carrera es la parte de una jugada que ocurre cuando la bola está en posesión de un jugador.

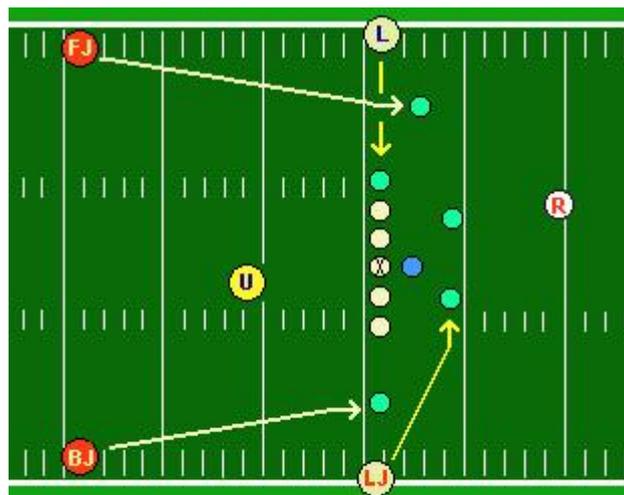
Es legal para cualquier jugador el dar la bola mano a mano hacia atrás, en cualquier momento. “Dar la bola mano a mano” implica un control continuo de los dos jugadores durante la transferencia de la posesión.

Dar la bola mano a mano hacia adelante no está permitido cuando el jugador está adelante de la zona neutral o cuando no hay zona neutral. (Se considera que “no hay zona neutral” durante un regreso de patada, después de un cambio de posesión, o cualquier otra situación donde la continuidad de los downs ha sido rota). El castigo es de 5 yardas desde el punto del foul, más pérdida de down si el equipo A comete el castigo antes de un cambio de posesión durante el down.

Dar la bola mano a mano hacia adelante está permitido cuando ambos jugadores se encuentran atrás de la línea de scrimmage. Si el jugador que recibe la bola estaba en la línea al momento del centro, debe girar completamente su cuerpo (incluyendo los pies) hasta quedar de frente a su línea gol y estar al menos dos yardas atrás de su línea de scrimmage cuando recibe la bola. De otra manera es un foul; el castigo es de 5 yardas y pérdida de down.

Un jugador del equipo A no puede avanzar una “bola suelta planeada” en las cercanías del centrador. El castigo es de 5 yardas desde el punto anterior más pérdida de down.

POSICIONES BÁSICAS CON SEIS HOMBRES.



Formación básica 6 hombres

Las posiciones básicas pueden variar, dependiendo de las situaciones de juego o de las formaciones de los equipos, de las condiciones del campo o las condiciones del clima. Siempre encajone la jugada. Eviten posiciones que puedan causarles ser envueltos, y evite siempre que pueda interferir a los jugadores.

El R observa al corredor de línea a línea del campo atrás de la línea de scrimmage, El L y LJ. Vigilan las acciones en la línea y toman al corredor en su zona, responsables de toda su línea lateral. U vigila los 5 hombres interiores y al corredor cuando este rebasa la línea de scrimmage en carreras cortas.

Réferi.

1.- Tome una posición en la que pueda ver cómodamente la bola y al tackle de su lado o a los backs. Excepto los flanqueadores o el hombre en movimiento, la posición usual es de lado largo y abierto del campo, atrás del último back. Debe trabajar preferencialmente del lado del brazo con que lanza el QB en situación obvia de pase. Su colocación es siempre del lado del ala cerrada o del lado donde este cargada la formación. En formaciones balanceadas siempre de tres a cinco yardas detrás del último hombre.

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 6 hombres.

- 2.- Vigile la formación ofensiva y cuente a los jugadores si la formación es poco usual.
- 3.- Vigile la colocación del los backs y QB por algún movimiento ilegal y siempre su asignación primaria es el tackle de su lado; movimientos de la bola al centro y ayude al U si hay movimiento de los hombres de línea restringidos.
- 4.- Vigile todas las acciones cerca del QB, es su principal asignación.
- 5.- Vigila y es responsable de los pases se efectúen atrás de la línea de scrimmage.

Umpire.

- 1.- Varié su posición de acuerdo con las formaciones de ambos equipos, buscando una posición en la que pueda ver claramente al centro y evitando interferir con los linebackers. Siempre colocado a la altura del tackle del lado contrario al ala cerrada. En formaciones balanceadas y jugadas de posible patada de despeje su colocación es enfrente del centro
- 2.- Ajuste su distancia atrás de la línea defensiva, de acuerdo con las aberturas de la formación del equipo A y, excepto en situaciones en la línea de gol o punto extra, debe estar a cuando menos 5 yardas y rara vez a más de 7 yardas atrás.
- 3.- Siempre que sea posible, coordine su posición con la del R. Para cubrir mejor la línea interior de la jugada de acuerdo a las posiciones básicas que se ven en otro capítulo.
- 4.- Lea el punto de ataque, a sus tres hombres de línea ofensiva y al tackle del lado opuesto al R. Conozca los inelembles y donde toca primero un pase y cualquier cosa que sucedan en la zona legal de clipping.
- 5.- Cuente sus 5 hombres restringidos por numeración. Y a los jugadores ofensivos.
- 6.- Vigila a los 5 hombres interiores de línea y al corredor de la bola en carreras cortas por el centro.
- 7.- Responsable por pases cortos atrás de su espalda.

Liniero y Juez de línea.

- 1.- En la zona neutral, extendida a todo lo ancho del campo, debe haber cuando menos 7 yardas entre el hombre más abierto de su lado y usted.
- 2.- Cuando el centro sea en las líneas interiores opuestas a usted, debe estar fuera de las líneas exteriores de su lado. Indique la línea de scrimmage ofensiva con su pie adelantado.
- 3.- Tome su posición final, teniendo la zona neutral entre las piernas.
- 4.- Si hay hombres en movimiento, alejándose de usted, es su responsabilidad que ese movimiento sea legal hasta el momento del centro, aunque el hombre cambie su trayectoria y regresa hacia usted. No espere a que el Oficial de enfrente marque un obvio foul.
- 5.- Cuente a los jugadores que salen y entran de su lado.
- 6.- Responsables de todo lo que suceda en la línea antes y después del centro.
- 7.- Responsable del ala abierta y cerrada cuando salen corto o a profundidad por pases.
- 8.- Inmediatamente que usted diagnostique pase muévase hacia la zona de pase. Liniero 7 yardas y juez de línea 10 yardas.
- 9.- Responsables de mantener en su línea de restricción a los couches.

El juez baquedor BJ.

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 6 hombres.

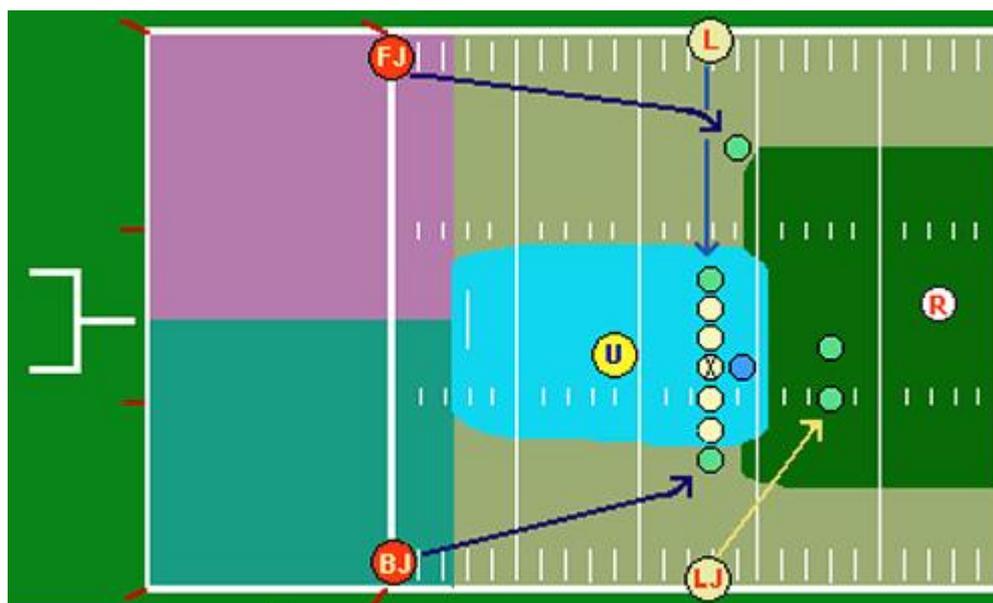
- 1.- Siempre colóquese del lado contrario a las cadenas a no más de 20 o 25 yardas.
- 2.- Responsable de cubrir la línea de gol y cualquier receptor que sale a pase profundo.
- 3.- Este alerta por jugadores inelegibles en su zona.
- 4.- Alerta para dictaminar las jugadas de ala escondida, cuente a los jugadores defensivos.
- 5.- Responsable de llevar el reloj de juego.
- 6.- Responsable de cuidar al hombre más cercano a la línea lateral elegible para pase al momento del centro.

El juez baqueador de Campo FJ.

- 1.- Siempre colóquese del lado de las cadenas a no más de 20 o 25 yardas.
- 2.- Responsable de cubrir la línea de gol y cualquier receptor de su lado que sale a pase profundo.
- 3.- Responsable siempre del receptor o ala cerrada de su lado más cercano a la línea. Este alerta por jugadores inelegibles.
- 4.- Alerta para dictaminar las jugadas de ala escondida, cuente a los jugadores que salen y entran de su lado.
- 5.- Puede llevar el reloj de juego.

NOTA: Estas son las posiciones básicas durante las jugadas y sus posiciones podrán variar dependiendo del desarrollo y de las situaciones de juego en pase o en carrera.

ÁREAS DE COBERTURAS EN SEIS HOMBRES



Áreas de cobertura 6 Hombres

Jugadas de scrum posiciones básicas 6 hombres.

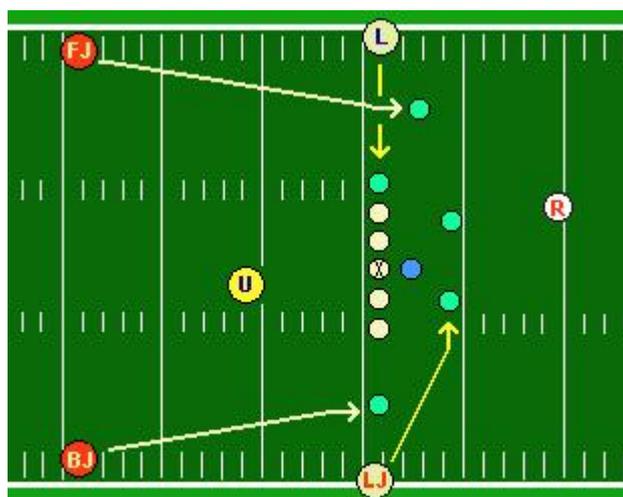
Jugadas cerca de la línea de gol con 6 hombres.

JUGADAS CERCA DE LA LÍNEA DE GOL CON SEIS HOMBRES.

Una de las situaciones del campo que más problemas presenta aun oficial, es cuando los equipos se acercan o se encuentran muy próximos a la zona de anotación, es en estas situaciones del juego donde se requiere el máximo esfuerzo y concentración de todos y cada uno de los Oficiales que intervienen en un juego. Es entonces además de las responsabilidades que se tienen, se adquieren inmediatamente después del centro la responsabilidad de cubrir el campo de juego por zonas o áreas.

COBERTURA POR ÁREAS 6 HOMBRES.

En esta zona es cuando un oficial debe de tener más calma, y estar más concentrado en la jugada. No permita que cualquier acción lejos o cerca de su área de trabajo lo distraiga. Procure mantener el área a su espalda en la banda de su lado libre de personas, recuerde que lo más importante en esas situaciones es la línea de gol y las líneas limítrofes del campo.



Formación básica 6 hombres

PROCEDIMIENTO.

Posiciones y obligaciones iguales a cualquier down de scrimmage.

Es importante ver la bola antes de declararla muerta o conceder una anotación. Es recomendable trabajar en equipo (Antes de hacer cualquier señal, es recomendable que vea a su Oficial más cercano o al que está de frente para confirmar que ambos van a marcar lo mismo), cuando esté usted seguro de que la bola rompió el plano de la línea de gol (en posesión), inmediatamente levante las manos haciendo su señal (S5).

Tenga su marca en la mano por si existe un fumble antes de la anotación, procurando lanzarla hacia el lugar donde ocurrió el fumble. Nunca la lance dentro de la zona final si el fumble ocurrió antes de que la bola haya cruzado el plano de anotación, se lanza al punto del fumble (punto de aplicación).

RÉFERI.

- 1.- Debe decidir en el máximo avance, cuando el L o JL están obstruidos fuera de la jugada.
- 2.- Único responsable por foul de ayuda al corredor.
- 3.- Vigila toda las acciones cerca del QB o del corredor.
- 4.- Debe de cerciorarse, antes de conceder una anotación, de que no existe ningún castigo.
- 5.- Alerta para calmar un exceso de celebración.

Jugadas cerca de la línea de gol con 6 hombres.

6.- Cuidar que los jugadores no se burlen del contrario.

UMPIRE.

- 1.- Deben decidir en el máximo avance, cuando el L o JL están obstruidos fuera de la jugada haciendo una señal (tocándose el pecho), si la bola cruza la línea de gol.
- 2.- Cuando la bola es centrada, en o dentro de yarda 5, trabaje con la marca en la mano, láncela al punto si la bola se convierte en suelta antes de entrar a la zona final.
- 3.- Alerta después de las jugadas de anotación, por un foul retardado.
- 4.- Después de un Touchdown claro, no hace señal alguna. Se concentra en obtener la bola y colocarla lo más rápido posible para el intento de anotación extra.

LINIERO Y JUEZ DE LÍNEA.

- 1.- Indicar la anotación de un Touchdown con su señal (S5), únicamente si están en posición de determinar la anotación y ven claramente la posición de la bola.
- 2.- Si el progreso hacia adelante de la bola es detenido cerca de la línea de gol. Muévase rápidamente hacia la bola, marquen y sostengan el punto cerca de línea de gol (señalando con su mano el punto donde quedo la bola), y sostengan el punto de la bola muerta hasta que la bola sea colocada para el siguiente down (por cualquiera de los dos).
- 4.- Después del centro, muévase hacia la línea de gol y decida la anotación o el máximo avance. Recuerde que lo más importante en esta área es cubrir anticipadamente la línea de gol.
- 5.- Después de un Touchdown claro, hacer la señal TD (S5), y se concentra en obtener la bola para colocarla inmediatamente para el intento de anotación extra.

JUEZ DE CAMPO (BAQUEADOR). (BJ).

1. El Juez de Campo es responsable de cuidar la línea final, así como observar los receptores elegibles para pases en su lado del campo.
2. El Juez de Campo observa a los receptores elegibles según el mecanismo que se muestra en otro capítulo, cuando abandonan la zona neutral.
3. El Juez de Campo tiene bajo su responsabilidad toda el área final en situaciones de pase.
4. El Juez de Campo es responsable del tiempo de juego, supervisará al operador de reloj, los asistentes con las pelotas de juego y cuenta a los jugadores defensivos.
5. El Juez de Campo. Después de un Touchdown claro, hacer la señal TD (S5) y se concentra en obtener la bola para colocarla para el intento de anotación extra.
6. Recuerde que los festejos no son castigados, la burla o humillación a un contrario requerirá inmediatamente un pañuelo.
- 7.- Recuerde que los festejos no son castigados, la burla o humillación a un contrario requerirá inmediatamente un pañuelo, actos coreográficos, lanzar la bola lejos, que tenga que desplazarse, azotarla, y cualquier acto que se considere que puede provocar una reacción del equipo contrario, requerirán de un pañuelo inmediatamente.

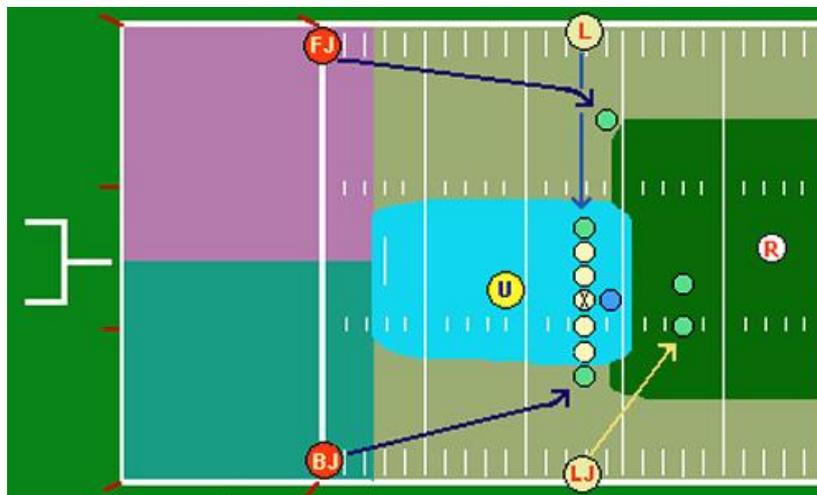
JUEZ LATERAL. (FJ).

1. El Juez Lateral es responsable de cuidar la línea final, así como observar los receptores elegibles para, pases en su lado del campo.

Jugadas cerca de la línea de gol con 6 hombres.

2. El Juez Lateral establece el estado de la bola en su área.
3. El Juez Lateral es responsable de observar a los receptores elegibles según el mecanismo que se muestra en otro capítulo, cuando abandonan la zona neutral.
4. El Juez Lateral es también responsable del tiempo de juego, supervisará al operador de reloj, los asistentes con las pelotas de juego y cuenta a los jugadores defensivos.
5. El Juez Lateral. Después de un Touchdown claro, hacer la señal TD (S5) y se concentra en obtener la bola para colocarla para el intento de anotación extra.
- 6.- Recuerde que los festejos no son castigados, la burla o humillación a un contrario requerirá inmediatamente un pañuelo, actos coreográficos, lanzar la bola lejos, que tenga que desplazarse, azotarla, y cualquier acto que se considere que puede provocar una reacción del equipo contrario, requerirán de un pañuelo inmediatamente.

Áreas de cobertura de 6 hombres.



Áreas de cobertura 6 Hombres

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.

COBERTURAS EN JUGADAS MÁS USUALES CON SEIS HOMBRES.

La gran mayoría de los partidos de la N.C.A.A. se llevan a cabo con un mecanismo de seis hombres, lo cual nos permite cubrir ampliamente el campo.

Los mecanismos de cuatro y cinco hombres son la base del mecanismo de seis hombres, el cual se adapta mejor al sistema tradicional de arbitraje.

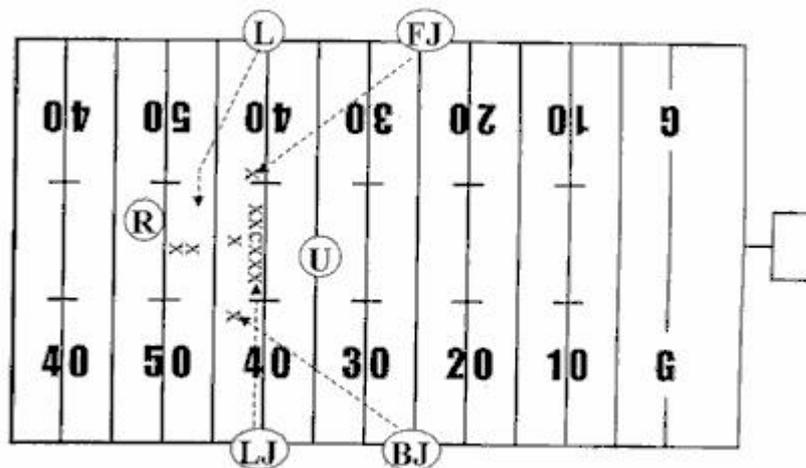
Las llaves para poder manejar el mecanismo de seis hombres son las siguientes.

1. - Substituciones y conteo de jugadores. Todos los oficiales son responsables de la legalidad en las substituciones. El R y el U son responsables por el número correcto de jugadores del equipo ofensivo. El BJ y FJ Tienen como responsabilidad primaria el correcto número de jugadores del equipo defensivo. Todos los demás oficiales tienen como responsabilidad secundaria el contar los jugadores.
2. - En una patada libre, el U y LJ tienen la responsabilidad primaria de que la jugada se realice con el correcto número de jugadores del equipo que patea, y el BJ y el FJ cuentan con la misma responsabilidad del equipo que recibe.
3. - En jugadas de scrimmage, como primera obligación inmediatamente después del centro, el L y LJ observarán al primer hombre inelegible de su lado.
4. - Después de observar al inelegible, el L y LJ como segunda asignación cubren al back más cercano. Si no existe de su lado, tomar al flanker que se encuentre más cerca.
5. - En situaciones de pase, el L y LJ siempre toman al posible receptor interno, el FJ y BJ siempre toman al receptor más cercano a la línea lateral.
6. - En situaciones de pase cuando existen más de tres receptores cargados de un solo lado, el L y LJ siempre tomarán a los dos receptores internos, el FJ y BJ siempre toman al receptor más cercano a la línea lateral.
7. - En la mayor parte de las jugadas, un oficial siempre tendrá a dos hombres a quien cubrir.

CUBRIENDO POR HOMBRES.

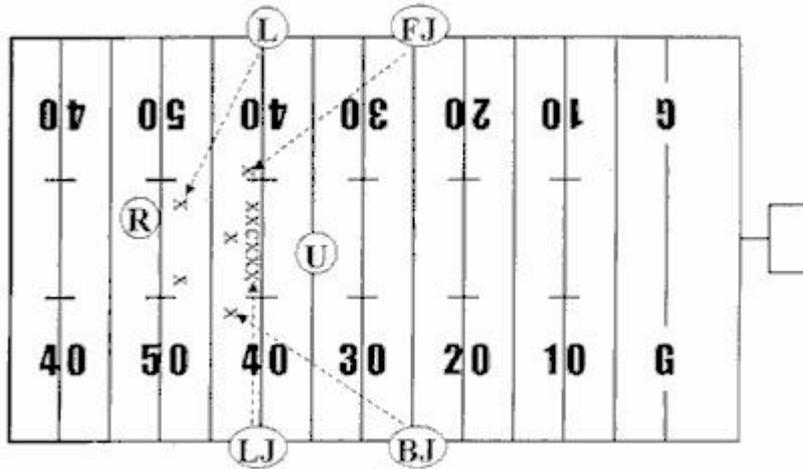
El leer la ofensiva les permitirá estar preparados para la posible jugada que se pueda realizar, y podrán asumir fácilmente sus responsabilidades, tomando una posición dependiendo de la mayor posibilidad de la jugada esperada, como se demuestra en los siguientes diagramas:

Formación I. La mayor posibilidad de la jugada es que se desarrolle por carrera.



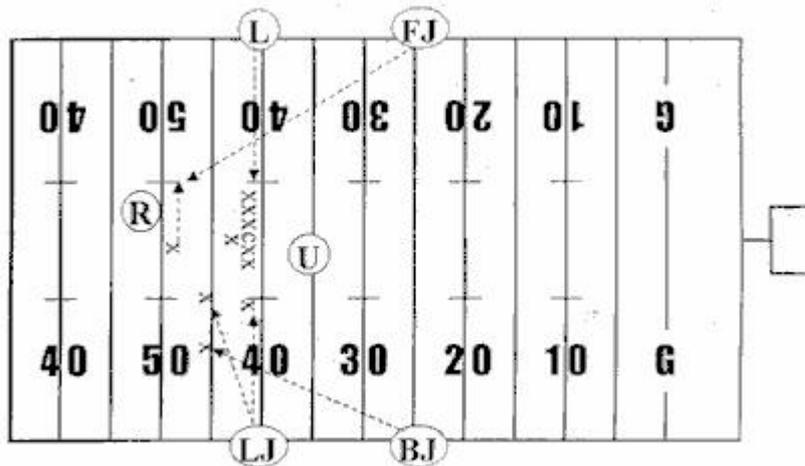
Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.

El R observa al QB, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L, como tiene un solo hombre el ala cerrada, tomara al segundo hombre interno, el LJ toma al segundo hombre elegible para pase, siempre de su lado; el FJ y BJ siempre tomarán al hombre más cercano a la línea lateral.



Formación T con los flankers abiertos. La mayor posibilidad de la jugada es que se desarrolle por carrera.

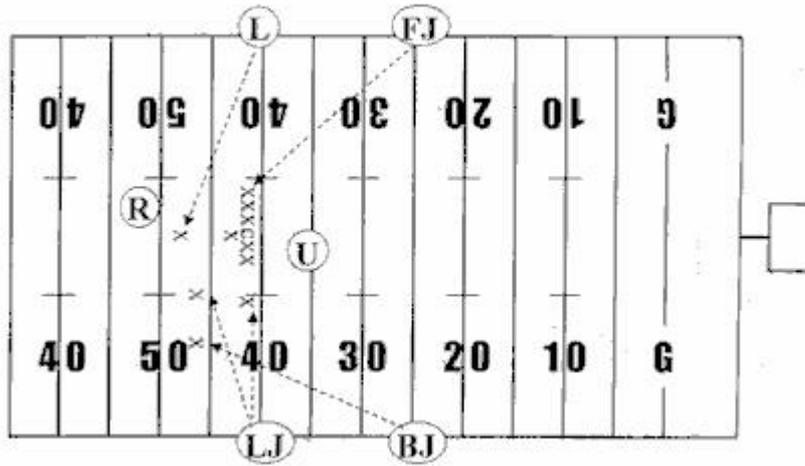
El R observa al QB, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L, como tiene un solo hombre el ala cerrada, toma al segundo hombre interno, el LJ toma al segundo hombre elegible para pase, siempre de su lado; el FJ y BJ siempre tomarán al hombre más cercano a la línea lateral.



Formación I con hombre en movimiento. La mayor posibilidad de la jugada es que se desarrolle por carrera.

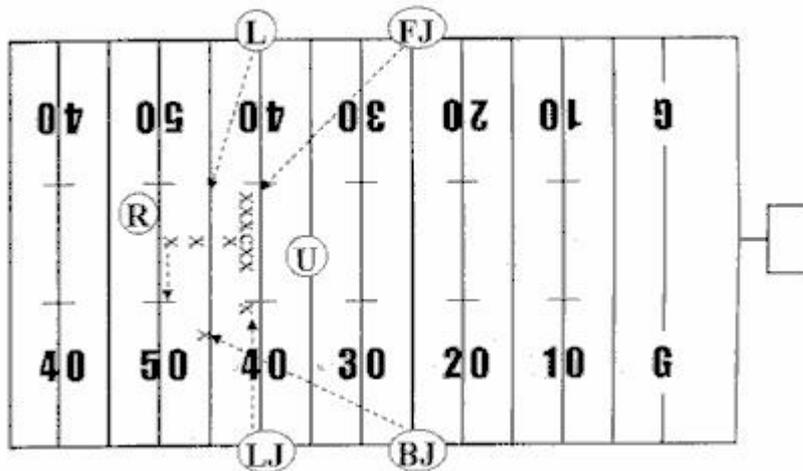
El R observa al QB, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L, como tiene un solo hombre el ala cerrada, toma al segundo hombre interno, el LJ toma al segundo hombre elegible para pase, siempre de su lado; El FJ y BJ siempre tomarán al hombre más cercano a la línea lateral. El hombre en movimiento será del L o LJ donde este inicie el movimiento (se aleje de su posición). Después del centro, la responsabilidad de ese hombre será dependiendo hacia donde inicia su trayectoria, recordando que el FJ y BJ siempre serán responsables del hombre más cercano a la línea lateral.

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.



Formación triates, tres hombres elegibles para pase cargados de un solo lado. La mayor posibilidad de la jugada es que se desarrolle por pase.

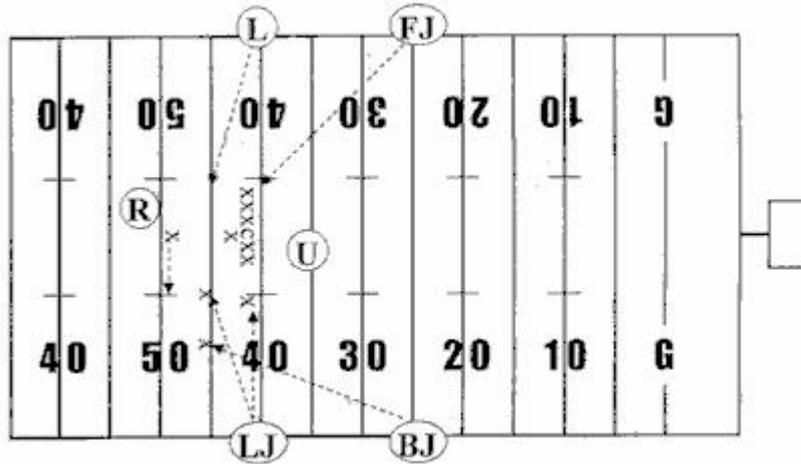
El R observa al QB, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L, como tiene un solo hombre el ala cerrada, toma al último hombre interno, el LJ toma al segundo hombre elegible y al elegible más lejano para pase, siempre de su lado, el FJ y BJ siempre tomarán al hombre más cercano a la línea lateral.



Formación triates, tres hombres elegibles para pase cargados de un solo lado, con un hombre en movimiento hacia el LJ. La mayor posibilidad es de que la jugada se desarrolle por pase.

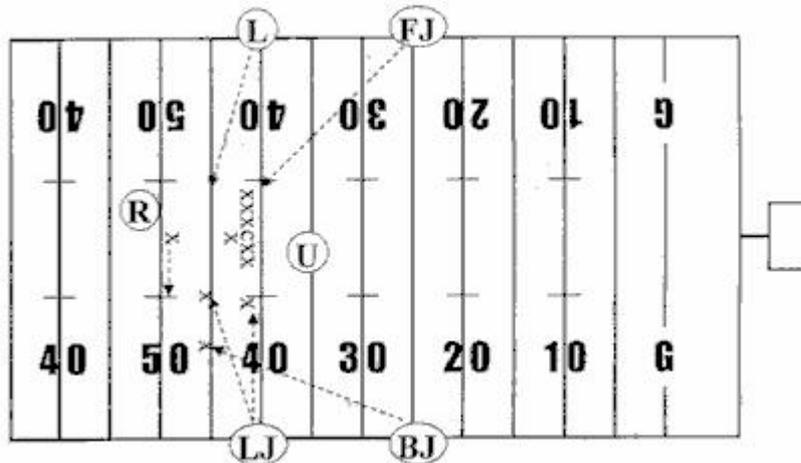
El R observa al QB, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L, como hay hombre en movimiento dirigiéndose hacia él tomará al ala cerrada, el LJ toma al segundo hombre elegible y al elegible más lejano para pase, siempre de su lado, el BJ siempre tomará al hombre más cercano a la línea lateral, y el FJ tomará al hombre en movimiento (siempre que el hombre en movimiento rebase al más externo).

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.



Formación gemelos, dos hombres elegibles para pase cargados de un solo lado, con un hombre en movimiento hacia el LJ. La mayor posibilidad es de que la jugada se desarrolle por pase.

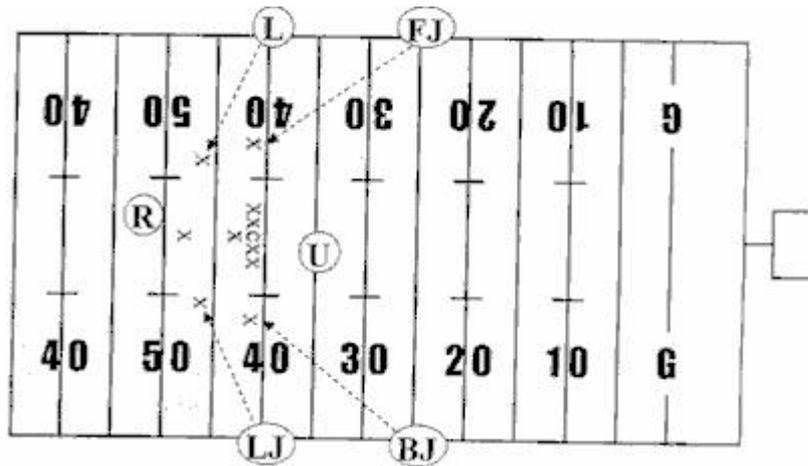
El R observa al QB, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L, como hay hombre en movimiento dirigiéndose al lado opuesto a él, tomará al hombre interno, el LJ toma al segundo hombre elegible y al hombre en movimiento que se dirige hacia su lado acercándose a él, también tomará al hombre elegible interno, el BJ siempre tomará al hombre más cercano a la línea lateral, y el FJ tomará en este caso al ala cerrada.



Formación ala en movimiento, dos hombres elegibles para pase cargados de un solo lado, con uno de ellos en movimiento hacia el LJ. La mayor posibilidad es de que la jugada se desarrolle por pase.

El R observa al QB, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L, como hay hombre en movimiento dirigiéndose en contra de él, tomará al hombre elegible para pase interno, el LJ toma al hombre elegible interno de su lado y cuando el hombre en movimiento salga hacia el campo lo toma, siempre que se interne al campo de su lado, el BJ siempre tomará al hombre más cercano a la línea lateral, y el FJ tomará al hombre más cercano a su línea lateral.

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.

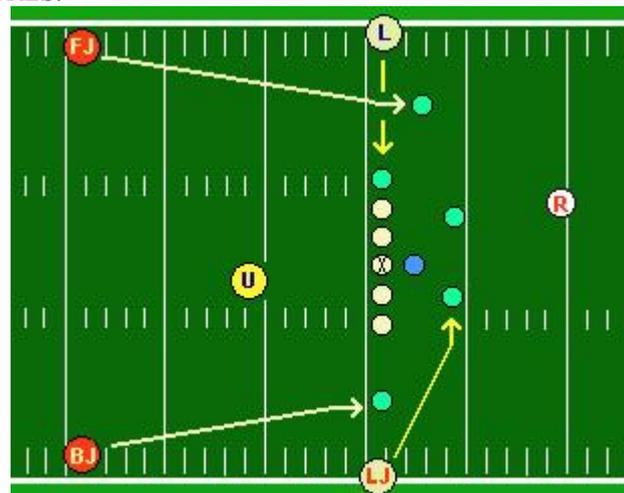


Formación de correr o pasar. Como su nombre lo indica, no hay seguridad de cual será la jugada.

El R observa al QB y al hombre que se queda a defenderlo y seguirá al QB hasta que la jugada termine, el U observa a sus cinco hombres de línea a partir del centro, el L tomará al segundo hombre profundo de su lado, el LJ toma al segundo hombre más lejano elegible para pase, el BJ siempre tomará al hombre más cercano a la línea lateral, y el FJ tomará al hombre más cercano a su línea lateral.

POSICIONES Y RESPONSABILIDADES BÁSICAS EN COBERTURA POR ÁREAS.

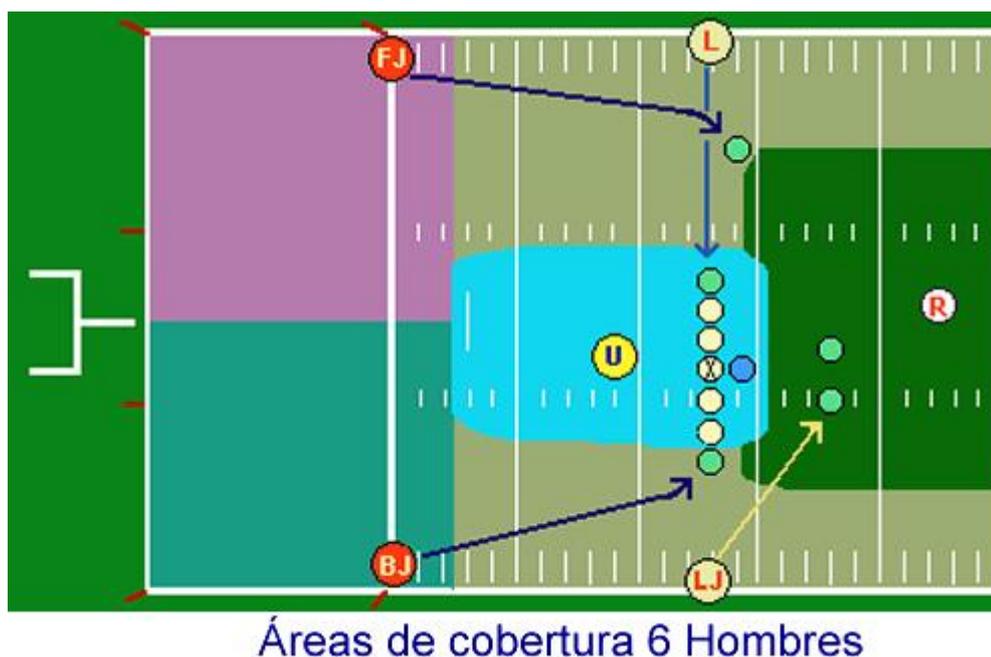
PLANILLA DE 6 HOMBRES.



Formación básica 6 hombres

Por si fuera poco complicado, cuando se esta en planilla de 6 hombres se empieza a trabajar inmediatamente después del centro como responsabilidad primaria la cobertura por hombres, pasados de 2 a 3 segundos cuando el desarrollo de la jugada aun no esta definida, cambia esta por cobertura por "áreas" tratando de simplificar el trabajo de los Oficiales, para poder tener una mejor cobertura de los hombres sobre todo en trayectorias cruzadas, retardadas, jugadas de engaño etc.

EN JUGADAS DE CARRERA.



El R es el responsable del corredor cuando lleva la bola y todas las acciones atrás de la zona neutral y alrededor del corredor. Será responsable del progreso de la bola atrás de la zona neutral, y si el balón es lanzado por el QB en un pase adelantado o atrasado, adelante o atrás de la zona neutral. Del manejo de la bola de mano a mano y de cualquier acción alrededor del corredor y especialmente del QB.

Cuando el corredor cruza la zona neutral en las áreas laterales, cede la responsabilidad al LJ o L y cubre todas las acciones atrás del corredor. En corridas optativas, cuando el QB cruza la zona neutral, toma al hombre que se encuentra como posible receptor de una pichada.

En situaciones de posible pase carrera observa al QB y todas las acciones alrededor de él, teniendo la responsabilidad de determinar si un pase es atrasado o adelantado, si es lanzado legal o ilegalmente, si es fumble o mof, y proteger al QB de cualquier acción que sea una rudeza. Es esencial que el R mantenga una prudente distancia para poder observar bien las acciones, sin descuidar la zona que por áreas le corresponde cubrir, como lo demuestra la figura de marcaje por áreas.

El L y LJ observan inicialmente las posibles infracciones en la línea de scrimmage antes y después del centro, después observan al hombre que por formación les toca cubrir. Cuando la jugada se define por carrera, ayudan al R a determinar el máximo avance cuando el corredor no rebasa la línea de scrimmage y también tienen como responsabilidad el máximo avance del balón a no más de 10 o 15 yardas adelante de la línea de scrimmage. Pasando esta limitación, dejan la responsabilidad al B o FJ.

En las jugadas de opción el L y LJ, observan al hombre que pueda dar el pitch para determinar, si suelta la bola, si fue mof o fumble, y después toma al que recibió el pitch cuando este rebasa la línea de scrimmage. Siempre tendrá la obligación de converger al punto de la bola muerta cuando el balón se encuentra de su lado, sin descuidar la zona que por áreas le corresponde cubrir, como lo demuestra la figura de marcaje por áreas.

El U. Su posición antes del centro esta determinada por la formación o circunstancias del juego, siempre entre cinco y siete yardas de la línea de scrimmage. Su obligación principal es la de certificar la legalidad de los hombres de línea, cinco hombres numerados del 50 al 79; después, que el centro no levante la bola y estar alerta que los jugadores defensivos no imiten señales o traten de confundir verbalmente las señales del QB. Debe guardar una posición donde pueda observar al centrador al momento del centro ya que es responsable de la legalidad del centro. Es responsable inmediatamente después del centro por el uso ilegal de las manos, chop blocks, golpes al centrador etc. Su responsabilidad termina cuando cesan todas las acciones y cubre la bola hasta que es declarada lista para la próxima jugada.

En jugadas rápidas y cortas entre los tackles en formaciones cerradas, declara la bola muerta cuando la jugada termina. También cuando un fumble es recuperado alrededor de su área. Cuando la jugada se desarrolla

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.

fuera de las hash marks, observa a los jugadores que van hacia la jugada moviéndose lateralmente. En muy contadas ocasiones el U se mueve cerca de las líneas laterales, pero si considera que al término de una jugada debe asistir a un oficial que se encuentra en dificultades o se requiere su presencia cerca de las líneas laterales, no se restringe su asistencia. Aparte de todas estas obligaciones, no debe descuidar las acciones en la zona que por áreas le corresponde cubrir, como lo demuestra la figura de marcaje por áreas

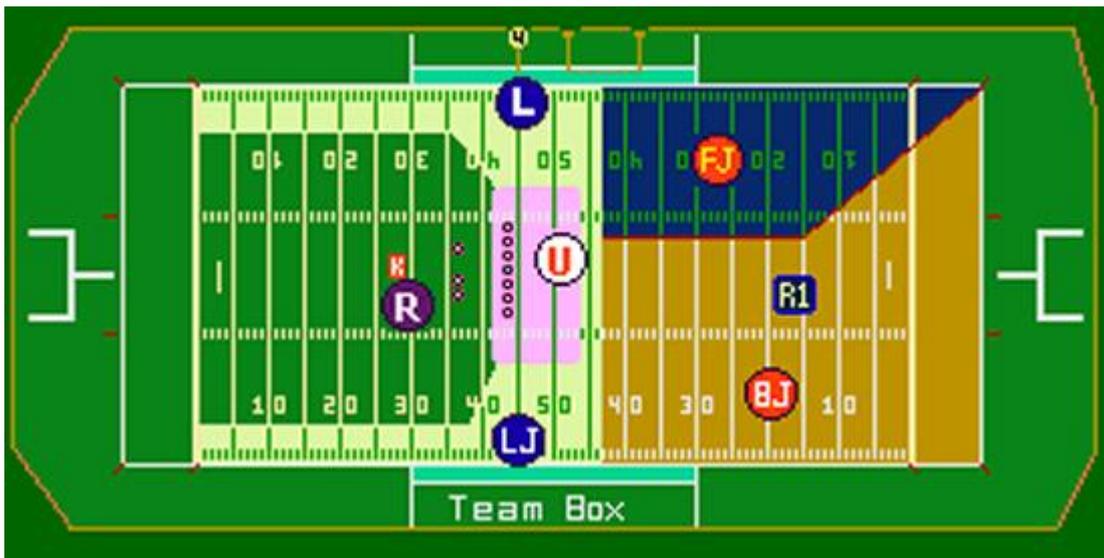
El FJ y BJ. Antes del centro, su posición deberá ser entre 25 y 30 yardas de la línea de scrimmage, de tal manera que puedan cubrir los pases rápidos hacia las líneas laterales o los pases cortos al centro. Su posición estará determinada por la colocación de la bola con relación a las líneas laterales.

Deberán estar atentos por un jugador que salga del campo y que regrese para atrapar un pase. Son responsables por:

Cualquier acción que realice el hombre más cercano a la línea lateral (deberán coordinar esto con el L y LJ), crackback blocks más allá de la zona neutral, peleas del jugador más cercano a la línea lateral, del corredor cuando este rebasa las 15 yardas adelante de la zona neutral y por las espaldas de los demás Oficiales en situaciones de corto yardaje.

Son responsables de la zona final según el diagrama de coberturas por áreas.

POSICIONES Y RESPONSABILIDADES BÁSICAS EN COBERTURA POR ÁREAS.



El R. Cuando ve que el QB se hace hacia atrás para una jugada de pase, su primer paso es moverse a lo profundo del campo, procurando salirse de la posible trayectoria, y poder observar la legalidad del pase procurando tener una supervisión del QB antes y después de lanzar su pase. Una vez lanzado el pase, se observará al QB hasta estar seguro de que los jugadores contrarios cercanos no están en posibilidades de cometerle un foul. Recalque verbalmente cuando el pase fue lanzado que la jugada ya terminó. Continúe observando a la ofensiva y defensiva; después muévase en el campo, anticipando siempre el resultado de la jugada. Aparte de todas estas obligaciones, no debe descuidar las acciones en la zona que por áreas le corresponde cubrir, como lo demuestra la figura de marcaje por áreas.

Será solamente su responsabilidad si el pase es lanzado adelantado o atrasado, adelante o atrás de la línea de scrimmage. Es el único responsable de marcar la acción de tirar un pase intencionalmente al suelo, pero deberá consultar al oficial más cercano al pase, para asegurarse que no exista un jugador ofensivo en posición legal y con la oportunidad de recibirlo. Muévase al punto donde fue lanzado el pase y siga arbitrando.

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.

El U tiene las mismas obligaciones que en jugadas por carrera, pero cuando ve que la línea se hace hacia atrás, caminará hacia la línea original de scrimmage, a no más de tres yardas, para determinar si existen hombres inelegibles en esta zona. Alerta por cualquier toque del pase en o atrás de la línea de scrimmage por los jugadores defensivos, si esto ocurre, deberá hacer la señal No. 11. Asista al R en la legalidad de un pase adelante de la línea de scrimmage si le es posible. Aparte de todas estas obligaciones, no debe descuidar las acciones en la zona que por áreas le corresponde cubrir, como lo demuestra la figura de marcaje por áreas.

El L y LJ mismas obligaciones que en jugadas por carrera, pero cuando ven que la línea se hace hacia atrás, se moverán (de 7 a 10 yardas) hacia la zona de pases y tomarán siempre al segundo jugador elegible; de no haberlo tomarán al segundo hombre más profundo y verán las acciones en la zona de crackback, coordinando estas coberturas con el oficial profundo de su lado verificarán también las acciones de bloqueos por los defensivos cerca del QB.

Son responsables de las acciones de bloqueo por jugadores del equipo ofensivo y defensivo en campo abierto cerca de su lado, antes y después de ser lanzado el pase y responsables de los pases pantalla de su lado. Podrán ayudar al U cuando exista un toque por un jugador defensivo (deberán hacer la señal No. 11 apropiadamente), responsables de los jugadores poco profundos de su lado. Auxiliaran al U por pases atrás de la espalda. Aparte de todas estas obligaciones, no deben descuidar las acciones en la zona que por áreas le corresponde cubrir, como lo demuestra la figura de marcaje por áreas.

El BJ y FJ. Tienen las mismas obligaciones que en jugadas por carrera, pero cuando ven que la línea se hace hacia atrás, se moverán inmediatamente hacia atrás para poder cubrir los pases profundos, y siendo responsables de la línea de gol y línea de fuera de campo dentro de la zona final de su lado.

Son los responsables del primer contacto del hombre más abierto de su lado, de coordinar la cobertura con el L ó LJ, primer contacto del receptor elegible más cercano a la línea lateral; responsables de la cobertura de los receptores profundos, también de los receptores entre el L o LJ, ayudaran a legislar que los receptores no salgan del campo, ayudarán a cubrir la bola después de terminada la jugada. Aparte de todas estas obligaciones, no deben descuidar las acciones en la zona que por áreas le corresponde cubrir, como lo demuestra la figura de marcaje por áreas

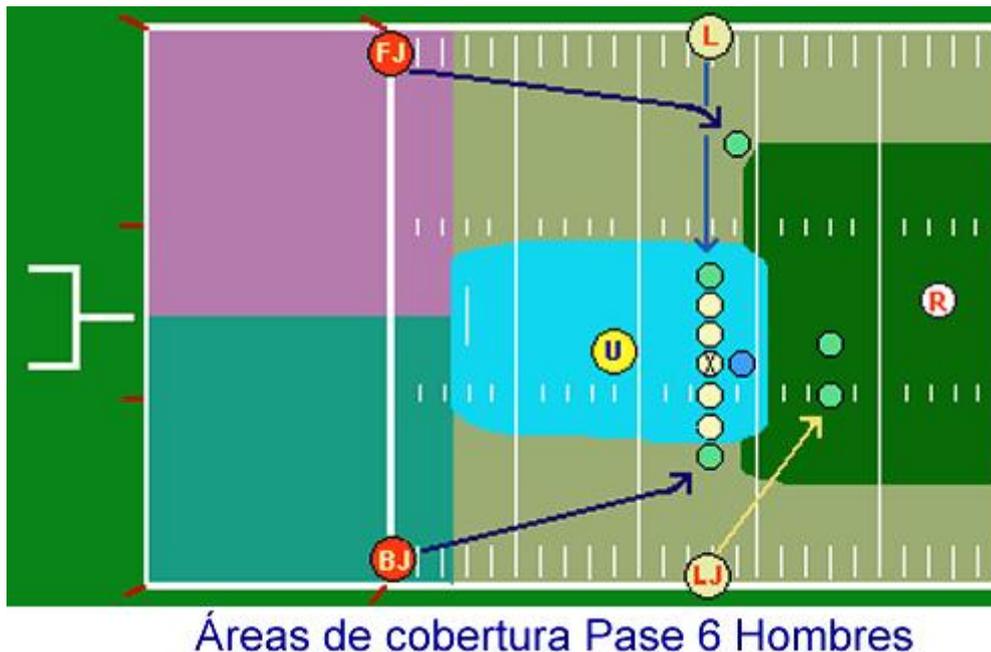
Todos son responsables: Cuando una posible interferencia ocurre o cuando el pase es no cachable. El Oficial cerca de la acción que no marco el castigo con un pañuelo por considerarlo no atrapable, deberá hacer inmediatamente la señal No 17.

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.

ÁREAS DE COBERTURA EN PASE MECANISMO DE SEIS HOMBRES.

Entre las jugadas que siempre causan polémicas en un partido son las jugadas de pase, ya que existen año con año jugadas diseñadas por los coaches novedosas, las cuales siempre sorprenden a los oficiales, en planilla de 6 hombres es importante tomar en cuenta que las áreas a cubrir son menos amplias y que se representan un menor esfuerzo de los oficiales.

Es importante tomar en cuenta que pasados 2 o 3 segundos hay jugadas que aun no se definen y es en ese momento la mayor dificultad que se presenta para tener a todos los hombres dentro del campo cubiertos, por este motivo se requiere cambiar a cobertura por "ÁREAS" sobre todo en jugadas de pase.



Posiciones básicas y áreas de cobertura en seis hombres.

El R. Cuando ve que el pasador se retrae para lanzar un pase, se mueve a lo más profundo, es responsable de los pases lanzados intencionalmente al suelo. Pero deberá consultar al oficial más cercano al lugar donde fue lanzado el pase intencionalmente para estar seguro que no existió un posible receptor. Después que el pase fue lanzado el R continúa vigilando alrededor del pasador hasta que este libre de que se le pueda cometer un foul. Deberá estar seguro que al pasador, que después de haber lanzado el pase no se le comete una rudeza innecesaria o azotado contra el piso. Es recomendable alertar verbalmente a los posibles tacleadores del pasador que el pase fue lanzado y que se mantengan quietos. Continúe observando tanto a la defensiva como a la ofensiva atrás de la línea de scrimmage cuando tiene que moverse al término de la jugada. Responsable de determinar cuando el pase es lanzado atrasado a adelantado deberá hacer su señal claramente. Cuando lance un pañuelo continúe arbitrando.

El U. Responsable por la numeración de los jugadores interiores antes del centro. Observa la acción de los cinco hombres interiores ofensivos y defensivos cerca de la zona neutral, responsable de los hombres inelegibles por numeración cuando se mueven una yarda adelante de la zona neutral. Deberá quitarse de la trayectoria de los pases rápidos y asistirá a los demás oficiales en pases rápidos a su espalda. Deberá hacer su señal (S11) cuando un jugador defensivo toca o desvía un pase adelantado. Asiste al R en la legalidad de un pase adelantado.

El L y JL. Es el responsable del segundo hombre posible receptor para pase o del back más cercano de su lado, al momento del centro por la legalidad de los bloqueos de la defensiva y de la ofensiva, de las

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales con 6 hombres.

acciones de los bloqueadores en la concha de protección al cubrir al QB. Por los receptores en su área de su lado, por los receptores que salen fuera del campo y regresan a cubrir un pase. Por los receptores poco profundos o en trayectorias de gancho atrás del U. Por todas las acciones en un pase pantalla atrás de la línea de scrimmage de su lado. Asistir al U cuando se determina la existencia de un toque del balón por un jugador defensivo atrás de la línea de scrimmage usar la señal (S11) apropiadamente. Además de todas las otras responsabilidades si la jugada se realiza por un engaño de pase y es una carrera.

El FJ. Su movimiento inicial es hacia atrás y hacia fuera, su colocación entre 15 y 20 yardas de la línea de scrimmage. Su responsabilidad es cubrir al receptor más cercano a la línea lateral, vigilar su primer contacto y su desplazamiento dentro de lo profundo del campo, estar alerta por los cruces del ala cerrada, ponerse de acuerdo con el L cuando un receptor se convierte en profundo. Cubrir primordialmente la línea de gol y la línea de fuera del campo en la zona final de anotación. Cubrir las áreas entre el oficial de su lado y las espaldas del U.

El BJ. Su colocación es afuera y lo más profundo de acuerdo con el diagrama de la figura y espera a que se defina la jugada. Su responsabilidad es cubrir al receptor más cercano a la línea lateral, vigilar su primer contacto y su desplazamiento dentro de lo profundo del campo, estar alerta por los cruces del ala cerrada, ponerse de acuerdo con el JL cuando un receptor se convierte en profundo. Cubrir primordialmente la línea de gol y la línea de fuera del campo en la zona final de anotación de su lado. Cubrir las áreas entre el oficial de su lado y las espaldas del U.

Si un receptor atrapa un pase muy cerca de la línea lateral y regresa al terreno de juego dentro del campo, y esta mala vareando el balón y no tiene posesión o control y sale del campo, antes de hacer su señal de pase incompleto, señale que el receptor con sus brazos extendidos y con las palmas hacia arriba balanceándolas de arriba hacia abajo que indica que el pase fue incompleto por no tener control o posesión dentro del campo, silbe matando la jugada, e inmediatamente su señal de pase incompleto, y su señal de parar el reloj.

Si un receptor atrapa un pase muy cerca de la línea lateral y regresa al terreno de juego dentro del campo, antes de hacer su señal de pase completo, señale que el receptor esta dentro del campo con sus brazos que en forma de caja que indica que el pase fue completo dentro del campo, silbe matando la jugada, e inmediatamente su señal de bola muerta, y si el receptor sale del campo su señal de parar el reloj. (Haga sus señales con discreción no exagere, cualquier señal que use no debe hacerse más de tres veces).

Estén alertas por un pase incompleto ilegalmente, cerciórese que el receptor sea elegible por numeración, que no exista contactos ilegales adelante de la zona neutral después que el pase es lanzado, observe las acciones cuando dos jugadores hacen por el balón Recuerde que tanto el jugador defensivo como el ofensivo tienen los mismos derechos y oportunidades de hacer por la bola. La señal de pase incompleto por regla el pase es incompleto y el reloj de juego se detiene, pero deberá de ser precedida por la señal de tiempo muerto.

Cuando ocurre una interferencia de pase y el pase no es cachable el oficial más cercano al oficial que arrojó su pañuelo señalando la interferencia deberá hacer la señal (S17) si a su juicio el pase estaba fuera del alcance de un posible receptor.