



INTRODUCCIÓN.

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 2007, 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.

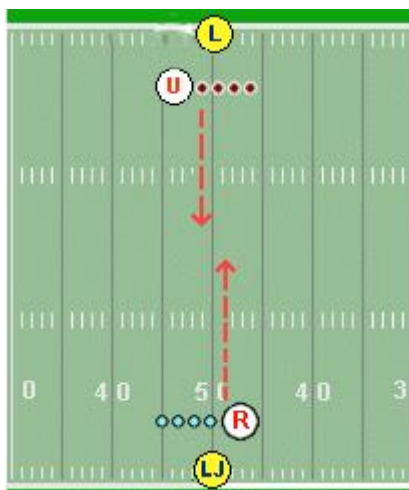
MECANISMO DE 4 OFICIALES.

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 CUATRO HOMBRES.



Procedimientos.

Reúnanse con los capitanes y escóltelos hasta el centro del campo a una señal del Réferi. El R llevará a sus capitanes del lado derecho. El U llevarán a sus capitanes del lado izquierdo. El L y JL se quedan en las líneas interiores y se colocan en la yarda 45. El U presenta 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.

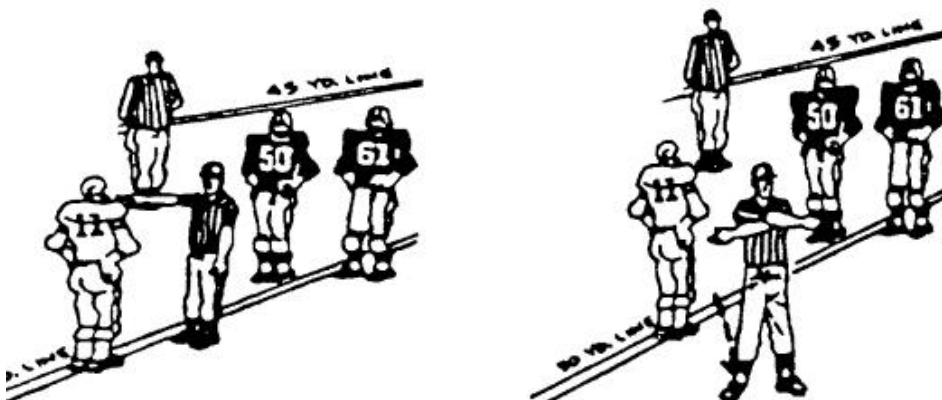
Después de que el U le presenta a su (s) capitán (es), presenta a los capitanes de ambos equipos. Preséntese el Réferi a ambos capitanes. Advierta a los capitanes cualquier irregularidad en el tiempo o Reglas especiales para el campo. Tenga a los capitanes dándose la cara y de espaldas a sus líneas laterales. Pida al capitán visitante (decir su nombre) que escojan el volado. Enséñele la moneda, clarifíquelo que es Águila, que es Sol. El Réferi debe cazar la moneda en el aire. Indicando al público quien es el capitán ganador del volado, poniéndole una mano sobre su hombro. Explíquelo 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.

Inicio de la ceremonia del volado.

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



Inicio de la ceremonia del volado.

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.

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.

MECANISMO DE 4 OFICIALES.

El Réferi.

1. - Su posición es en el centro del campo del lado del equipo que patea, a la altura de la yarda 0 o 5 dependiendo de donde se coloque el último hombre del equipo que recibe.
2. - Asegúrese que en ambas líneas laterales no se encuentra un jugador o un couch invadiendo dicha línea (jugador agazapado).
3. - Cuando se encuentre listo, levante su brazo arriba de la cabeza, indicando que se encuentra listo.
4. - Cuenta los jugadores del equipo B.
5. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
6. - Haga eco sonando su silbato cuando el Juez de Línea ratifique que la bola está lista para ponerse en juego, el reloj de los 25 segundos se echa andar.

El Umpire.

1. - Su posición es aproximadamente en el centro del campo a la altura de la yarda 35 con el equipo que patea, enfrente de la bola.
2. - Le explica al pateador cuando y como debe patear.
3. - Cuenta los jugadores del equipo A.
4. - Obtiene del pateador la señal de que se encuentran listos para realizar la patada.
5. - Ratifica que el equipo receptor de la patada se encuentra listo para recibirla.
6. - Deberá certificar que sus Oficiales estén colocados en sus posiciones y obtener su señal de que se encuentran listos. (Es recomendable tener la marca en la mano).
7. - Suene su silbato y haga la señal de que puede realizarse la patada. Cuando hace la señal de bola lista, retírese atrás del pateador.
8. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
9. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
10. - Responsable de la línea de gol si hay regreso de patada, agarrando de la máscara, zancadillas y fombles.

El Juez Liniero.

1. - Su posición es en la línea del lado contrario del palco de prensa (lado de las cadenas), en la yarda 45 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 B.
6. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
7. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.

El Juez de Línea.

1. - Su posición es en la línea del lado del palco de prensa (lado contrario de las cadenas), en la yarda 35 en la línea de restricción del equipo que patea A.
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 A, están dentro de la 9 yardas.
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 A.
6. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
7. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.

AL MOMENTO DE LA PATADA.

EL RÉFERI.

1. - Toma su posición de frente a donde viene la patada, es el responsable de cualquier señal de atrapada libre o si la bola sale fuera del campo.
2. - Alerta a cubrir un fumble y en un posible regreso de la patada.
3. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.
4. - Pendiente que ningún jugador penetre al campo después de que se realizó la patada.
5. - Marca el punto fuera del campo si la patada sale del campo en su área (arroje su marca al punto si la tocó B, y su pañuelo si no la tocó).
6. - Si la patada llega hasta la zona final colóquense en posición de ver toda acción que envuelva la línea de gol, y enfrente del receptor si este no intenta salir de la zona de anotación, o en la línea lateral o línea final.
7. - Esté alerta por cambios de bola de mano a mano.
8. - Si ocurre un touchback, muévase hacia el campo para evitar cualquier acción retrasada o ilegal, pero no ignoren a los jugadores atrás de ustedes.
9. - Si la bola pega dentro de línea de gol declare inmediatamente bola muerta, touchback.

EL UMPIRE.

1. - Certifica que ningún jugador del equipo pateador invade la línea de restricción antes de que se realice la patada.
2. - Se Mueven flotando en toda la línea lateral del campo, observando muy atentamente los bloqueos abajo de la cintura adelante de la línea de restricción del equipo B.
3. - Certifica que el pateador no es bloqueado dentro de las primeras 5 yardas, o antes de que la bola cruce la línea de restricción del equipo B.
4. - Alerta, en patadas cortas, si es tocada o recuperada, legal o ilegalmente.
5. - Alerta a cubrir la línea de la banda en un posible regreso de la patada.
6. - Pendiente que ningún jugador penetre al campo después de que se realizó la patada.
7. - Marca el punto fuera del campo si la patada sale del campo en su área (arroje su marca al punto si la tocó B, y su pañuelo si no la tocó).

EL LINIERO.

1. - Certifica que ningún jugador del equipo receptor invade la línea de restricción antes de que se realice la patada.
2. - Se Mueve flotando en toda la línea lateral del campo, observando muy atentamente los bloqueos abajo de la cintura adelante de la línea de restricción del equipo B.
3. - Certifica que la bola cruce la línea de restricción del equipo B.
4. - Alerta, en patadas cortas, si es tocada o recuperada, legal o ilegalmente.
5. - Alerta a cubrir la línea de la banda en un posible regreso de la patada.
6. - Pendiente que ningún jugador penetre al campo después de que se realizó la patada.
7. - Marca el punto fuera del campo si la patada sale del campo en su área (arroje su marca al punto si la tocó B, y su pañuelo si no la tocó).

EL JUEZ DE LÍNEA.

1. - Se Mueven flotando en el centro del campo, observando muy atentamente los bloqueos abajo de la cintura adelante de la línea de restricción del equipo B.
2. - Certifica que el pateador no es bloqueado dentro de las primeras 5 yardas, o antes de que la bola cruce la línea de restricción del equipo B.
3. - Alerta en patadas cortas, si es tocada o recuperada, legal o ilegalmente.
4. - Responsable de cubrir la línea de gol si hay un regreso de patada.
5. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir, agarrando de la máscara, fumbles.

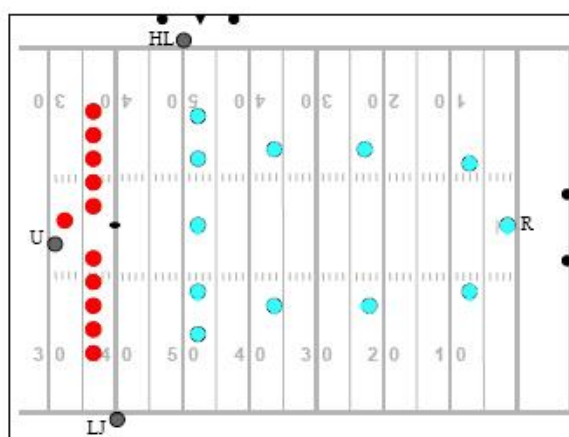
Jugadas de scrimmage posiciones básicas 4 hombres.

6. - Responsable de legislar sobre los bloqueos abajo de la cintura.

TODOS.

1. - Levanten su mano sobre la cabeza al estar listos, baje la mano cuando el R hace la señal de bola lista para jugarse. Tengan su marca en la mano.
2. - Siempre deben de estar listos para decidir en mofs, fombles, pases laterales, etc.
3. - Mantengan sus posiciones, facilitando cubrir su línea lateral en cualquier momento.
4. - Hagan la señal de echar andar el reloj cuando la bola es tocada por el equipo A dentro del campo. La señal de echar andar el reloj solo debe hacerla el R, ya que tiene la bola en el área bajo su responsabilidad y después de ver la señal todos deberán confirmarla.
5. - Observen cualquier jugador del equipo A que salga del campo antes o durante la patada,
6. - Estén alertas por una señal de atrapada libre, valida, o ilegal.
7. - Estén alertas por una interferencia con la oportunidad de cachar la patada.
8. - Estén alertas por una jugada inesperada.

Posiciones en patada de salida.



Patada de salida 4 hombres

ÁREAS DE COBERTURA Y POSICIONES EN PATADAS CON CUATRO HOMBRES CUANDO HAY UNA REMOTA POSIBILIDAD DE PATADA CORTA

El Réferi.

1. - Su posición es en la línea del lado contrario del palco de prensa (lado de las cadenas, a la altura de la yarda 0 o 5).
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 B.
5. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.

El Liniero.

1. - Su posición es en la línea del lado contrario del palco de prensa, en la yarda 45 en la línea de restricción del equipo que recibe.
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 A, están dentro de la 9 yardas.
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 A.
6. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
7. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.

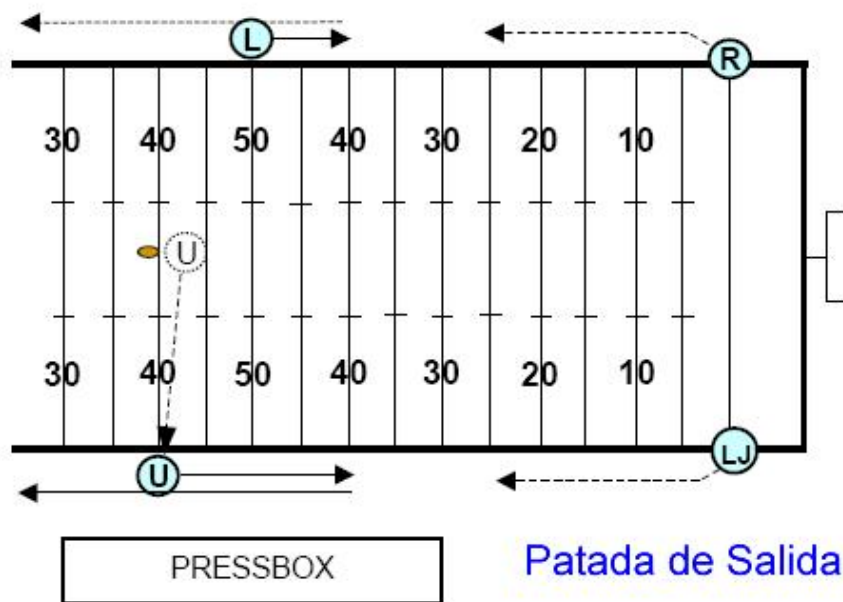
El Juez de Línea.

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 4 hombres.

1. - Su posición es en la línea del lado del palco de prensa (lado contrario de las cadenas), en la yarda 5 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 B.
6. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
7. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.

El Umpire.

1. - Su posición es aproximadamente en el centro del campo a la altura de la yarda 35 con el equipo que patea, enfrente de la bola.
2. - Le explica al pateador cuando y como debe patear.
3. - Cuenta los jugadores del equipo A.
4. - Obtiene del pateador 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.
6. - Deberá certificar que sus Oficiales estén colocados en sus posiciones y obtener su señal de que se encuentran listos. (Es recomendable tener la marca en la mano)
7. - Le explica al pateador cuando y como debe patear y se mueve a la línea de restricción del equipo que patea. Suene su silbato y haga la señal de que puede realizarse la patada.
8. - Alerta por las infracciones en las áreas restringidas.
9. - Atento por los faules en su área que le corresponde cubrir.



AL MOMENTO QUE SE ESPERA UNA PATADA CORTA.

Solo hay unos pequeños ajustes.

El Réferi.

1. - Su posición es en la línea del lado contrario del palco de prensa (lado de las cadenas, a la altura de la yarda 10 o 5. Silba cuando la bola este lista para patear.

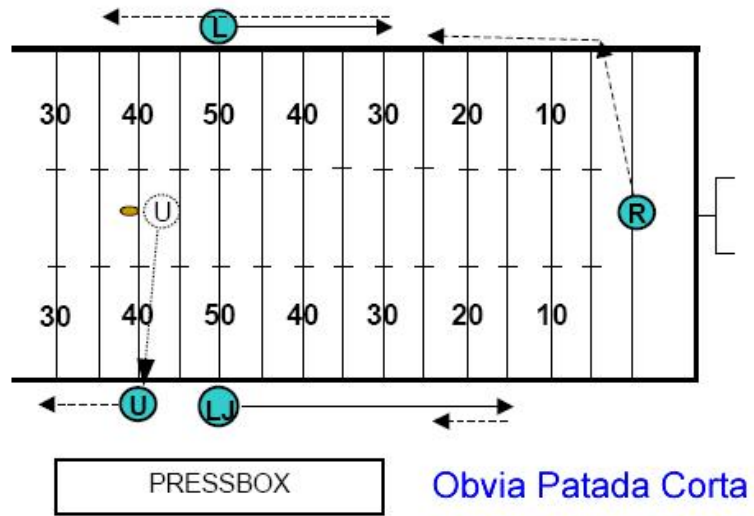
El Umpire.

1. - Su posición es aproximadamente en el centro del campo a la altura de la yarda 35 con el equipo que patea, enfrente de la bola.
2. - Le explica al pateador cuando y como debe patear y se mueve a la línea de restricción del equipo que patea.

El Juez de Línea.

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 4 hombres.

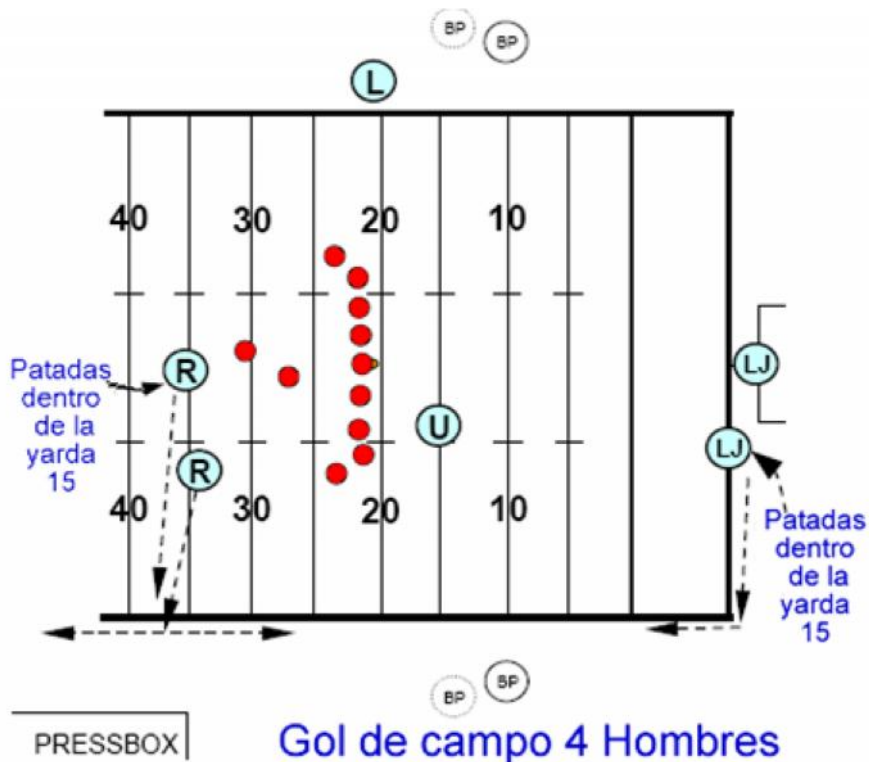
Si ve que el equipo receptor se coloca en una formación esperando una patada corta, muévase rápidamente hacia la línea de restricción del equipo que recibe.



Gol de campo o intento de anotación extra.

GOL DE CAMPO O INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

COBERTURA EN MECANISMO DE CUATRO HOMBRES



El gol de campo o intento de anotación extra, cuando este se realiza en o fuera de la línea de la yarda 15.

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

El U ajusta su posición dentro del campo a más de siete yardas, del lado que deja el LJ tomando momentáneamente las obligaciones de este, asistiéndolo y cubriendo su posición en caso de una jugada por pase o por carrera. 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. Alerta a cubrir la zona que deja descubierta el U.

El LJ toma su posición cerca y al centro 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, si la patada es corta y la bola continúa en juego. No deberá hacer ninguna señal hasta que la bola se convierta en muerta por regla.

El gol de campo o intento de anotación extra, cuando este se realiza dentro de la línea de la yarda 15:

El R se coloca de dos a tres yardas al lado contrario del posible pateador, observando al momento del centro a los dos guardias y al centrador, tratando de cubrir una posible jugada de carrera o de pase. Cuando el centro se

Gol de campo o intento de anotación extra.

efectúa cubrir al sostenedor, cuando la patada se realiza, cubre el poste de acuerdo a las instrucciones previas al juego, ya sea el poste derecho o el poste izquierdo, desplazándose rápidamente atrás del pateador. Mismas responsabilidades que en gol de campo fuera de la yarda 15.

El U ajusta su posición dentro del campo a más de siete yardas, del lado que deja el LJ y con las mismas obligaciones que en gol de campo fuera de la yarda 15.

El L se coloca en su posición normal, cubriendo todas las acciones que ocurran antes y después del centro. Cuando la patada se va a efectuar cubre completamente al sostenedor y pateador. Mismas responsabilidades que en gol de campo fuera de la yarda 15.

El LJ toma su posición cerca de uno de los postes de gol de acuerdo a la plática antes del juego, 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 R si la anotación es buena. Mismas responsabilidades que en gol de campo fuera de la yarda 15. Si la patada es corta y la bola continua en juego no deberá hacer ninguna señal hasta que la bola se convierta en muerta por regla. Cuando la bola no pase dentro de los postes, se deberá señalar con ambas manos que el balón paso fuera, y que el intento no es bueno y después su señal de parar el reloj de juego si fue un gol de campo.

JUGADAS DE SCRIMMAGE POSICIONES BÁSICAS 4, 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 4 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 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.

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 4 hombres.

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

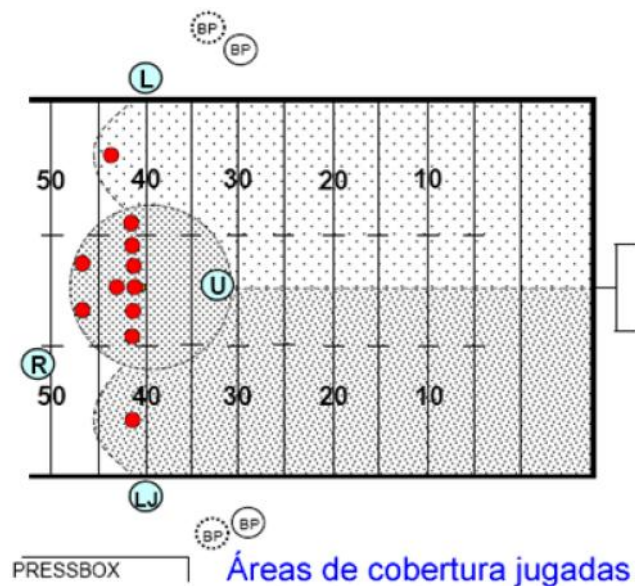
Es legal para cualquier jugador el dar la bola mano a mano hacia atrás, en cualquier momento. “Dar la bola mano a mano” implica un control continuo de los dos jugadores durante la transferencia de la posesión.

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 CUATRO 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 ultimo hombre.

Jugadas de scrimmage posiciones básicas 4 hombres.

- 2.- Vigile la formación ofensiva y cuente a los jugadores si la formación es poco usual.
- 3.- Vigile la colocación de 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.

Jugadas de scrimage posiciones básicas 4 hombres.

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.

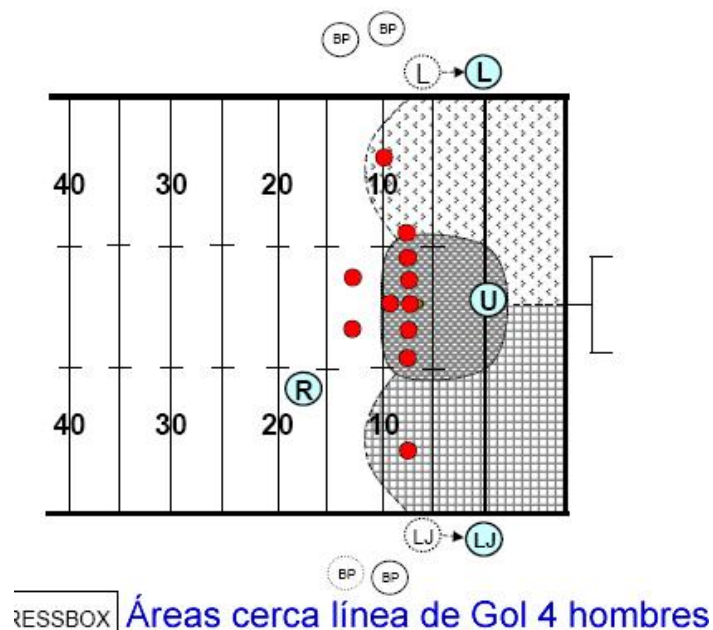
Cobertura por áreas cerca de la línea de gol 4 hombres.

COBERTURA POR ÁREAS 4 HOMBRES.

JUGADAS CERCA DE LA LÍNEA DE GOL CON CUATRO 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.

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 esa situaciones es la línea de gol y las líneas limítrofes del campo.



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.

Cobertura por áreas cerca de la línea de gol 4 hombres.

- 3.- Vigilar todas 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.
- 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.

COBERTURAS POR HOMBRES EN LAS FORMACIONES MÁS USUALES.

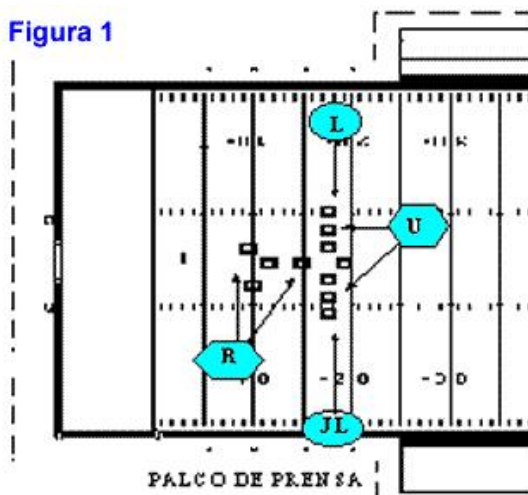
Las coberturas de áreas en un juego dependen mucho de las condiciones de este, interviniendo muchos factores, desde el down a jugar, yardas por avanzar, en que parte del campo se encuentre, en que cuarto se este jugando, cuanto tiempo resta del juego, el tipo de juego (regular, pesado, de scrimmage, entre jugadores de un mismo equipo), condiciones climáticas, etc.

Para poder hacer un buen trabajo de mecanismo es muy importante conocer las posiciones que deben tomar cada uno de los Oficiales antes de ser centrada la bola en una determinada formación, para poder estar preparado para la jugada, ya sea de carrera, pase o de patada, ya que estas formaciones nos permiten deducir de antemano las posibilidades de cual va a ser el desarrollo de un tipo específico de jugada, la cual debemos de estar listos y alertas para cubrir.

Aparte de todas las demás responsabilidades que se tienen en el campo de juego se adicionan estas coberturas por hombres en las más usuales de las formaciones.

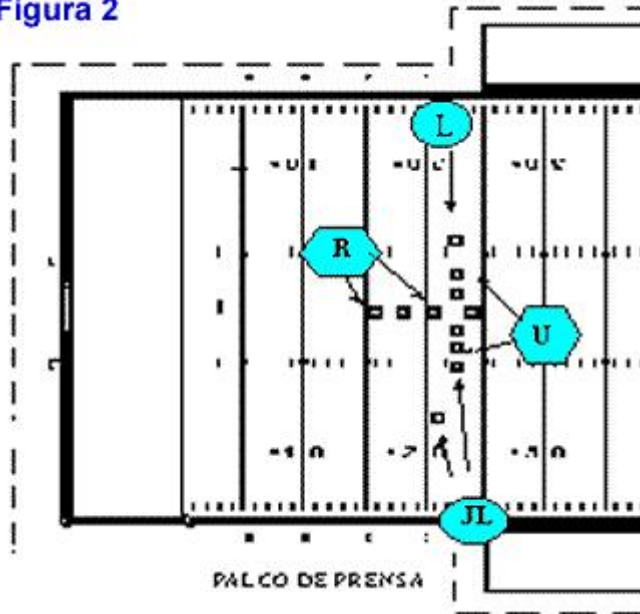
COBERTURAS EN JUGADAS MÁS USUALES CON CUATRO HOMBRES.

a).- La figura 1 muestra la posición de los Oficiales en formación T, wishbone o similares con cuatro hombres en el backfield. Es una formación en la que hay más posibilidades de que un gran porcentaje la jugada va a desarrollarse por carrera que por pase. El R se coloca vigilando a los cuatro hombres en el backfield y el tackle de su lado, el U se encarga de los cinco hombres interiores de la línea a partir del centro, el L se encarga del hombre externo de su lado y el JL se encarga del hombre externo de su lado, en la posición que muestra



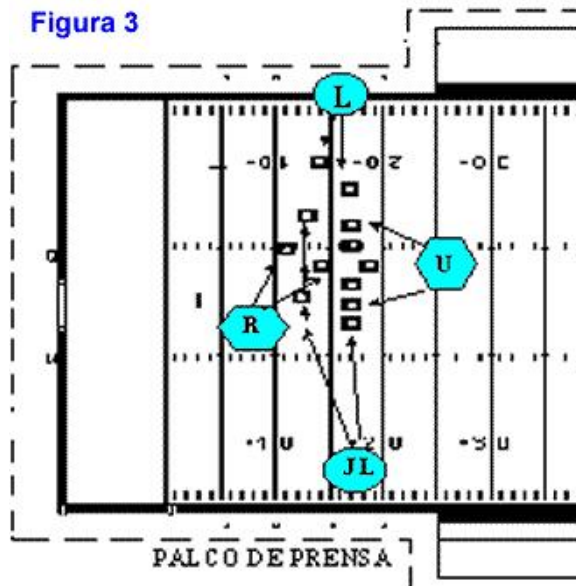
b).- La figura 2 muestra la posición de los Oficiales en formación "I" con tres hombres en el backfield, con una ala cerrada del lado del L y con una ala cerrada y un hombre abierto del lado del JL. Es una formación en la que hay más posibilidades de que la jugada puede desarrollarse por carrera que por pase. El R se coloca vigilando a los tres hombres en el backfield y el tackle de su lado, el U se encarga de los cinco hombres interiores de la línea a partir del centro, el L se encarga del hombre externo que es el ala cerrada y el JL se encarga del hombre externo en el backfield de su lado y del ala cerrada, en la posición que muestra la figura 2.

Figura 2



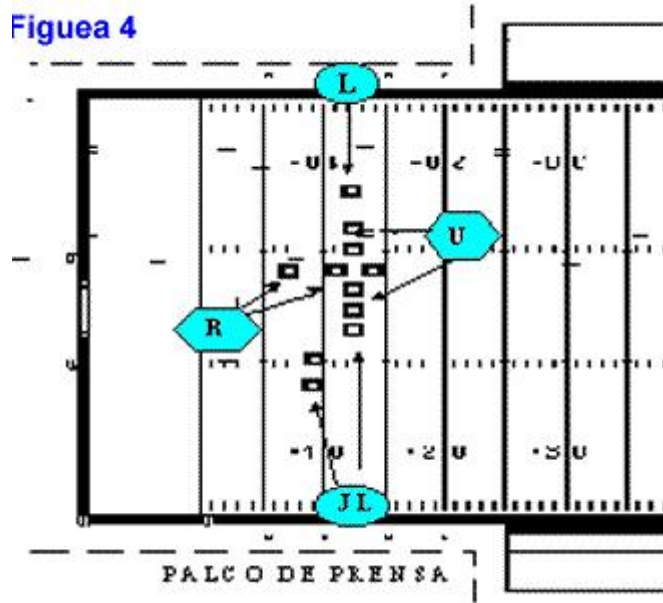
c).- La figura 3 muestra la posición de los Oficiales en formación con tres hombres en el backfield, con una hombre abierto y otro en movimiento. Es una formación en la que hay más posibilidades de que la jugada puede desarrollarse por carrera que por pase. El R se coloca vigilando a los tres hombres en el backfield y el tackle de su lado, el U se encarga de los cinco hombres interiores de la línea a partir del centro, el L se encarga del hombre externo de su lado y del ala cerrada y el JL se encarga del hombre externo de su lado y del hombre en movimiento (la responsabilidad del hombre en movimiento es del juez lateral en el cual este inicia su movimiento); en la posición que los muestra la figura 3.

Figura 3



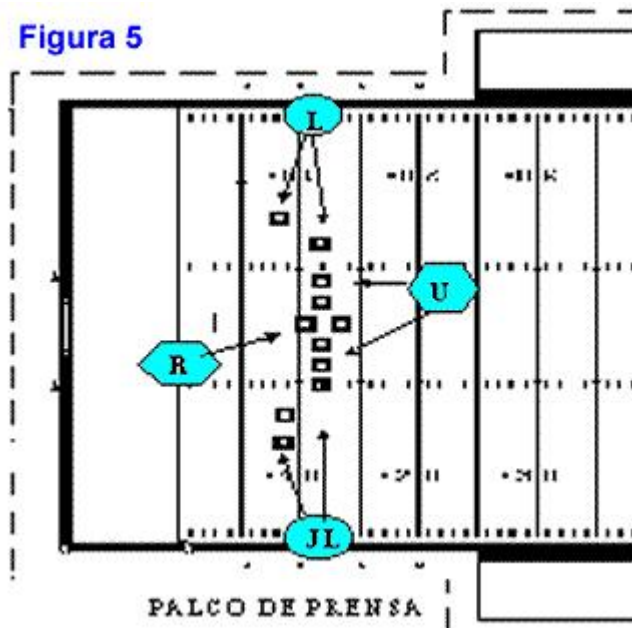
d).- La figura 4 muestra la posición de los Oficiales en formación con tres hombres en el backfield, con dos hombres abiertos del lado del JL. es una formación en la que hay más posibilidades de que la jugada puede desarrollarse por pase que por carrera. El R se coloca vigilando a los dos hombres en el backfield y el tackle de su lado, el U se encarga de los cinco hombres interiores de la línea a partir del centro, el L se encarga del hombre externo de su lado y el JL se encarga del ala cerrada de su lado y de los dos hombres abiertos; en la posición que los muestra la figura 4.

Figura 4



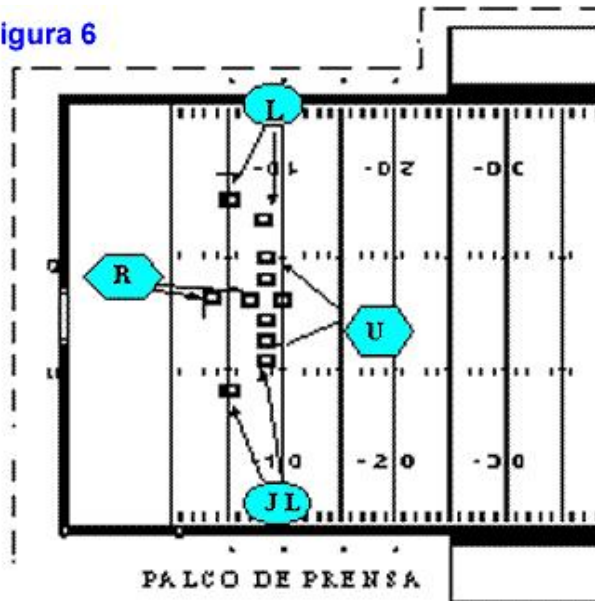
e).- La figura 5 muestra la posición de los Oficiales en formación con cuatro hombres en el backfield, con cuatro hombres abiertos posibles receptores, dos del lado del JL y dos del lado de L. Es una formación en la que hay más posibilidades de que la jugada puede desarrollarse con más posibilidades por pase que por carrera. El R se coloca vigilando al quarterback y el tackle de su lado, el U se encarga de los cinco hombres interiores de la línea a partir del centro, el L se encarga del hombre externo de su línea de su lado y del hombre abierto, el JL se encarga del ala cerrada de la línea de su lado y de los dos hombres abiertos; en la posición que muestra la figura 5.

Figura 5



f).- La figura 6 muestra la posición de los Oficiales en formación con cuatro hombres en el backfield, con un hombre abierto del lado del JL y un ala cerrada y otro hombre abierto del lado del L. Es una formación en la que hay más posibilidades de que la jugada puede desarrollarse por pase que por carrera. El R se coloca vigilando a los dos hombres en el backfield y el tackle de su lado, el U se encarga de los cinco hombres interiores de la línea a partir del centro, el L se encarga del hombre externo de su lado, y el ala cerrada de su lado, el JL se encarga del hombre externo y del ala cerrada, en la posición que muestra la figura 6

Figura 6



g).- La figura 7 muestra la posición de los Oficiales en formación con cinco hombres posibles receptores, con tres hombres abiertos como posibles receptores del lado del JL. Y dos posibles receptores abiertos del lado del L. Es una formación en la que hay más posibilidades de que la jugada se desarrolle por pase, que por carrera. El R se coloca vigilando al quarterback y el tackle de su lado, el U se encarga de los cinco hombres interiores de la línea a partir del centro, el L se encarga de los dos hombres externos de su lado, el JL se encarga de los dos hombres externos de su lado y del ala cerrada, en la posición que muestra la figura 7.

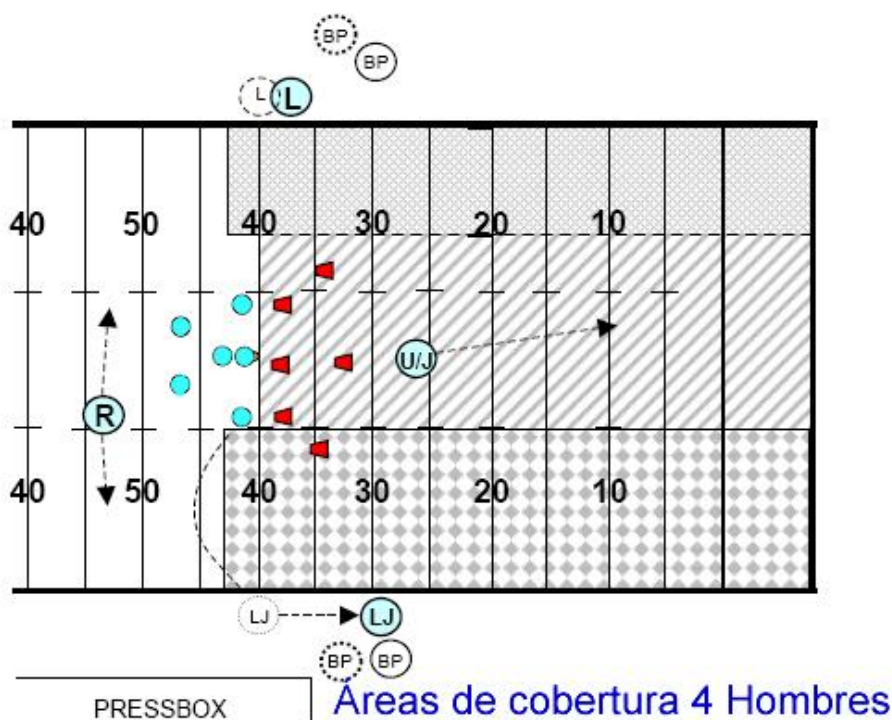
Figura 7



COBERTURA POR ÁREAS DE EN PASES.

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 4 hombres es importante tomar en cuenta que las áreas a cubrir son más amplias y que se representan un mayor 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 cuatro 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 a l termino 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.

Coberturas por hombres en las formaciones más usuales.

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. Asisten al U checando la legalidad de la numeración de los jugadores ofensivos inelegibles para pase, checan la posición y legalidad de los jugadores ofensivos elegibles para atrapar un pase. Después de la carga inicial de los linieros se mueve a una posición para observar los bloqueos y contactos en contra de los posibles receptores en una situación de pase rápido. Se mueve en dirección de un posible pase profundo cuidadosamente entre 5 o 7 yardas, cuando el pase va en el aire se mueve en la dirección donde obtenga el punto más ventajoso para determinar la acción de la jugada. Estén siempre preparados para regresar a su posición original en una jugada de engaño si el potencial pasador decide correr. Si un receptor atrapa un pase muy cerca de la línea lateral y regresa al terreno de juego pisando la línea o fuera del campo, antes de hacer su señal de pase incompleto, señale que el receptor esta fuera del campo con sus brazos extendidos balanceándolos en dirección de fuera del campo, silbe matando la jugada, inmediatamente su señal de pase incompleto, y por ultimo la 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, 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 arrojo su pañuelo señalando la interferencia deberá hacer la señal (S17) si a su juicio el pase estaba fuera del alcance de un posible receptor