

CURSO DE ÁRBITRO

Fútbol flag territorial



Pedro Álvarez García

22 de Junio 2013

Santiago de Compostela

Programación

Reglamento y jugadas

10:15 – 12:15

Descanso

12:15 – 12:30

Mecánica arbitral

12:30 – 13:15

Comer

13:15 – 15:30

Práctica de mecánica

15:30 – 17:00

Repaso y dudas

17:15 – 18:15

Diferencias con tackle

- Contacto no permitido.
- Definición diferente de bloqueo.
- Número de jugadores reducido.
- Tiempo de partido reducido.
- Número de árbitros reducido.
- Dimensiones del campo reducidas.
- No hay fumble.
- No hay restricciones de formación.
- Todos los jugadores son elegibles.

Dimensiones



- Contar siempre las 7yd para el blizt.
- Seguir al corredor por delante o por detrás, nunca a su altura.
- La banda debe respetar las medidas de seguridad.

Equipación

- «Los jugadores deberán llevar pantalones, cortos o largos, del *mismo color y diseño*, **sin bolsillos**, ni corchetes, ni clips. Los jugadores no podrán remendar sus pantalones para cumplir esta reglamentación.»
- «... Los flags deberán ser claramente visibles, colgando libremente y no deberán estar cubiertas por ninguna parte del uniforme del jugador. Los flags deberán ser de distinto color que los pantalones.»
- Equipación ilegal (gorras, pañuelos, gafas, joyería, toallas, ...).
- Un jugador sin flags o con ellos mal colocados (bajo su responsabilidad) puede hacerse con la pelota, pero no avanzarla.

Scrimmage

- Líneas imaginarias paralelas a las Goal Lines que tocan las puntas de la pelota.
- Después del huddle, todo el ataque parado al menos un segundo.
- Un jugador puede estar en movimiento durante el snap (motion) nunca hacia adelante.
- Si se mueven varios (shift) deben volver a pararse todos al menos un segundo.
- El snap no tiene por qué ser entre las piernas del snapper.
- Cada equipo a su lado de la pelota. Avisamos si vemos a un jugador mal colocado. No lanzar flag si es una distancia trivial.
- Durante la jugada, los defensas solo pueden cruzarlo si se produce un pase, entrega o engaño de entrega y aquellos que estuviesen a 7yd o más en el momento del snap.

Tipos de Jugadas

- Jugada de pase.
 - ¿Cuándo se puede hacer?
 - Siempre que el portador no cruce la LoS.
- Jugada de carrera.
 - ¿Cuándo se puede hacer?
 - Excepto en las últimas cinco yardas antes de la Goal Line de B.

Pase

- ¿Cuántos se pueden hacer por jugada?
 - Uno hacia adelante.
 - Tantos como se quieran hacia atrás.
 - Nunca por delante de la LoS.
- ¿Dónde muere la pelota si es incompleto?
 - En el punto del pase si es hacia atrás.
 - En el punto previo si es hacia adelante.
- Consideraciones:
 - El snap es un pase hacia atrás.
 - El quarterback (receptor del snap) tiene 7 sg para deshacerse de la pelota.
 - El intentional grounding no es falta.

Carrera

- ¿Qué no puede hacer un corredor?
 - Saltar, lanzarse o inclinar el cuerpo para evitar un placaje.
 - Evitar que le quiten un flag, en un intento serio:
 - Tapándolo, escondiéndolo, apartando la mano del contrario o interponiendo la pelota o alguna parte de su propio cuerpo.
 - Deshacerse de la pelota voluntariamente.

Carrera II

- ¿Qué está obligado a hacer un corredor?
 - Evitar a todos los contrarios.
 - Aunque esto le obligue a salir del campo.
- ¿Qué obligaciones tienen sus compañeros?
 - No bloquear a ningún contrario.

Bloqueo

- Interponerse en la ruta de un contrario.
- Un jugador con DdT nunca bloquea.
 - No se pierde por saltar en vertical.
- Si el jugador bloqueado tenía DdP, entonces es falta.
 1. «Blizter».
 2. Receptor elegible.
 3. Defensa.
 4. Ataque.
- En el momento en que se complete un pase hacia adelante o el corredor cruce scrimmage, ya no hay receptores elegibles.
- Un bloqueo ilegal involuntario sigue siendo falta.

Blizter con Derecho de Paso

1. Máximo dos.
 2. Levantar la mano, al menos, durante el último segundo.
 3. Inmediato, rápido y directo al punto donde se recibió el snap.
- Blizter sin la mano levantada correctamente no tiene DdP.
 - Señal ilegal, aunque no crucen.
 - Mano levantada a menos de 7yd durante el snap. Previo o por salir antes.
 - Más de dos.
 - Reverse.
 - No confundir la capacidad de cruzar scrimmage con el derecho de paso.

Contacto

- Para que haya un contacto debe tener impacto.
- Ni el derecho de paso ni el de territorio son relevantes en un contacto ilegal.
- Lo que se valora es la capacidad de evitar el contacto, no quien inicia el contacto.
- El contacto/bloqueo más habitual es contra el blitzer.
 - Es responsabilidad del ataque el apartarse para no bloquear y de ambos para no contactar.
- La defensa no pueden usar el cuerpo para ralentizar a los receptores elegibles.
- Hay que valorar la voluntariedad y los intentos de apartarse.
 - E. g.: Un receptor haciendo un corte contra un defensa.
- Un jugador que recibe un bloqueo ilegal puede provocar un contacto ilegal.
- El contacto se puede producir con la pelota ya muerta. Sigue siendo ilegal.

Aplicación de penalizaciones

- Punto básico. Lo peor para el infractor de las siguientes:
 1. Punto de pelota muerta, si es defensiva.
 2. Punto previo.
 3. Punto de falta, si es ofensiva.
- Durante o después de, TD o jugada extra:
 1. Falta de la defensa durante TD, se aplica en jugada extra.
 2. Falta después de TD y antes de pelota lista, se aplica en jugada extra.
 3. Falta del equipo que no anotó en jugada extra, se aplica en el siguiente snap.
 4. Falta después de jugada extra, se aplica en el siguiente snap.
- Filosofía de aplicación.

Mecánica

- Antes de empezar, cada árbitro revisa la equipación de un equipo.
 - El primer partido se revisan tacos, flags y bucales. En los siguientes solo flags y bucales.
- Realizar el sorteo.
 - El ganador tiene la posesión.
- Llevar la cuenta de anotaciones y tiempos muertos. Saber quien tuvo el primer drive en la primera parte.
- Declarar pelota muerta. Mejor varios que ninguno.
- Controlar la línea de banda propia.

Mecánica Referee

- Se colocará por detrás y a un lado del QB. Dado que los defensas no atacarán la mano del QB se debe colocar del lado del LJ.
- Colocar la pelota, avisar del down actual y declarar pelota lista.
- Reloj de jugada.
- Contar jugadores ofensivos.
- Cuenta de 7 sg de pase.
- Cobertura del QB.

Mecánica Referee II

- Comprobar si cruza algún defensa la LoS de manera ilegal. Consultar con HL en caso de duda.
- Seguir al corredor por detrás.
- Si la jugada es cerca de la Goal Line de A, colocarse en ella, a menos que el HL la tenga mucho más cerca.
- En mecánica de dos, asume la posición del HL, así como sus responsabilidades.

Mecánica HeadLinesman

- Se colocará en línea de scrimmage en el lado del marcador de downs de haberlo.
- Reloj de tiempos muertos.
- Contar jugadores ofensivos.
- Faltas técnicas, bloqueos/contactos próximos a scrimmage.
- Seguir al corredor, si avanza por su lado
- Si la LoS esta muy cerca de una Goal Line o la Middle Line, colocarse sobre ella después del snap.

Mecánica Fieldjudge

- Se colocará a 7 yd de la línea de scrimmage en la banda contraria al Referee.
- Reloj de partido.
- Hacer señal de jugador a más de 7 yd.
- Contacto e interferencia de pase en el downfield.
- Retroceder a backpedal con el receptor elegible más adelantado.
- Llegar a la goal line antes que el corredor.
- Si una carrera se produce cerca de la Middle Line o la Goal Line de B, colocarse en ella lo antes posible.
- Si la LoS está muy cerca de la Goal Line de B, colocarse en la End Line después del snap.

Conclusiones.

- Flag no es tackle.
- Deporte sin contacto.
 - Un contacto sin impacto no es contacto.
 - El bloqueo no implica contacto.
- Estudiar el reglamento.
- Conocer las señales.
- Arbitrar es una responsabilidad.