



**MECCANICHE di APPLICAZIONE
DELLE REGOLE
R.A.F.A. - IAAFL - AICS 2014**

Indice

1. Introduzione
2. Cambiamenti alle meccaniche
3. Applicazione delle regole
4. Checklist per la pregame
5. Principi generali
6. Assiomi dell'arbitraggio
7. Pregame Conference
8. Prima del kick off
9. Referee
10. Umpire
11. Linesman e Line Judge (crew a 4 e 5 uomini)
12. Back Judge (crew a 5 uomini)
13. Linesman e Line Judge (crew a 6 e 7 uomini)
14. Field Judge e Side Judge (crew a 6 e 7 uomini)
15. Back Judge (crew a 7 uomini)
16. Sistema delle chiavi
17. Timeout
18. Misurazioni
19. Falli chiamati
20. Fine dei periodi
21. Uso della bean bag
22. Chain crew e ball boy
23. Meccaniche crew a 3 uomini
24. Aree di copertura
 - Aree di responsabilit  su free kick
 - Aree di responsabilit  su scrimmage down
 - Responsabilit  sulla goal line
 - Responsabilit  sui punt
 - Responsabilit  su field goal e trasformazioni
25. Segnali supplementari
 26. Indice
 27. Codice delle penali 

1. Introduzione

1. Ogni arbitro deve avere piena conoscenza delle Regole. Allo stesso tempo, la conoscenza non è sufficiente senza la capacità di interpretarle e correggerle. Queste conoscenze possono essere acquisite solo tramite applicazione e studio.

2. In aggiunta alla necessaria conoscenza delle Regole, gli arbitri devono sapere dove stare, cosa guardare, e naturalmente cosa fare quando hanno visto qualcosa. Per mezzo di queste conoscenze gli arbitri possono provvedere all'amministrazione imparziale di una delle più interessanti competizioni sportive, e gli consentono di tenere la partita sotto controllo, in modo che questo gioco fatto di abilità e tecnica non venga "disturbato" da falli o condotte antisportive. È fondamentale che il corretto uso delle meccaniche sia alla base del miglioramento arbitrale.

3. Le meccaniche sono di due tipi: responsabilità e posizione. Le responsabilità sono prioritarie, poiché senza di esse ci potrebbe essere un'azione di gioco non vista, anche se gli arbitri hanno fatto ognuno il proprio compito. Dimenticarsi delle responsabilità è come dare carta bianca ai giocatori di poter violare le regole. La posizione è altrettanto importante, poiché è fondamentale che ogni arbitro per poter effettuare la chiamata corretta debba essere in posizione per avere la migliore visione dell'azione. Le meccaniche di posizione di questo libro sono ricavate da diverse associazioni arbitrali degli USA, in particolare del Collegiate Commissioners Association. Esse sono scaturite da molti anni d'esperienza e ampiamente testate per ottenerne il meglio.

4. Tutti gli arbitri sono incoraggiati a scrivere e seguire una propria personale checklist delle cose da fare e da osservare per ogni posizione ed in qualsiasi situazione di gioco. Queste nozioni vanno riesaminate e aggiornate periodicamente in modo da avere sempre in mente come le si stanno eseguendo e come fare per migliorarle.

5. Non va dimenticato che il football è un gioco fatto per essere giocato e guardato da persone. Gli arbitri di football devono sviluppare la capacità di valutare le diverse reazioni umane che possono avvenire all'interno della competizione sportiva. È solo attraverso lo sviluppo di queste valutazioni che gli arbitri possono imparare a guadagnarsi il rispetto dei giocatori e degli allenatori, e mantenere allo stesso tempo la disciplina, che è parte essenziale di quell'affascinante gioco che è il football.

6. Il fondamento dell'arbitraggio:

a. Il primo fondamento dell'arbitraggio è quello di far giocare la partita in un ambiente sicuro. Il campo, quello che c'è intorno, i giocatori ed il loro equipaggiamento non devono poter causare nessun rischio per i partecipanti o rendere ridicola la gara. Questo a volte viene dato per scontato.

b. Il secondo fondamento è il rispetto che i giocatori e gli allenatori devono avere verso le decisioni arbitrali. Senza questo rispetto, niente di quello che fanno gli arbitri può avere un'influenza sul comportamento dei giocatori. Le penalità che vengono assegnate in base al regolamento devono essere un effettivo deterrente per le azioni illegali solo se queste hanno un effettivo impatto sui giocatori o sulla gara.

c. Senza questi fondamenti è quasi impossibile per gli arbitri applicare le regole per assicurare un contesto di correttezza.

7. Un manuale come questo non può sperare di essere esaustivo per qualsiasi situazione che può insorgere durante una gara di football. Questo significa che gli arbitri devono decidere da soli quale sia la migliore reazione a quello che sta succedendo. Questo non significa che un arbitro può fare come gli pare. Essi hanno la responsabilità per tutta la durata della gara di essere in un determinato punto e di ricoprire le proprie priorità. Solo lavorando assieme una crew può sperare di arbitrare una gara con successo. Solo essendo nel punto giusto al momento giusto un arbitro può adempiere il proprio dovere. Questo manuale vi dice quale è il miglior posto dove essere nelle situazioni comuni e come reagire alle evenienze normali. Ogni altra cosa sta nelle vostre mani.

2. Cambiamenti nelle meccaniche.

Questa edizione del manuale e' stata significativamente riscritta per aggiungere nuovo materiale e per organizzare meglio quello che gi' vi era contenuto.

I cambiamenti inseriti in questa edizione vengono da numerose fonti, tra cui:

- Problemi discussi negli ultimi clinics di EFAF e BAFRA.
- La necessita di ricostruire il capitolo delle posizioni per supportare meglio il processo di valutazione utilizzato da BAFRA.
- Alcuni annunci di interpretazioni delle regole annunciati dalla NCAA, incluso il documento sulla Filosofia Arbitrale prodotto collettivamente da numerose conference CCA nel 2007.
- Esperienze acquisite arbitrando in NFL Europe o in altre occasioni in cui si e' arbitro con arbitri NFL.
- La revisione da parte di un comitato internazionale (vedere nella prefazione le persone coinvolte).

2.1 Cambiamenti principali

A seguire ∇ elencata la lista dei cambiamenti e delle aggiunte piú importanti:

Arbitro alternativo 5.18.1

Recupero della palla 5.8.5.c

Responsabilit' degli arbitri 1.7

Bean bag invece della flag quando in dubbio su un lancio legale 9.4.c.2

Responsabilit' fra i giochi 9.9.d.2, 9.9.d.3, 9.9.d.4, 10.9.d.5,

10.9.d.6, 10.9.d.7, 11.9.d.3, 11.9.d.4,

11.9.d.5, 12.9.c.1, 12.9.c.2, 12.9.c.3,

13.9.d.3, 13.9.d.4, 13.9.d.5, 14.9.c.1,

14.9.c.2, 14.9.c.3, 15.9.c.1, 15.9.c.2,

15.9.c.3

Filosofia del bloccaggio 3.2.1.a, 3.2.1.c, 3.2.5.b, 3.2.5.d, 3.2.c.e,

3.2.5.f, 6.1.33

Attenzione invece che espellere spettatori di una rissa. 5.10.3

Clip della catena al centro della linea 22.1.9.c

Cambiamento del coin toss 8.3.7.a, 8.3.7.c

Conferma che tutti quelli nella panchina abbiano le credenziali. 4.3.3

Cambiata la responsabilit' sul conteggio dei giocatori. 5.14.1

Conteggio quando tre arbitri sono in linea. 5.17.10

Segnali di palla morta 5.16.3

Filosofia della rissa 3.4.6

Fondamenti dell'arbitraggio 1.6

Free kick posizioni iniziali 9.1.b.1, 9.1.b.5, 11.1.b.2, 12.1.b.1,

13.1.b.2

Meccaniche sulla ricopertura di un fumble 5.11.1, 5.11.2, 9.3.c.1, 10.3.c.1, 11.3.c.1,

12.3.c.1, 13.3.c.1, 14.3.c.1, 15.3.c.1

Meccaniche di goal line 11.5.c.3, 11.5.c.7, 12.5.c.2, 13.5.c.3,

13.5.c.7, 13.5.d.2, 14.5.c.3, 14.5.d.1,

15.5.c.2

Giocatori infortunati 5.3.7

Chiavi sulle formazioni illegali 16.1.6

Chiavi sulle motion 16.3.5, 16.5.1, 16.5.2

Chiavi non dipendenti sull'eleggibilit' dei ricevitori 16.1.1.a, 16.1.2.b, 16.4.2, 16.4.3, 16.5.3

Filosofia dei calci 3.2.7.a, 3.5.5, 3.8.4

Filosofia della linea di scrimmage 3.3.3, 3.3.4.e, 3.3.5.b, 3.3.6.d, 3.5.1.d,

3.5.1.c, 3.5.1.e, 3.5.1.f

Linesman deve evitare di tenere la catena o il box. 22.1.5

Consapevolezza della line to gain 9.2.a.9, 10.2.a.8, 11.2.a.12, 12.2.a.5, 13.2.a.12, 14.2.a.6, 15.2.a.5

Incontrarsi nello spogliatoio del campo 8.1.1

Filosofie varie 3.3.1.d, 6.2.34, 6.2.35

Nuovi principi di quando si e' in dubbio 6.1.32, 6.1.34

Opzione di osservare i giocatori quando si stanno riscaldando. 8.1.5

Filosofia del lancio 3.2.14, 3.2.2.e, 3.2.6.c, 3.2.6.d, 3.2.6.f,

3.3.12, 3.3.6.b, 3.3.6.e, 3.3.8.a, 3.3.8.d,

3.3.8.e, 3.7.2, 3.7.3, 3.7.4, 3.8.3, 6.1.2,

6.1.3

Filosofia del lancio intercettato 3.2.8.b.v, 3.2.b.c.vi, 3.2.9.a.iii, 3.2.9.b,

3.2.9.c.ii, 3.2.9.c.iii, 3.2.9.c.iv

Posizione sui giochi di lancio 12.2.d.2, 15.2.d.2

Registrazione delle penalit^ 19.1.a.7

Filosofia dei falli personali 3.2.10, 3.2.12.d, 3.2.12.e, 3.2.12.f,

3.4.13, 3.4.14

Posizione degli arbitri profondi sui punt 14.7.b.1

Pregame checklist 4.1.1, 4.2.11, 4.3.10, 4.3.7, 4.3.8

Il Referee indica lo shift per la posizione di onside kick. 9.1.a.1

Il Referee comunica al coach l'espulsione 19.1.b.1

Posizione del Referee sul punt 9.7.b.1

Filosofia del gioco di corsa 3.8.5, 6.1.12

Sicurezza degli arbitri 5.3.8, 5.4.3

Filosofia della sideline 3.4.12, 3.4.5.c, 3.8.6, 3.8.7, 17.1.9.f,

Stare lontano dal ritornatore di punt 11.7.c.9.b, 12.7.c.4.a, 14.7.c.5.b,

15.7.c.4.a

Nuovi segnali supplementari da 27 a 35 25

Segnale supplementare per fare lo spot della palla. 5.7.6

Tempo 5.3, 5.3.2, 5.3.3, 5.3.4, 5.3.5

Le tendenze nelle situazioni di lancio 11.4.c.3, 11.4.c.4, 13.4.c.3, 13.4.c.4

Filosofia del cronometraggio 20.1.7

Cambiate le responsabilit^ sul cronometraggio. 5.13.1, 14.2.a.3, 20.1.2

Cerimonia del coin toss diversa a seconda della crew 8.3.3.a, 8.3.3.b

Procedura delle 2 minute warning 20.2.1

L'Umpire va sulla palla in situazioni di hurry-up. 5.8.7

L'Umpire si focalizza sui giocatori durante i field goal. 10.9.a.11, 10.9.c.10, 10.9.c.11

Usare i ball boys per recuperare la bean bag. 22.3.8

Cosa non guardare 5.4.4.d, 5.4.4.j

Gli arbitri laterali guardano la motion dal loro lato di campo. 11.2.a.5, 13.2.a.4

Le responsabilit^ degli arbitri laterali durante i giochi 11.9.d.2, 13.9.d.2

2.2 Cambiamenti editoriali.

I cambiamenti editoriali (che intendono chiarire la presentazione di alcuni punti particolari o come risultato di nuove regole) sono elencati qui a seguire:

Ci sono piu' di 450 cambi editoriali in questa edizione per cui si consiglia la completa rilettura del manuale.

3. Applicazione delle regole.

Per fare in modo che tutte le crew interpretino nella stessa maniera le regole i seguenti falli vanno chiamati solo se rispondono alle seguenti indicazioni.

Note:

1. L'idea e' di applicare queste interpretazioni solo alle partite di giocatori senior.

2. Una più stretta interpretazione va applicata in partite che coinvolgono giocatori junior e/o quando ci sono giocatori che sono chiaramente inesperti.
3. Se viene lanciata una flag per un fallo dove uno di questi principi indica che non andrebbe lanciata, la penalità va comunque applicata. Non si gira mai una flag, una volta lanciata, se questo significa andare contro le regole.
4. Inoltre tenere in mente la sezione 5.2 dove si parla del buon senso dell'arbitraggio.

3.1 Definizioni.

1. Punto d'attacco: ∇ definito come di seguito;
 - a. In un gioco di corsa ∇ la zona davanti al runner verso la quale egli sta correndo - se cambia direzione di conseguenza cambia anche il punto d'attacco.
 - b. In un gioco di lancio ∇ un qualsiasi punto nelle vicinanze del lanciatore o di qualsiasi giocatore che sta cercando di andare a prendere il lanciatore.
 - c. In un gioco di calcio ∇ un qualsiasi punto nelle vicinanze del kicker o di un giocatore che sta cercando di andare a prendere il kicker o di bloccare il calcio.
2. Ovvio: un'azione ∇ "ovvia" se ∇ visibile ad uno spettatore che conosca le regole del gioco oppure per un arbitro che la guarda in video. Generalmente qualsiasi cosa avvenga in campo aperto o relativa ad un giocatore isolato ∇ ovvia: tutto quello che avviene in un gioco confuso o quando c'è un mucchio non ∇ ovvio.

3.2 Falli di contatto

1. Holding d'attacco:
 - a. Chiamarlo solo quando tutte le seguenti condizioni sono valide;
 - i. Il fallo ∇ visivamente evidente; es. se risultasse difficile vederlo in video, non chiamarlo;
 - ii. Il fallo ha influenza sul gioco: es. se ∇ lontano dal punto d'attacco, non chiamarlo;
 - iii. L'azione è chiaramente restrittiva; es. Se il giocatore non è illegalmente tirato giù o forzato a fare un giro più largo per raggiungere il suo obiettivo, non chiamarlo;
 - iv. Il fallo svantaggia chi lo subisce: es. se il fallo agevola la strada al giocatore che lo subisce, non chiamarlo.
 - b. Non chiamarlo se si verifica una qualsiasi delle seguenti condizioni:
 - i. Il giocatore che ∇ stato trattenuto effettua il placcaggio (dietro la zona neutrale o dove non c'è zona neutrale).
 - ii. Avviene nello stesso istante in cui avviene il placcaggio in una zona diversa del campo.
 - iii. È dietro la neutral zone ed il lancio in avanti ∇ giù stato effettuato oppure sta per essere effettuato.
 - iv. È parte di un doppio blocco (a meno che venga buttato giù oppure il difensore rompe il doppio blocco e viene tirato da dietro).
 - v. È il risultato di un divincolamento difensivo (es. il difensore solleva il braccio dell'attaccante).
 - vi. Il giocatore trattenuto non fa nessun tentativo di divincolarsi dal blocco (es. Il difensore alza le braccia in segno di resa.)
 - c. Buttare giù - Takedown - in campo aperto o all'interno del box dei tackle sono abbastanza ovvi e devono essere chiamati sia o meno che abbiano effetto sul gioco.
2. Holding della difesa:
 - a. A fondo campo su giochi di lancio, non c'è punto d'attacco - un fallo può avvenire dappertutto.
 - b. Chiamare sempre i falli che impediscono il lancio e portano ad un sack.
 - c. Tirare per la maglia un ricevitore all'altezza della testa o del collo può essere chiamato anche come fallo personale.
 - d. Un contatto che non impedisce chiaramente un ricevitore non deve essere chiamato.
 - e. Una presa alla maglia del ricevitore che gli impedisce e gli fa perdere il passo deve essere chiamata.
 - f. L'holding deve essere chiamato contro un difensore che in modo chiaro impedisce illegalmente di portare un blocco in protezione al runner (sono incluse le spinte sugli uomini di linea in giochi di trap o sweep) ma non vanno chiamati quelli falli su un giocatore dell'attacco che è troppo lontano dall'azione per poter esserne coinvolto.

3. Uso illegale delle mani: chiamarlo allo stesso modo dell'holding dell'attacco a meno che il contatto iniziale sia sul casco o sulla maschera dell'avversario, in questi casi deve essere sempre chiamato. Bisogna essere sicuri di vedere il contatto iniziale; non farlo se le mani del giocatore scivolano su un punto posto sopra le spalle dell'avversario. Ricordarsi comunque che il contatto continuato con il casco è un fallo personale.

4. Clipping: chiamare questo fallo solo se si sono visti gli ultimi due passi del bloccatore prima del contatto (questo per essere sicuri di avere visto da che direzione arrivasse) ed inoltre essere sicuri di aver visto anche chi ha subito il contatto (per accertarsi che non si sia girato appena prima del contatto). Bisogna che vediate il punto iniziale del contatto. Ricordarsi che il contatto laterale è legale. Guardare l'intera azione.

5. Blocco illegale nella schiena:

a. prima di chiamarlo applicare le stesse condizioni dell'holding ed aggiungere anche le condizioni del clipping, in particolare la necessità di aver visto l'intera azione.

b. Se una mano è sui numeri e l'altra mano è sul fianco e la spinta iniziale è stata sui numeri allora è blocco nella schiena.

c. Le spinte nella schiena non vanno chiamate a meno che esse provocano la caduta dell'avversario o gli fanno perdere l'equilibrio in modo che lui inciampi e non possa portare il placcaggio o il blocco.

d. Una botta nella schiena lontano dall'azione può essere chiamata come violenza non necessaria.

Questa va chiamata a prescindere dal momento in cui avviene il blocco relativamente alla fine dell'azione.

e. Siate particolarmente attenti quando vedete un giocatore dell'attacco puntare un difensore (e viceversa quando un difensore non sta andando a cercare la palla).

f. In un fair catch, non chiamarlo se il fallo avviene lontano dal gioco mentre sta avvenendo la presa al volo.

6. Roughing the passer (violenza sul lanciatore. NdT):

a. Se il contatto iniziale del difensore è all'altezza della testa del lanciatore è sempre fallo (a meno che il lanciatore non si abbassi).

b. Se il difensore si lancia sul lanciatore allora bisogna chiamare il roughing cos' che la penalità sarà applicata alla fine della corsa.

c. Se il contatto iniziale del difensore sul lanciatore è all'altezza delle ginocchia, è sempre fallo a meno che sia un contatto lieve o il difensore è stato spinto contro oppure il lanciatore ha fatto qualcosa per favorire il contatto.

d. È fallo se un difensore (di fronte al lanciatore) fa due passi prima di contattare il lanciatore dopo che la palla è stata lanciata o rilasciata. Ad un difensore alle spalle del lanciatore viene dato un po' più di elasticità.

e. Il difensore che cerca di evitare o attutire l'impatto deve avere il beneficio del dubbio.

f. Quando in dubbio è roughing to the passer se il difensore lo fa con l'intenzione di punire il lanciatore.

7. Roughing/running into the kicker (violenza/corsa contro il kicker. NdT):

a. Generalmente, un contatto con la gamba calciante del kicker viene considerata running into the kicker, mentre un contatto con la gamba perno del kicker viene considerato roughing the kicker.

b. Ogni volta che il kicker o l'holder sono colpiti e cadono deve essere chiamato il roughing.

c. Quando il kicker, prima del calcio, fa un movimento che non fa parte del normale movimento di calcio e quindi non è ovviamente che calcerà, probabilmente non ci sarà fallo, a meno che il

difensore non vada addosso per punirlo. Questo è vero anche quando lo snap è alto o laterale al kicker.

8. Interferenza difensiva sul lancio:

a. Le azioni che costituiscono un'interferenza difensiva sul lancio comprendono:

i. Non giocare per la palla - Contatto anticipato del difensore (che non sta giocando per la palla) che impedisce o riduce la possibilità del ricevitore di prendere al volo la palla.

ii. Giocare attraverso un avversario - Andare per la palla ma attraverso il ricevitore (es. contattarlo lateralmente o da dietro appena prima che arrivi la palla) anche se sta cercando di prendere la palla.

- iii. Afferrare un braccio - Afferrare il ricevitore per un braccio in modo da ridurre le sue possibilità di prendere la palla al volo.
- iv. Stendere il braccio – Allungare un braccio davanti al corpo del ricevitore per impedirgli di prendere al volo la palla, a prescindere che il difensore stia o no andando per la palla.
- v. Tagliare la strada – Mettersi davanti o deviare dalla traccia il ricevitore contattandolo fisicamente e senza andare per la palla (es. prima che il difensore guardi la palla).
- vi. Agganciare e girare - Agganciare il ricevitore all'altezza della cintura provocando una torsione prima che la palla sia arrivata (anche se il difensore sta cercando di andare per la palla).

b. Azioni che non costituiscono interferenza difensiva sul lancio comprendono:

- i. Contatto accidentale con la mano, il braccio o il corpo del difensore nel tentativo di andare per la palla che materialmente non influenza la corsa del ricevitore. Se si è in dubbio che abbia o no ostacolato la strada al ricevitore non c'è interferenza.
- ii. Contatto involontario dei piedi quando entrambi (o nessuno dei due) stanno andando per la palla.
- iii. Contatto che avviene su un lancio palesemente imprevedibile per entrambi i giocatori coinvolti.
- iv. Appoggiare una mano sul ricevitore che non lo gira e non gli impedisce di raggiungere la palla.
- v. Un contatto su un lancio dell'Ave Maria a meno che non sia una chiara interferenza sul lancio.

c. Note aggiuntive:

- i. Se un giocatore fermo (che sta aspettando di prendere al volo la palla) viene spostato dalla sua posizione → fallo.
- ii. Non → mai interferenza se il difensore tocca la palla prima di toccare l'avversario.
- iii. L'interferenza deve essere ovvia per poterla chiamare.
- iv. Ricordarsi che il difensore ha gli stessi diritti del ricevitore di prendere la palla.
- v. È fondamentale capire quale giocatore sta giocando per la palla e quale no.
- vi. Normalmente un ricevitore cerca di prendere la palla con due mani. Se un difensore va in aria con una sola mano accertatevi di cosa sta facendo l'altra mano.
- vii. Nel valutare se il lancio era prendibile o meno, bisogna pensare a dove sarebbe arrivato e quanto avrebbe dovuto saltare il ricevitore per prendere la palla se il fallo non glielo avesse impedito.

9. Interferenza dell'attacco sul lancio:

a. Azioni che costituiscono un'interferenza d'attacco sul lancio comprendono;

- i. Spingere via – iniziare un contatto con il difensore allontanandolo o spingendolo via, in modo da creare una separazione nel tentativo di prendere al volo la palla.
- ii. Correre contro - Andare addosso al difensore che ha preso posizione per intercettare il lancio.
- iii. Bloccare – prima che il lancio venga effettuato, un blocco che avviene in qualsiasi punto del campo. Dopo che il lancio è stato effettuato, blocchi che avvengono entro le 20 yards dal punto dove il lancio viene indirizzato.

b. Azioni che non costituiscono un'interferenza dell'attacco sul lancio includono:

- i. Contatto accidentale con la mano, il braccio o il corpo del difensore nel tentativo di andare per la palla che materialmente non influenza la corsa del ricevitore. Se si è in dubbio che abbia o no ostacolato la strada al ricevitore non c'è interferenza.
- ii. Contatto involontario dei piedi quando entrambi (o nessuno dei due) stanno andando per la palla.

iii. Contatto che avviene su un lancio palesemente imprevedibile per entrambi i giocatori coinvolti.

iv. Blocco a fondo campo quando viene effettuato uno screen pass che cade oltre la zona neutrale, a meno che questo contatto impedisca ad un difensore di prendere al volo questo lancio.

v. Contatto in un pick play quando il difensore sta già bloccando un attaccante.

c. Note aggiuntive:

- i. Contatti non plateali ben lontano dal gioco non vanno chiamati.
- ii. Blocchi a fondo campo possono essere chiamati, anche se il lanciatore ha lanciato legalmente la palla a terra.
- iii. Non chiamare interferenza dell'attacco se entrambi i piedi del bloccatore sono dentro una yard dalla neutral zone.
- iv. Se si e' in dubbio su quale giocatore ha iniziato il contatto, quello che iniziato e' il giocatore in piedi o piegato in avanti ed il giocatore bloccato sar^ quello che va all'indietro.

10 Colpo ritardato:

- a. Essere pi^ ligi nel chiamare questi tipi di falli tanto pi^ il colpo e' ritardato o e' violento.
- b. Una spinta deliberata ad un runner fuori del campo ∇ fallo.
- c. L'uso del casco ∇ fallo anche se portato solo lievemente in ritardo.
- d. Quando un runner e' vicino alla linea laterale, il contatto che avviene prima che il runner abbia messo un piede fuori dal campo e' legale.
- e. Quando un runner e' fuori dal campo ma continua a correre lungo la linea laterale, un contatto successivo e' legale a meno che non si sia rilassato o sia stata fischiata la palla morta.

11 Face mask:

- a. Ci devono essere veramente pochi face mask da 5 yards e solo quando ∇ ovvio che ci sia stato solo una presa della maschera e non la torsione.
- b. Prese incidentali durante una mischia non devono essere chiamate, a meno che non ci sia torsione ed allora in quel caso sono da 15 yards.
- c. Ricordarsi che il face mask significa afferrare la maschero o il casco non semplicemente toccare.
- d. Il fallo da 5 yards ∇ solo per contatto accidentale; non usare mai le parole involontario o non intenzionale - l'intenzione non ∇ un problema.

12 Violenza non necessaria:

- a. Un'azione che avviene ben lontano dal gioco pu~ essere classificata come fallo personale, anche se l'azione stessa ∇ legale. In altre parole ∇ la posizione del giocatore rispetto al gioco che determina il fallo, non la legalit^ del contatto.
- b. Accertarsi che l'azione non era giustificata dalla situazione di gioco (es. un intercetto, un fumble o un gioco rotto). Se un giocatore si sta muovendo nella direzione del gioco, egli ∇ un obiettivo chiaro; se al contrario sta fermo non lo e'.
- c. Non ∇ fallo se due giocatori si stanno bloccando uno con l'altro - vanno penalizzati solo i contatti contro un giocatore che non ∇ preparato.
- d. Per colpi non necessari lontano dalla palla ma vicini alla fine dell'azione, chiamateli come falli a palla morta piuttosto che falli a palla viva.
- e. Quando un giocatore viene colpito dopo che si e' rilassato, il fallo e' garantito.
- f. Falli che sono chiaramente in ritardo contro un runner dopo che ha segnato un touchdown, debbono esser chiamati.

13 Roughing the snapper (violenza sullo snapper. NdT):

- a. Questo fallo avviene solo quando si e' sicuri che ci sar^ un'ovvia azione di calcio. In altre parole solo sui field goal o sulle trasformazioni o quando la squadra si schiera per un punt in un 4j down.
- b. Non essere fiscali sul secondo d'intervallo. Se lo snapper ∇ in piedi prima che il secondo d'intervallo ∇ passato consentite il contatto, ma se egli impiega pi^ tempo a tirarsi su, dategli pi^ protezione.
- c. Non chiamate fallo se il difensore contatta lo snapper dopo essere stato bloccato da un uomo di linea d'attacco adiacente.
- d. Espellere qualsiasi giocatore che cerca di punire lo snapper colpendolo sul casco o usando il proprio casco come arma.

14 Giocatori indifesi: nelle seguenti situazioni si pu~ definire che un giocatore sia "indifeso" (specialmente se il contatto avviene dalle spalle in su):

- a. Il quarterback (o comunque il lanciatore) dopo che ha effettuato il lancio, o la palla e' stata passata con un pitch o passaggio alla mano oppure non si muove per partecipare al gioco.
- b. Kicker o holder dopo che e' stato effettuato il calcio, e non si muovono per partecipare al gioco.

- c. Ritornatori di un calcio che stanno guardando la palla in aria che sta arrivando.
- d. Ritornatori di un calcio che hanno solo toccato la palla e stanno cercando di afferrarla.
- e. Ricevitori che hanno tentato ma fallito di prendere un lancio al volo.
- f. Ricevitori che si sono rilassati perché hanno valutato il lancio non prendibile.
- g. Runner che hanno raggiunto il massimo avanzamento e non stanno facendo più nessuno sforzo per guadagnare altro terreno.
- h. Qualsiasi giocatore che si sta rilassando dopo che la palla è stata dichiarata morta.
- i. Ogni giocatore che è ovviamente fuori dal gioco.

3.3 Falli non di contatto

1. Ritardo di gioco:

- a. Se la squadra A è ancora nell'huddle quando mancano 10 secondi, avvertirli verbalmente in modo che possano accelerare. Lanciare sempre la flag allo scadere dei 25 secondi, a meno che lo snap non sia veramente imminente (es. il QB sta contando gli "huts"), nel qual caso dategli qualche secondo in più.
- b. Dopo una segnatura, si avrà un ritardo di gioco se una delle due squadre non è schierata (oppure ancora in huddle) dopo un minuto, a prescindere se il ready to play sia già stato dato o meno. La prima volta che succede avvisare il capo allenatore piuttosto che lanciare la flag.
- c. Se nessun giocatore della squadra B è pronto al gioco quando la squadra A è pronta per lo snap della palla dopo un timeout, penalizzare la squadra B per ritardo di gioco. Non dare la possibilità alla squadra A di giocare un down in queste condizioni. Gli arbitri sulla linea laterale sono responsabili di avvisare il capo allenatore o il capitano che il timeout sta per scadere.
- d. Il Referee o l'Umpire devono informare verbalmente la squadra A che non devono snappare la palla fino a che la squadra B ha avuto l'opportunità di completare le sostituzioni che sta effettuando. L'Umpire deve rimanere momentaneamente sulla palla. Se scadono i 25 secondi durante questo ritardo la squadra A verrà penalizzata per delay of game.

2. Giocatori non all'interno della linea delle 9 yards: in uno scrimmage play non chiamare questo fallo a meno che non sia ovvio. Su un free kick l'Umpire e gli arbitri laterali devono assicurarsi che tutti i giocatori della squadra A siano all'interno delle linee delle 9 yards prima di segnalare al Referee di essere pronti.

3. Falsa partenza: il movimento di un giocatore dell'attacco non è falsa partenza a meno che (i) egli muove uno o entrambi i piedi; (ii) sia repentino; o (iii) causa la reazione di un difensore che entra nella neutral zone. Se un running back sbaglia il conteggio degli huts e fa un movimento repentino questa è falsa partenza.

4. Offside:

- a. Quando un difensore, prima dello snap, si muove e di conseguenza un giocatore dell'attacco reagisce, è necessario un chiarimento tra l'Umpire e gli arbitri laterali. Questo per determinare se il difensore era nella neutral zone e se l'attaccante fosse minacciato. Quando si è in dubbio la decisione è che l'attaccante è stato minacciato.
- b. Quando un difensore, prima dello snap, si muove palesemente oltre (non semplicemente dentro) la neutral zone, fischiare e chiamare il fallo per offside. Questo per proteggere i giocatori della squadra A.
- c. Non chiamare un offside della difesa se il giocatore è fermo e occupa la neutral zone in modo insignificante.
- d. Non essere troppo pignoli nel chiamare gli offside soprattutto sui quei campi non tracciati perfettamente.
- e. Non chiamare offside se il difensore si sta muovendo in avanti al momento dello snap ma non è realmente nella neutral zone.

5. Illegal motion:

- a. Un giocatore è in illegal motion solo se il suo movimento in avanti è ovvio.
- b. Un giocatore in motion con una angolazione in avanti al momento dello snap ha commesso un fallo a palla viva.

6. Ricevitore ineguagliabile a fondo campo:

- a. Chiamarlo solo se ∇ ovvio.
- b. Un ricevitore ineleggibile deve essere chiaramente a piu' di 1 yard a fondo campo.
- c. Se un uomo di linea blocca a fondo campo, chiamare il fallo come ineleggibile a fondo campo a meno che vada talmente profondo da bloccare un linebacker o un defensive back durante la copertura di un lancio in questo caso chiamare interferenza d'attacco sul lancio.
- d. Quando un wide receiver copre il tight end, ma siate sicuri che non sia luce fra i due giocatori. Quando si e' in dubbio il tight end non e' coperto.
- e. Non chiamarlo se l'attacco ha lanciato la palla oltre la neutral zone per non perdere terreno.

7. Interferenza con la possibilita' di ricevere un calcio:

a. Tutto quello che impedisce ad un ricevitore di prendere al volo un calcio deve essere chiamato. Ci include:

- i. Contatto con il ricevitore (anche se accidentale)
- ii. Correre minacciosamente verso il ricevitore.
- iii. Stare troppo vicini al ricevitore
- iv. Urlare mentre si e' vicini al ricevitore
- v. Essere posizionato di fronte al ricevitore in modo da costringerlo a girare intorno all'avversario o a spostarsi per poter prendere al volo la palla.

b. Non e' fallo quando

- i. Corre vicino al ricevitore ma non lo tocca o non gli fa cambiare direzione.
- ii. Il ricevitore rinuncia troppo facilmente a prendere al volo la palla.
- iii. Il ricevitore prende al volo la palla e non c'e' stato contatto oppure l'intenzione di un fallo di non-contatto e' lieve o in dubbio. Evitare di assegnare falli da 15 yard troppo facilmente.
- c. Un giocatore che commette un fallo cattivo su un potenziale ricevitore di un calcio ha commesso un fallo pericoloso e deve essere espulso. In questo caso dare solo il segnale di fallo personale e non di interferenza.

d. Un giocatore che prende al volo un calcio deve avere un'opportunita' non molestata di poter completare la presa al volo prima di essere contattato. Questa protezione termina se il giocatore commette un muff. A meno che ha fatto un segnale valido di fair catch ed ha ancora l'opportunita' di completare la presa al volo della palla (vedi Regola 6-5-1-a).

8. Intentional grounding:

a. Non chiamarlo mai se il lanciatore viene toccato nel momento in cui sta lanciando la palla o se la palla viene toccata. In questi casi bisogna presumere che il lanciatore aveva intenzione di lanciare la palla verso un ricevitore. Comunque, se il contatto e' avvenuto prima che il lanciatore inizi il suo movimento, il lancio deve avere una piu' ragionevole opportunita' di essere preso al volo che se il contatto avviene quando lui inizia il suo movimento.

b. Non bisogna chiamare il fallo se il lanciatore lancia la palla in una zona non coperta (a meno che non la lancia per terra vicino a lui) quando non ∇ sotto pressione - egli ha la facolta' di perdere un down se non ∇ sotto il pericolo di subire un sack. Il tempo in questo caso non influisce.

c. Non chiamare fallo se il lancio viene intercettato.

d. Se il lanciatore effettua il lancio ai piedi di un ricevitore che non sta guardando la palla, sar normalmente un intentional grounding.

e. Lanciare la palla ad una yard dalla neutral zone deve essere considerato vicino abbastanza. Non essere troppo tecnici nel penalizzare in questo caso.

9. Sostituzione illegale:

a. Se il giocatore sostituito ∇ ancora tecnicamente sul terreno di gioco al momento dello snap, ma sta realmente uscendo dal campo (es. si trova a poche yards dalla sideline) e nessun avversario reagisce a questo movimento, non chiamare il fallo.

b. Allo stesso modo se il sostituto entra in campo appena prima che la palla muore ma non interferisce con il gioco, non chiamare fallo.

c. Se la squadra A rompe l'huddle in 12 o piu' giocatori, questo crea confusione nella squadra avversaria e quindi va sempre penalizzato. Allo stesso modo se la difesa ha 12 o piu' giocatori in campo per piu' di 3 secondi senza dare segni di mandarne uno fuori dal campo, penalizzare per sostituzione illegale.

10. Omettere di indossare l'equipaggiamento obbligatorio: l'omissione di avere il paradenti o di non

allacciare tutti i punti del casco ▽ altrettanto grave che non indossare il casco. Se si osserva un giocatore che lascia l'huddle senza paradenti o il casco allacciato, ricordategli di fare attenzione al suo equipaggiamento. Giocatori che ignorano questo avvertimento devono essere penalizzati, ma date al QB ed agli altri giocatori che chiamano gli schemi il tempo di farlo. Gli uomini della linea ristretta devono

essere penalizzati non appena appoggiano la mano sul o vicino al terreno. La stessa procedura va applicata ai giocatori che indossano le protezioni opache per gli occhi.

11. Equipaggiamento illegale: non pu~ essere indossato niente che possa mettere a rischio l'incolumit~ degli altri giocatori prima che la palla sia messa in gioco. Altre cose che non vanno bene, possono essere lasciate al giocatore purch~ la prima volta che lascia il campo le corregga e quando rientra non le abbia pi~.

12. Lancio illegale in avanti: per potere chiamare questo fallo il lanciatore deve essere o essere stato con tutto il corpo completamente oltre la zona neutrale.

3.4 Condotta antisportiva e rissa.

1. Penalizzare lo spiking della palla dopo una segnatura solo se questo beffeggia un avversario. E' necessario che non sia intenzionale ma deve essere nella direzione dell'avversario.

2. Celebrare ▽ diverso che beffeggiare - bisogna essere pi~ tolleranti. Una "sack dance" sopra un avversario placcato deve sempre essere penalizzata.

3. Se un giocatore o un allenatore insulta un arbitro bisogna chiedergli immediatamente "Che cosa ha detto?". Flag subito se ripete quello che ha detto. Se l'insulto viene gridato in modo che altri lo sentono lanciare la flag immediatamente.

4. Non penalizzare la condotta di chiunque non sia un giocatore o un allenatore. Se qualcun altro provoca problemi parlare con il responsabile della squadra o della partita.

5. Sideline Warning:

a. Lanciare la flag per ritardo di gioco se il coach ripetutamente (pi~ di una volta) ignora la richiesta di tenere la squadra pi~ indietro.

b. Se le persone a cui viene sollecitato di spostarsi arretrano immediatamente dopo la richiesta non va lanciare nessuna flag, non ha importanza quante volte avvenga il richiamo.

6. Se l'azione puo' essere individuata come rissa allora il giocatore va squalificato. Non ▽ rissa se due giocatori si spingono l'un l'altro (es. no pugni, calci o colpi proibiti). Nel dubbio, non e' rissa.

7. Durante una rissa cercare di individuare i giocatori (sul campo all'inizio della rissa), sostituti e allenatori che partecipano attivamente alla rissa e quelli che cercano invece di dividere. Questi ultimi non vanno espulsi.

8. Espellere un giocatore solo se si ▽ certi del suo numero. Se due giocatori sono coinvolti in una rissa non espellere uno solo dei due a meno che non si riesca ad identificare anche l'identit~ dell'altro.

9. E' una violenza non necessaria quando la squadra A ha chiaramente manifestato l'intenzione di inginocchiarsi. Va sancita l'espulsione del giocatore che commette il fallo.

10. Non penalizzare mai due volte un giocatore o una squadra per lo stesso motivo. Normalmente tutti i comportamenti antisportivi nello stesso down o nello stesso intervallo fra i down vanno penalizzati con solo 15 yards di penalit~.

11. Normalmente un kicker che simula di essere stato colpito va ignorato. La penalit~ va applicata solo nei casi in cui si vuole tenere sotto controllo una partita.

12. Giocatori che senza pensarci si tolgono il casco nel terreno di gioco non verranno penalizzati a meno che

(i) stanno rivolgendosi in modo aggressivo contro un avversario o un arbitro; oppure (ii) stanno celebrando. Ricordategli di rimettersi il casco. Un giocatore che si toglie il casco in prossimit~ della linea laterale prima di andare in panchina va ignorato.

13. Sputare contro un avversario comporta l'espulsione.

14. Se siete in dubbio se un giocatore ha intenzionalmente dato una gomitata ad un avversario, guardate la sua mano. E' una reazione naturale mettere la mano a pugno prima di colpire con un gomito. Una mano aperta probabilmente indica un contatto non intenzionale.

3.5 Falli che procurano sempre vantaggio

I seguenti falli procurano sempre un vantaggio, anche se non sembra evidente, e quindi vanno sempre

chiamati:

1. Formazione illegale:

a. E' sempre fallo quando la squadra A ha solo 6 (o meno) giocatori sulla linea di scrimmage al momento dello snap. La squadra A guadagna un vantaggio sui blocchi se ∇ pi ∇ lontana dalla linea dei difensori.

b. E' sempre fallo se ci sono 6 uomini sulla linea di scrimmage, anche se la squadra A ha solo 10 (o meno) giocatori in campo al momento dello snap.

c. Chiamare il fallo solo se il settimo uomo e' chiaramente lontano dalla linea (es. la sua testa e' ben oltre la parte posteriore dello snapper) oppure ha ignorato i vari avvertimenti (es. almeno due avvisi).

d. A nessun giocatore (eccetto il QB) ∇ consentito di stare in una zona di campo che non ∇ la linea e non ∇ il backfield - se si ∇ in dubbio considerate il giocatore nella posizione in grado di fare un'azione legale o, nel caso, (come arbitro laterale) aggiustate leggermente la vostra posizione a suo beneficio.

e. Siate meno fiscali con i wide receiver e gli slot back nel determinare se sono in linea o meno, rispetto a quando giudicate un uomo della linea ristretta o un tight end. Siate particolarmente generosi nei campi dove le linee non sono tracciate in modo perfetto.

f. In giochi con finte o non usuali, il controllo delle formazioni devono essere al massimo livello e devono essere penalizzate a meno che non siano perfettamente legali.

2. Incrociare le gambe: ∇ sempre fallo se i giocatori della linea di attacco (tranne che il centro) incrociano le gambe al momento dello snap in uno gioco di scrimmage kick. Questo avvantaggia la squadra che calcia impedendo di bloccare il calcio ed inoltre c'e' il rischio che l'uomo di linea sia suscettibile di infortuni alle gambe.

3. Interferenze d'attacco sul lancio: blocchi a fondo campo da parte dell'attacco (contro un difensore che sta coprendo un lancio) su un lancio in avanti prima che la palla sia lanciata ∇ sempre un'interferenza dell'attacco sul lancio. La difesa, (in particolare la safety), pu $\tilde{}$ vedere il blocco e leggere un gioco di una corsa lasciando cos '' via libera alla traccia dove ci sar ^ il lancio successivo. (vedere il paragrafo 3.2.9 su come chiamare l'interferenza d'attacco sul lancio mentre la palla ∇ in volo).

4. Passare la palla in avanti illegalmente: passare la palla in avanti (eccetto quando permesso dal regolamento) ∇ sempre un fallo. Una squadra pu $\tilde{}$ guadagnare un significativo vantaggio di terreno (∇ come beneficiare per un inganno) per questo gioco illegale.

5. Offside sui free kick:

a. Giudicate la restraining line della squadra A come se fosse un piano.

b. Su un onside kick o qualsiasi free kick corto (deliberato o non intenzionale), qualsiasi giocatore (tranne che il kicker o l'holder) che rompa il piano prima che la palla sia calciata e' in offside.

c. Su kick off lunghi non siate molto pignoli.

6. Giocatore della squadra A fuori campo: ogni volta che un giocatore della squadra A ritorna in campo dopo essere uscito durante un gioco di calcio, o un ricevitore eleggibile tocca la palla dopo essere uscito dal campo durante un'azione di lancio, ∇ sempre fallo. Un giocatore della squadra A lasciando il terreno di gioco ha un vantaggio poich \checkmark evita di essere bloccato. Ricordarsi che un giocatore ∇ fuori campo, anche se tocca la sideline o l'end line con un solo piede - questo va chiamato.

7. Interferenza con la possibilit ^ di ricevere un calcio: ∇ sempre fallo quando c' ∇ un contatto, anche se leggero, con il giocatore che ∇ in posizione (o si sta muovendo per mettersi in posizione) per prendere al volo un calcio. Il suo bilanciamento pu $\tilde{}$ essere disturbato in modo da impedire di effettuare una presa pulita. (vedere il paragrafo 3.3.7).

3.6 Falli che sono "ovvi".

Bench \checkmark questi falli non siano seri e non creino significativi vantaggi sono cos '' ovvi che chiunque possa vederli cos '' che se non vengono chiamati si pu $\tilde{}$ essere considerati stupidi:

1. Sostituzione illegale quando un giocatore lascia il terreno di gioco non dalla propria sideline.

2. Sostituzione illegale quando una squadra ha 12 o pi ∇ giocatori in huddle per pi ∇ di 3 secondi (ma non siate fiscali sul limite dei 3 secondi).

3. Tocco illegale volontario su un lancio in avanti.

4. Falsa partenza di un tight end o di un wide receiver.

5. Offside di un giocatore della squadra B sulla restraining line durante un free kick.

6. Free kick fuori campo.

3.7 Prese al volo e fumbles.

1. Una presa al volo non pu~ essere considerata tale se il giocatore non dimostra un completo e fermo controllo della palla. Quando si e' in dubbio egli non ha avuto un completo e fermo controllo della palla. Se c'e' un qualsiasi dubbio nel giudicare la presa al volo o un fumble, giudicare il lancio incompleto.

2. Se la palla tocca terra nelle mani del ricevitore, qualsiasi perdita del controllo della palla ha come conseguenza che il lancio risulta incompleto. Se non c'e' perdita del controllo dopo aver toccato terra, allora si ha una presa al volo. Se nessun arbitro ha visto la palla toccare il terreno allora giudicate il lancio come completato.

3. Se un ricevitore in volo controlla la palla e finisce a terra, egli deve mantenere il controllo della palla dopo che cade per terra per poter completare la presa al volo. Se la palla non tocca il terreno, il ricevitore puo' riguadagnare il controllo purch~ lo faccia rimanendo all'interno del terreno di gioco.

4. Se il ricevitore mette la punta del piede in campo ma il suo tacco, una frazione di secondo dopo, tocca fuori campo (o viceversa) allora il lancio e' incompleto. Se l'intero piede tocca terra, allora deve essere tutto completamente in campo per poter dichiarare il lancio completato.

5. Non e' fumble se la palla viene strappata via dopo che il runner e' stato spinto all'indietro. La palla e' morta non appena il runner e' trattenuto in maniera tale che il suo massimo avanzamento e' stato raggiunto.

3.8 Altre applicazioni delle regole.

1. Non essere pignoli con i segnali fair catch. Ogni segnale ondeggiante o un braccio che si muova sopra la testa e' sufficiente ad indicare l'intenzione di fare un fair catch. Un giocatore che sta chiaramente proteggendosi gli occhi dall'abbagliamento del sole non ha effettuato un segnale di fair catch. Qualsiasi segnale fatto dopo che la palla ha toccato per terra va ignorato.

2. Se il campo non e' tracciato in maniera chiara, usare la catena per valutare se il tocco e' avvenuto entro o oltre la restraining line di chi riceve.

3. Se un intercetto viene effettuato entro la linea della una yard, cercate di considerare questo un touchback piuttosto che l'eccezione alla regola del momentum.

4. Su un field goal normale, non far trascorrere piu' di 5 secondi sul cronometro.

5. E' touchback se un runner non in volo supera la goal line all'interno del piloncino, anche se la palla ha superato la goal line fuori dal piloncino.

6. Gli arbitri non devono distrarsi dai loro compiti se c'e' la possibilita' che un coach chiami un timeout. quando uno snap o un free kick sono imminenti (es. quando la squadra A e' schierata), gli arbitri di linea non devono distogliere il loro sguardo dal terreno di gioco. In questo caso il capo allenatore deve cercare di attirare l'attenzione di uno degli arbitri all'interno del terreno di gioco (Referee, Umpire o Back Judge), oppure l'arbitro di linea dalla parte opposta. Il segnale T fatto con la mano (simile al segnale S4) e chiamare a voce la parola "timeout" sono condizioni entrambe indispensabili in queste occasioni. Quando la palla e' morta e non ci sono pericoli di azioni in campo, una richiesta verbale all'arbitro pi~ vicino e' pi~ che sufficiente. Nessun arbitro deve fermare il tempo se non e' sicuro che la richiesta arrivi dal capo allenatore. Se l'arbitro non e' sicuro di quale voce ha richiesto il timeout e non pu~ girarsi per controllare, il timeout non va accordato.

7. Durante un timeout caricato ad una delle due squadre, un coach che entra nel terreno di gioco a meno delle 9 yards dalla sideline e non va oltre la linea delle 25 yards non puo' essere considerato un problema a meno che il suo comportamento attiri l'attenzione su di se.

4. Checklist per la gestione della gara

4.1 Checklist del giorno prima.

Il giorno prima della partita ciascun arbitro deve controllare:

1. Il luogo della partita.

2. L'orario del kickoff.

3. L'ora in cui incontrarsi con gli altri arbitri.

4. Il posto dove vedersi con gli altri arbitri.
5. Chi viaggerà insieme (in particolare per limitare le spese).
6. Le regole della competizione che si applicano alla partita, inclusa la sua durata e se sono previsti i tempi supplementari.
7. Le previsioni del tempo per il giorno della partita.
8. Il tipo di superficie (turf o erba),
In aggiunta, per le gare internazionali, e/o una partita in cui sia previsto un viaggio lungo. e/o sia previsto il pernottamento, ogni arbitro deve controllare:
9. Le prenotazioni per il viaggio.
10. Le prenotazioni per il soggiorno.
11. Ogni passaggio da/per l'aeroporto, albergo, campo di gioco.

4.2 Checklist per la gestione della gara.

Il prima possibile dopo l'arrivo allo stadio gli arbitri devono eseguire il controllo della seguente lista di cose da fare insieme al rappresentante della gestione della gara:

1. Adeguatezza del campo, imbottiture dei pali, rimozione di ostacoli, ecc.
2. Conferma dell'ora del kickoff.
3. Ora in cui le squadre entreranno in campo.
4. Se va fatto e quando il controllo dell'identità dei giocatori.
5. Orologio da stadio e addetto al cronometro.
6. Commentatore.
7. Ora di inizio e fine per l'annuncio delle formazioni.
8. Particolari condizioni per il coin toss, partecipazione di VIP o avvenimenti speciali.
9. Inni Nazionali.
10. Spettacoli o esibizioni durante l'intervallo, chiederne la durata.
11. Radio microfono.
12. Pagamento delle spese per la partita.
13. Catena, chain crew e ora in cui saranno disponibili.
14. Palloni, ball boys e ora in cui saranno disponibili.
15. Asciugamani.
16. Ambulanza, dottore ed attrezzature mediche.
17. Sicurezza degli spogliatoi.
18. Se gli arbitri possono avere una copia della ripresa televisiva.

4.3 Checklist delle squadre.

Almeno 60 minuti prima del kickoff, il Referee o gli altri arbitri devono controllare che tutti gli elementi della seguente lista, il controllo va fatto insieme al capo allenatore e ai responsabili di ogni squadra:

1. Numerazione dei giocatori.
2. Equipaggiamento dei giocatori.
3. Chiunque sia nella panchina che abbia le opportune credenziali.
4. Roster.
5. Foglio per il report degli allenatori.
6. Nome e numero dei capitani.
7. Se tutti i quarterback usano il braccio destro.
8. Se tutti i kicker usano la gamba destra.
9. Giochi o situazioni particolari.

10. Chi sarà il primo della squadra a soccorrere i giocatori infortunati.
11. Domande sul regolamento
12. Controllo della sideline

4.4 Checklist del personale medico.

Prima del kickoff gli arbitri devono accertarsi che siano presenti tutti gli elementi di seguito descritti:

1. Posizione del medico durante lo svolgimento della gara
2. Segnale da usare per sollecitare l'intervento dello staff medico

5. Principi generali

5.1 Doveri e responsabilità.

Priorità generali (a partire dalle più alte):

1. Un arbitro deve avere la piena conoscenza dei compiti della sua posizione.
 2. Ed inoltre deve conoscere anche i compiti degli altri arbitri.
 3. Ognuno deve essere preparato e capace di assumere qualsiasi altra posizione che le circostanze, come un infortunio od un arrivo ritardato, possano richiedere per una redistribuzione dei ruoli.
 4. Conoscere i segnali prescritti e dove e quando vanno utilizzati.
 5. Essere capace di effettuare un lancio con la palla sottobraccio fino a 10 yards di distanza con una traiettoria arcuata e con la punta in avanti della palla.
- Specifici compiti durante la gara (non in una particolare priorità):
6. Conoscere down e la distanza prima dello snap.
 7. Assistere qualsiasi altro arbitro che si trovi temporaneamente fuori posizione.
 8. Fare in modo di recuperare una nuova palla, se e' il caso, dopo che tutta l'azione e' finita.
 9. Essere pronto a vedere quello che avviene lontano dalla palla quando il gioco ha lasciata la propria zona di competenza.
 10. Chiamare un timeout quando un giocatore sia palesemente infortunato.
 11. Essere preparato, se necessario, a chiamare qualsiasi fallo o infrazione al regolamento che ha osservato, anche che non riguarda i propri specifici compiti.
 12. Osservare le procedure non corrette o le decisioni degli altri arbitri e cercare di prevenire e/o correggerli ogni volta che sia possibile.
 13. Comunicare con i colleghi, giocatori, allenatori, speaker o spettatori come si conviene ogni volta che avviene qualcosa di inusuale o fuori del normale.

5.2 Arbitrare con buon senso

1. È importante chiamare ogni fallo che si vede e che ha effetto sul risultato del gioco, la salute del giocatore o la disciplina del gioco. Comunque ricordarsi che nessun spettatore o giocatore sono presenti per vedere un arbitro andare su e giù per il campo. Usare discrezione e soprattutto il buon senso. Prendersi un secondo o due prima di lanciare una flag per darsi il tempo di rivedere mentalmente l'azione.
2. L'arbitraggio preventivo permette al gioco di fluire in modo disciplinato. Ogni volta che si ritiene necessario, parlare con gli allenatori e i giocatori per spiegare la loro condotta. Non ignorare mai un fallo: bisogna fare sempre qualcosa per ogni fallo, anche se si decide di non lanciare la flag.
3. Al momento opportuno, per esempio quando i giocatori sono allineati per il kickoff o stanno lasciando l'huddle per andare sulla linea di scrimmage, ricordargli di usare il paradenti ed il sottogola e le condizioni che riguardano clipping e blocchi illegali. Cercare di fare questo senza ostacolarli.
4. Ascoltare sempre i reclami dei giocatori. Non si può vedere tutto in ogni gioco. Se un giocatore reclama nei riguardi di un avversario, bisogna essere preparati a osservare più da vicino i successivi scontri fra i due. Richiedere l'aiuto degli altri arbitri in caso di bisogno.
5. Quando si parla ai giocatori, allenatori o spettatori bisogna essere educati. La posizione di arbitro non dà diritto di essere ingiuriosi e sprezzanti. Usare un linguaggio calmo per mitigare le ostilità.
6. Quando si è presa una decisione basata sulla propria osservazione, esperienza e conoscenza, non bisogna tornare indietro. La pressione da parte degli allenatori, giocatori o della folla non deve permettere di cambiare il vostro giudizio. Quando avete sbagliato, ammettetelo, ma non permettete che questo influenzi il proseguimento della vostra prestazione.
7. Riconoscete la buona fede di un giocatore ma fatelo per entrambe le squadre.

5.3 Tempo e infortuni.

1. Cercare sempre di far scorrere la partita, non correre. Muoversi velocemente quando è richiesto, ma non lasciare che la voglia di fare in fretta influisca sui propri compiti e neanche con la corretta determinazione.
2. Trotterellare (correre piano) per andare in posizione quasi sempre risulta più efficace che camminare.
3. Quando ci si muove in una posizione per il down successivo, stare di fronte alla palla. Questo permette

al Referee di dichiarare prima la palla ready for play, e quindi di velocizzare la durata della partita.

4. Quando i giocatori cominciano ad essere arrabbiati e frustrati, dovete fare in modo di rallentare il ritmo della partita per dargli il tempo di sbollire o di avere un'opportunità di parlare con voi o con i compagni di squadra (legalmente). Alternativamente un leggero aumento del ritmo della partita può essere utile per farli concentrare più sul gioco e meno a chiacchierare. Usate la vostra esperienza per decidere quale è la migliore tattica da applicare nella circostanza.

5. Particolarmente quando fa molto caldo, incoraggiate i giocatori a bere acqua durante le pause del gioco ricordando loro questa opportunità. Non chiamare mai un timeout per gli arbitri per consentire l'ingresso in campo dell'acqua. Fermare il gioco in un momento arbitrario potrebbe sempre dare un beneficio ad una squadra piuttosto che all'altra. In alternativa usare un infortunio o l'applicazione di una penalità per consentire ai giocatori di avvicinarsi alla sideline per una bevuta veloce.

6. Mai affrettare il trattamento di un giocatore infortunato. Il riconoscimento di un giocatore infortunato è una faccenda che riguarda tutti gli arbitri. Se si è in dubbio, fermare il tempo e richiamare l'attenzione del personale medico presente. Se si è in dubbio poiché il giocatore è ancora in piedi, non fermare il tempo a meno che sia chiaro che il giocatore non è in grado di continuare.

7. Buoni consigli da mettere in pratica quando si ha a che fare con giocatori infortunati sono:

a. Agire sempre nel miglior interesse del giocatore infortunato. Questo normalmente significa di richiamare immediatamente l'attenzione del suo fisioterapista. Se la squadra non ha il proprio fisioterapista allora chiamare immediatamente il personale medico presente alla gara (es.

l'equipaggio dell'ambulanza, infermieri o il medico dello stadio.

b. Altre persone (come il coach o compagni di squadra) possono voler avvicinarsi al giocatore mentre il personale medico lo sta soccorrendo. Fate attenzione a questo, poiché a meno che non sappiate che sono capaci di prestare il primo soccorso, c'è la possibilità (seppure remota) che possano aggravare la situazione. Questo è particolarmente pericoloso quando si sospetta la rottura di un osso o una lesione interna. Tuttavia lasciare che questi rassicurino il giocatore infortunato è normalmente la cosa più appropriata da fare.

c. Prima della gara chiedere al capo allenatore chi è la persona incaricata a prestare il primo soccorso ai giocatori infortunati, e se è qualificata per prestare questo tipo di cure (o meglio ancora se è un infermiere, un medico o un paramedico). Visto che tutto il personale che staziona nella panchina è tenuto ad indossare un tesserino con le credenziali assicuratevi che questa persona abbia le appropriate credenziali.

d. Nel caso che il giocatore sia un minorenne, tutti hanno il più alto riguardo nei suoi confronti. Permettete ai parenti (o ad altri rappresentanti della famiglia) di entrare in campo per parlargli e rassicurarlo mentre lo stanno esaminando. Il bisogno di queste attenzioni cresce con il crescere della gravità dell'infortunio, la durata e l'età dell'infortunato.

e. L'arbitro che si accorge di un giocatore infortunato deve prendere nota del suo numero e essere sicuro che venga osservato quanto prescritto dalla regola 3-3-5.

f. Seguite sempre le istruzioni del personale medico a proposito del trasporto del giocatore fuori dal terreno di gioco. Non mettete fretta.

g. Non fate ripartire il gioco se al giocatore stanno prestando le cure del caso vicino alla linea laterale, se c'è pericolo per lui e per le persone che gli stanno prestando soccorso.

8. Abbiate cura del vostro stato mentale e fisico. Bevete molta acqua specialmente quando è molto caldo.

5.4 Boxing in

1. Quando si cambiano le posizioni durante la partita cercare sempre di stare intorno al gioco insieme con gli altri arbitri. Una posizione di "outside looking in" (da fuori guardare dentro. NdT) è essenziale per la copertura della sideline e della endline. Tenere il gioco "boxed in" (chiuso dentro. NdT) può assicurare che ogni gioco è osservato da più di un punto di vista.

2. Mentre la palla è in gioco non stare troppo vicini alla palla.

3. Stare alla larga dalla corsa dei giocatori.

4. In linea generale per tutti gli arbitri non è necessario guardare:

a. La palla quando è in aria (tranne quando bisogna assicurarsi che la palla stia arrivando nella propria direzione).

- b. La palla a seguito di un lancio incompleto.
- c. Il punto di palla morta una volta che e' stato preso (vedi sezione 5.7.1).
- d. La palla al punto successivo fino a che lo snapper sta per toccarle (eccezione: se il vento e' cosi forte da spostarla).
- e. Il punto del fallo dopo che e' stata lanciata la flag (oppure allinearsi con essa).
- f. La goal line dopo che e' stato segnato un touchdown o una safety.

- g. La palla dopo un field goal realizzato o mancato.
- h. La sideline o la end line dopo che un giocatore e' uscito dal campo.
- i. Un giocatore che e' fuori dall'azione e non ha nessun avversario nelle vicinanze.
- j. Sostituti o allenatori nella loro panchina.

In tutti questi casi ci sar^ qualcosa d'altro di pi^ importante su cui concentrare la vostra attenzione.

5.5. Cooperazione e comunicazione.

1. e' essenziale che gli arbitri lavorino insieme come una squadra e che essi comunichino efficacemente l'un l'altro per il raggiungimento di una buona amministrazione della gara. Questa comunicazione sar^ normalmente verbale ma quando la comunicazione verbale e' impossibile o non appropriata dovranno essere usati i segnali visivi approvati.
2. Gli arbitri possono inoltre comunicare, quando opportuno, con giocatori, allenatori, spettatori e speakers. Se una regola e' confusa o controversa e' meglio spendere un attimo per spiegarla a tutti che continuare e lasciarli nell'ignoranza. Lo scopo e' di dare informazioni prima che siano gli altri a chiederle.
3. Sulla sideline, designare qualcuno come "Get-back Coach" (interfaccia con l'allenatore. NdT), responsabile di tenere i suoi colleghi e giocatori nel coaching box e nella team area. Egli pu^ dedicare pi^ tempo degli arbitri nel tenere le persone lontano dalla zona di lavoro dell'arbitro.
4. Tutti gli arbitri devono segnalare il numero del down successivo prima di ogni gioco. Se c'e' una differenza fischiare prima dello snap, fare il segnale di timeout (S3) e conferire con gli altri colleghi per stabilire il numero corretto. Tutti gli arbitri sono responsabili del fatto che il box segnali il down corretto.
5. Alla fine del down se si e' l'arbitro in copertura e si e' sicuri che la palla sia morta fischiare. Bisogna fischiare con autorita' e non fare un semplice "peep". Gli altri arbitri dovranno ribadire il fischio solo se necessario, per evitare che l'azione continui nella propria area di copertura. Mai essere il primo arbitro a fischiare se la palla non e' nella propria zona di copertura. Non fischiettare continuamente a meno che non si sia lanciata una flag o si voglia attirare l'attenzione del Referee.
6. Se fate un fischio intempestivo non pensate che nessuno lo abbia notato. Continuare a fischiare e siate sicuri che il gioco si fermi. Ammettete il vostro errore e seguite le procedure dettate dal regolamento.
7. Il linguaggio del corpo dice molto di pi^ di quanto si pensi - fate quindi molta attenzione. Un arbitro che si muove esitando (es. verso il punto dove e' stato tentata una ricezione) e' segno che non e' sicuro e che ha bisogno di aiuto. Fate attenzione a questi segnali del corpo dei colleghi e siate pronti a dare una mano in queste situazioni. Non indicare mai un giocatore o un allenatore in modo minaccioso o non professionale.
8. Non urlate contro le persone, questo significa che avete perso il controllo. Non bestemmiare mai nei confronti di un giocatore, un allenatore o un collega.
9. I seguenti punti indicano buone e cattive regole quando due o pi^ arbitri non sono d'accordo su una chiamata. Se necessario il Referee avr^ la decisione finale.
 - a. Arbitri che non sono d'accordo su una chiamata devono discutere tra loro quanto accaduto. Il posto migliore per questa discussione e' il punto di palla morta o il punto dove e' avvenuto l'episodio che ha dato adito alla discussione. La discussione deve essere portata avanti con toni calmi, senza alzare la voce o fare gesti evidenti. Gli arbitri non coinvolti nella discussione devono tenere lontano i giocatori, mantenere il punto di palla morta e gli altri punti significativi.
 - b. Chiedere agli arbitri di descrivere che cosa hanno visto, non cosa e' scritto nel regolamento. Un arbitro pu^ accettare che un altro arbitro abbia avuto una visuale migliore del gioco. Siate sicuri che tutte le informazioni principali siano menzionate (es. se la palla era viva oppure morta, se il fatto e' avvenuto primo o dopo un cambio di possesso).
 - c. Distinguere fra il problema riportato (es. che cosa sia avvenuto?), il giudizio riportato (es. e' avvenuto intenzionalmente?) e la regola inerente (es. che cosa dice il regolamento in una situazione

del genere?).

d. Tagliare corto la discussione una volta che tutti gli arbitri interessati hanno dato il loro punto di vista e la loro opinione. Non c'è tempo per commenti superflui (a meno che non siano necessari per chiarire) ed incitare tutti ad andare nelle rispettive posizioni.

e. Idealmente gli arbitri coinvolti verranno con la loro risoluzione e la comunicheranno al Referee.

f. Se gli arbitri non sono d'accordo sulla risoluzione, è normalmente meglio preferire la chiamata fatta dall'arbitro che ha la priorità su quella chiamata. Andare con una chiamata fatta da un arbitro "più esperto" rispetto a quella fatta da uno "meno esperto" può portare a dei problemi a lungo termine.

g. Ricordarsi delle regole "in dubbio" della sezione 6.1.

h. Una volta che la decisione finale è stata presa il Referee farà il segnale opportuno e annuncerà la decisione presa. Chiarire una decisione è tanto più necessario quanto più la discussione è stata

lunga. Inoltre aiuta molto a vendere una chiamata se tutti gli arbitri annuiscono con la testa alla fine della discussione.

i. Se uno degli arbitri non è d'accordo con la decisione presa non deve avere nessun atteggiamento o movimento che ne dia l'impressione.

5.6. Segnali

1. I segnali arbitrali devono essere chiari, distinti, e visibili ogni volta.

2. Gli arbitri in copertura segnaleranno un timeout quando le regole prevedono di fermare il tempo o quando viene caricato un timeout ad una squadra o al Referee.

3. Tutti gli altri arbitri ripeteranno tutti i segnali di timeout.

4. Il segnale usato per il timeout è S3. Comunque nelle seguenti circostanze verrà usato lo specifico segnale invece del segnale di timeout:

a. Quando viene segnato un touchdown, un field goal o una trasformazione - S5.

b. Quando viene segnata una safety - S6.

c. Quando viene accordato un touchback - S7.

d. Quando un lancio in avanti risulta incompleto o un field goal è fuori o corto o quando una trasformazione non viene realizzata - S10.

Questi segnali sono sufficienti ad indicare a chi tiene il tempo di fermare il cronometro ed il segnale S3 non deve essere fatto a meno che non ci sia una flag per una penalità o sia stato chiamato un timeout o ci sia un infortunio.

5. Chi tiene il tempo in campo deve prima fermare il cronometro e poi ripetere il segnale (vedi la regola 3.2.6).

6. Segnali come timeout e lancio incompleto dovranno essere ripetuti due o tre volte per essere sicuri che tutti li abbiano visti. Comunque più ripetizioni sarebbero eccessive. Non curvare all'altezza della cintura quando si fa il segnale di lancio incompleto.

7. Nei giochi di scrimmage, usare il segnale di "parte il tempo" (S2) solo quando la palla muore in campo entro 10 piedi (circa 3 metri. NdT) dalla sideline. L'arbitro in copertura dovrà fare il segnale del tempo che corre due o tre volte e non di più. Se la palla muore oltre o vicino la line to gain il tempo va fermato. Se manca poco tempo non c'è bisogno di fare il segnale del tempo che corre ma fare immediatamente quello di timeout.

8. Non c'è bisogno, da parte di chi tiene il tempo in campo, di ripetere il segnale del tempo che corre (S2). Se è necessaria una conferma visuale l'arbitro che tiene il tempo può usare il segnale Sup12.

9. Quando si fanno i segnali alla fine dell'azione bisogna continuare a guardare i giocatori nella propria area di responsabilità fino a che l'azione si sia completamente esaurita. Se si fanno i segnali chiari abbastanza (e lunghi abbastanza) i vostri colleghi arbitri, gli occupanti della tribuna stampa e gli spettatori potranno tutti vedere il segnale in qualsiasi direzione sia stato dato.

10. Solo i segnali del Referee e spiegazioni per fatti inusuali devono essere fatti in direzione della tribuna stampa. Non fate segnali in direzione del Referee mentre avete ancora giocatori nella vostra area di competenza e che hanno bisogno della vostra attenzione.

11. A meno che non siate assolutamente certi che il Referee sappia che è stato preso il primo down, che il gioco è finito fuori dal campo, che c'è stato un cambio di possesso o che c'è stata una segnatura ripetere il segnale o i segnali che avete dato ancora una volta non appena avete un contatto visivo con il

Referee, ma solo quando non c'è pericolo o altre azioni nella vostra zona.

12. Non vi esaltate quando fate un segnale (specialmente il touchdown). Siate tranquilli e posati. Non diventate emotivi. Mantenete la vostra equanimità.

13. Usate il segnale di palla morta (S7) per indicare la fine del gioco se deve essere fatto partire il cronometro dei 40 secondi da parte di un operatore.¹

5.7 Marcare i punti.

1. Ci sono solo tre modi per segnalare un punto di palla morta. Essi sono (in ordine decrescente di preferenza):

- a. Con la palla (posta con il suo asse parallelo alla sideline).
- b. Con il vostro piede.
- c. Con una bean bag.

¹ Non valido in partite tutte le partite arbitrate in Italia ed in EFAF.

2. Mettere la palla sul punto non appena possibile o puntare la parte anteriore della palla con il vostro piede a fondo campo. L'arbitro in copertura non deve mai muoversi dal punto eccetto in casi veramente eccezionali. Usare la bean bag solo come ultima risoluzione.

3. Quando si segnala il massimo avanzamento con il piede bisogna farlo in modo non appariscente. Il modo migliore è stare con i piedi uniti ponendo il piede a fondo campo in corrispondenza della punta della palla e l'altro piede in corrispondenza della parte posteriore della palla. Se si vuole avanzare leggermente il piede a fondo campo questo è ammesso ma non farlo in modo troppo evidente; non c'è niente di peggio di due arbitri che segnalano due punti diversi. Discutere in pregame come la crew deve risolvere queste controversie.

4. In un gioco normale è sufficiente marcare il massimo avanzamento con la tolleranza di un piede (circa 30 cm). Poiché la palla è lunga poco meno di un piede ci sono solo tre posizioni in cui mettere la palla all'interno di due yard adiacenti:

- a. Con la punta della palla sulla yard più avanzata.
- b. Con la palla a metà fra le due yard.
- c. Con la coda della palla sulla yard più arretrata.

Notare che con questo sistema la palla non sarà mai posizionata a cavallo di una linea.

5. Gli arbitri dovranno quindi marcare il massimo avanzamento al punto più vicino di quelli sopra menzionati tranne quando:

- a. Quando si è vicini al primo down o alla goal line, in questi casi è necessaria maggiore accuratezza.
- b. Dopo un cambio di possesso (inizio di una nuova serie) in quel caso la palla va sempre posizionato con la punta sulla yard line più avanzata.

6. Gli arbitri potranno aiutare il posizionamento della palla al centro del campo dando le necessarie indicazioni verbali: es. sulla punta (Sup32), in mezzo (Sup33), sulla coda (S34).

7. Se la serie parte con la palla nel mezzo allora il primo down sarà raggiunto 10 yard più avanti in mezzo alle due yards adiacenti. Stessa cosa nel caso la palla sia posizionata di punta o di coda.

8. Quando si segnala un punto continuare ad arbitrare. Non stare sul posto - il punto non si muove!

5.8 Recupero della palla

1. Dopo ogni gioco è necessario che gli arbitri osservino i seguenti ruoli. In molti casi su un determinato gioco un arbitro svolgerà più ruoli ed è molto improbabile che su un'azione di recupero della palla ci siano coinvolti tutti gli arbitri.

- a. Coverer: l'arbitro che sta coprendo il punto di palla morta.
- b. Retriever: l'arbitro che si procura la palla dal ball boy, da un giocatore o occasionalmente la raccoglie da terra.
- c. Spotter: l'arbitro che mette la palla nel punto all'interno del campo.
- d. Relayer: l'arbitro che agisce come uomo-in-mezzo per passare la palla dal Coverer o dal Retriever per lo Spotter.

2. Se si è il Coverer non si dovrà tenere la palla a meno che:

- a. Dentro la linea delle 9-yards; se la palla muore sui propri piedi si diventa anche Retriever e normalmente il Retriever deve essere pronto ad agire come Relayer;
- b. Fuori della linea delle 9 yards; si cerca di procurarsi una palla dal ball boy senza muoversi dalla

propria posizione, si mette la palla davanti ai propri piedi e si lascia al Retriever l'incombenza di farsi dare un'altra palla per darla allo Spotter.

3. Il Relayer pu~ essere anche lo Spotter se riesce a portare la palla al punto successivo prima di chiunque altro.

4. Non essere mai in affanno quando si lancia la palla. L'accuratezza ha pi~ importanza della velocit~. Se non si e' abbastanza bravi a lanciare la palla con accuratezza e' meglio fare altri pochi passi per avvicinarsi al proprio obiettivo.

5. Quando il gioco finisce all'interno del campo:

a. L'Umpire ~ normalmente il Retriever e lo Spotter.

b. Su un gioco lungo. Il Back Judge agir~ come Retriever e Spotter a meno che egli sia il Coverer. Allo stesso modo se c'~ una perdita di terreno il Referee agir~ come Retriever e Spotter a meno che non sia il Coverer.

c. Se il lancio finisce incompleto in profondit~ al centro del campo, l'arbitro profondo o quello laterale da ambedue i lati del campo possono agire come Relayer e mandare il ball boy a recuperare la palla
2 In questo contesto fondo campo significa pi~ vicino alla difesa e ovviamente l'altra parte ~ pi~ vicino all'attacco.

lontana. L'Umpire prender~ la palla da qualsiasi Relayer che gli e' di fronte o dal primo che gliela porge.

6. Quando il gioco finisce molto fuori dalle linee laterali:

a) In una crew a 4 l'arbitro laterale sar~ quasi sempre il Coverer. Il Referee e l'Umpire si divideranno il ruolo di Retriever e Spotter, quale dei due ~ pi~ vicino alla palla sar~ il Retriever e l'altro andr~ sul punto a fare lo Spotter.

b) Una crew a 5 ~ simile a quella a 4, eccetto che su guadagni lunghi il Back Judge pu~ anche essere Retriever o Spotter. Il Referee e l'Umpire e il Back Judge devono dividersi i propri ruoli come di seguito: il pi~ vicino alla palla morta ~ il Retriever, il secondo pi~ vicino ~ il Relayer ed il pi~ lontano ~ lo Spotter.

c) Nelle crew a 6 e 7 il Coverer potr~ essere un arbitro laterale o un arbitro profondo. Il Retriever ~ normalmente l'altro arbitro di linea dallo stesso lato. Il Back Judge in una crew a 7, pi~ il Referee e l'Umpire (quale dei due ~ pi~ vicino) sar~ il Relayer. L'Umpire o il Referee andranno sul punto in campo per essere lo Spotter.

7. In situazioni in cui bisogna accelerare i tempi (quando il tempo corre) l'Umpire andr~ a prendersi la palla dovunque essa sia, ed agir~ come Retriever e Spotter. Gli altri arbitri non dovranno gestire la palla, e assicurarsi di essere nella posizione corretta per il down successivo.

5.9 Copertura fuori campo.

1. Quando si gestiscono giochi che terminano fuori campo ~ importante che ogni arbitro assuma una responsabilit~ separata in modo da evitare che delle duplicazioni comportino il fatto che delle azioni passino inosservate. (vedere anche la precedente sezione 5.8)

2. Se si ~ il primo uomo (il Coverer)

a. Si dovr~ prima di tutto fare il segnale di timeout (S3) e, per la vostra sicurezza, muoversi fuori campo solo dopo che i giocatori siano passati.

b. Bisogna segnalare il timeout non appena la palla muore - non aspettare di raggiungere il punto di palla morta. Si pu~ dare il segnale di timeout mentre ci si sta muovendo.

c. Rimanere sulla (o vicino) alla sideline nel punto di uscita per continuare ad osservare l'azione sulla o vicino alla team area. ~ essenziale guardare le azioni che proseguono. Se assolutamente necessario lasciar cadere la bean bag ed andare velocemente fuori campo per prevenire/fermare il proseguimento dell'azione.

d. Una volta che non c'~ pi~ rischio che avvengano falli, ci si far~ dare la palla dal runner o dal ball boy e la si user~ per segnare il punto.

3. Se si ~ il secondo uomo (il secondo arbitro ad arrivare sul punto: in una crew a 6 o 7 uomini questi sar~ l'altro arbitro dallo stesso lato del campo del primo uomo; in una crew a 5 questi sar~ il Back Judge o il Referee).

a. Dovrete andare fuori campo con il runner (andando fuori non appena il runner esce)

specificatamente per prevenire azioni fallose contro di lui.

b. Se un runner (o un altro giocatore) va fuori campo nella panchina avversaria, stategli vicino e scortatelo verso il centro del campo prima di cominciare a pensare al recupero della palla.

c. Come Retriever sarete quello che prenderete la palla vecchia dal runner o la palla nuova dal ball boy e la porterete al Coverer (per segnare il punto) oppure al Relayer per metterla sul punto in campo.

d. Se necessario si dovrà girare intorno al Coverer (andando velocemente fuori campo) in modo da coprire un runner che finisce oltre il Coverer.

4. Se si tratta il terzo uomo (Referee in una crew a 6; Referee o Back Judge in una crew a 5 o 7) si dovrà coprire l'azione all'interno del campo di gioco dietro i primi due arbitri e inoltre dare la palla al Coverer (per segnare il punto) oppure fare da Relayer.

5. Se si tratta il quarto uomo (Umpire in una crew a 5 o 6 uomini; Referee o Back Judge in una crew a 7) si deve continuare ad osservare l'azione fra la vostra posizione e la sideline ed inoltre muoversi incontro alla sideline per assistere come potenziale Relayer.

6. Il Referee e l'Umpire in una crew a 4 uomini devono coordinare e, se necessario, fare il lavoro del secondo e terzo uomo (Retriever e Relayer) descritto sopra. In particolare l'Umpire deve essere preparato a muoversi incontro alla sideline, (o anche fuori campo se necessario) per essere in condizione di osservare come si svolge l'azione. Sia il Referee sia l'Umpire dovranno essere lo Spotter, se necessario.

5.10 Gestire una rissa

1. Se ci si mette fra due giocatori per prevenire una rissa, fatelo, ma non rischiate la vostra incolumità (vostro obiettivo numero uno). Non prendete per la maschera un giocatore per prevenire o sedare una rissa.

2. Se una rissa avviene in campo, gli arbitri più vicini alle team area dovranno avere come compito primario fare in modo che sostituti ed allenatori non entrino in campo. Questo normalmente è compito degli arbitri laterali e profondi ma in particolari occasioni può essere un arbitro qualsiasi (es. il Referee o il Back Judge) se per esempio la rissa avviene nelle vicinanze della end zone.

3. Se i sostituti, allenatori o altro personale entrano nel terreno di gioco deve essere immediatamente ordinato di uscire. Se essi insistono e non possono essere richiamati l'arbitro deve prendere nota dei loro numeri (o della loro identità) così che saranno avvertiti una volta che l'ordine verrà ristabilito. (vedere la sezione 3-2-12)

4. Se siete gli arbitri più vicini alla rissa dovrete prendere nota dei numeri dei giocatori coinvolti distinguendo quelli che partecipano da quelli che cercano di dividere. Quelli che palesemente hanno partecipato alla rissa una volta che l'ordine viene ristabilito verranno espulsi.

5.11 Fumble

1. A meno che non ci sia un ovvio cambio di possesso, l'arbitro che copre un fumble ricoperto che non è stato avanzato dovrà puntare, nella giusta direzione, per mostrare quale è la squadra che ha ricoperto la palla. Se la squadra B ha recuperato la palla (o viene recuperata dalla squadra A dopo un doppio cambio di possesso) segnalate un primo down (S8) nella corretta direzione. Se la palla è stata recuperata dalla squadra A segnalate il down corretto.

2. Se nessun arbitro ha visto un giocatore recuperare la palla prima che si sia formato un mucchio di giocatori sopra di essa, la palla verrà assegnata al giocatore che ne sarà in possesso una volta che il mucchio di giocatori sarà stato sciolto. Se la palla sarà in possesso di giocatori avversari, il possesso verrà accordato al giocatore della squadra che ne aveva il possesso all'inizio del gioco (Regola 7-2-2-e). Toccare la palla non significa necessariamente che il giocatore ne abbia il possesso.

3. È necessario puntare il dito nella direzione, ed è compito dell'arbitro più vicino. L'arbitro successivo farà il segnale di timeout (S3) e fermerà il tempo che sarà ripetuto dal resto della crew. Quando l'arbitro in copertura determina il possesso, ne informa verbalmente l'arbitro più vicino, normalmente il Referee, che farà il segnale nella opportuna direzione. Solo il Referee, se non è l'arbitro che sta segnalando, può raddoppiare il segnale di direzione. (vedere anche la sezione 21 per le meccaniche di bean bag durante i fumbles).

4. Non affrettare nessuna decisione. Prima di segnalare una direzione, prendetevi un momento per controllare che state puntando la corretta direzione. Questo è il motivo per il quale dichiarare il colore di chi ha il possesso è la cosa migliore da fare.

5.12 Annotazioni da prendere.

1. Tutti gli arbitri dovranno segnarsi su carta:

- Risultato del coin toss
- Segnature
- Timeout caricati alle squadre
- Durata della gara
- Tutti i propri falli chiamati (se accettati, declinati, cancellati o annullati)
- Tutti i giocatori espulsi
- Tutti i giocatori penalizzati per una condotta antisportiva.

2. In aggiunta il Line Judge (in una crew a 4 uomini), il Back Judge (in una crew a 5 uomini) o il Field Judge (in una crew a 6 o 7 uomini) dovranno registrare tutti i falli (se accettati, declinati, cancellati o annullati) chiamati da tutti i componenti della crew.

3. Inoltre alla fine del primo e terzo tempo, e prima di muovere la catena il Referee e l'Umpire devono scriversi la posizione della palla e della catena ed il Linesman deve segnarsi la posizione della clip.

5.13 Responsabilit  del tempo.

1. Secondo il numero degli arbitri che compongono la crew la responsabilit  del tempo sar  la seguente:

Responsabilit  3

uomini

4

uomini

5

uomini

6

uomini

7

uomini

Tempo della gara LJ LJ BJ FJ BJ

25 secondi R R R R/SJ(*) R/SJ(*)

Durata dei timeout R U U U U

Durata dell'intervallo fra i quarti R U U U U

Durata intervallo dopo una segnatura R U U U U

Durata dell'intervallo fra i due tempi LJ LJ BJ FJ BJ

Durata ulla partita U LJ BJ FJ BJ

(*) se c'  il cronometro dei 25 secondi nello stadio (vedere il paragrafo 20-1-2) il SJ   responsabile; altrimenti lo   il Referee

2. Se esiste un cronometro da stadio visibile, questi sar  il cronometro ufficiale della gara. Se non lo   dovr  essere spento. Non perdere tempo con il cronometro. Se il cronometro da stadio segnala che il tempo   terminato non andate contro questa indicazione a meno che non ci siano delle ragioni molto valide. (vedere anche la sezione 20-1)

3. La durata di un incontro   definito dal kickoff iniziale al fischio finale, incluso l'intervallo di met  partita pi  eventuali interruzioni o sospensioni.

5.14 Responsabilit  nel conteggio giocatori.

1. Secondo il numero degli arbitri che compongono la crew la responsabilit  del conteggio dei giocatori sar  la seguente:

Responsabilit 

3

uomini

4

uomini

5

uomini

6

uomini

7

uomini

Squadra A su scrimage

Primaria R R R R R

Secondaria LJ U U U U

Squadra B su scrimage

Primaria L LJ BJ SJ BJ

Secondaria LJ L LJ FJ FJ&SJ

Squadra A su free kick

Primaria LJ U U U U

IAAFL Secondaria L L LJ FJ FJ&BJ

Squadra B su free kick

Primaria R R BJ LJ LJ

Secondaria L LJ R R&L R&L

2. é molto importante contare i giocatori su field goal, punt, trasformazioni e dopo ogni cambio di possesso.

3. Avere piú di 11 giocatori in campo e non accorgersene é uno dei peggiori errori che una crew arbitrale puó commettere.

4. L'arbitro che ha la prioritá principale nel conteggio dei giocatori di ciascuna squadra ha la responsabilitá primaria di applicare la restrizione al numero di giocatori permessi in huddle.

5.15 Condotta.

1. Ricordarsi che la propria condotta prima, durante e dopo ogni incontro é soggetta alla pubblica opinione. Comportarsi sempre in un modo che si addica ad un arbitro.

2. Gli arbitri hanno una grande responsabilitá e devono guadagnarsi la fiducia del pubblico e dei partecipanti. Essi sono giudicati per qualsiasi cosa fanno sul campo e fuori, prima, durante e dopo la partita. Salutare e trattare il personale di ambedue le squadre nello stesso modo. Non scherzare con gli spettatori. Non fraternizzare con nessuno.

3. Eseguire gli esercizi di riscaldamento prima della partita in privato nello spogliatoio o in ogni caso lontano dagli sguardi degli spettatori e dei giocatori. Non provare il fischietto nelle vicinanze del terreno di gioco. Non lanciare la palla in giro o indulgere in altre attivitá ricreative alla vista o all'ascolto degli spettatori, giocatori o altro personale.

4. Non é permesso agli arbitri di consumare droghe o bevande alcoliche o essere sotto la loro influenza prima e durante la gara.

5. Non fornire a nessuno della squadra, allenatori o giocatori informazioni riguardanti la squadra avversaria. Non riportare pettegolezzi da una squadra all'altra o fare commenti su altre crew o arbitri.

6. Non entrare in discussione con nessuno dopo la partita su decisioni prese durante il gioco. Se qualcuno vuole protestare indirizzarlo verso il supervisore all'incontro o al Referee. Questioni riguardanti il giudizio di qualsiasi arbitro non sono argomenti da trattare n sul campo n dopo la partita.

7. Bisogna essere leali con i propri colleghi, la vostra associazione ed il football.

8. Riportare immediatamente al supervisore, o al Referee qualsiasi approccio da parte di chiunque nel tentativo di corruzione o di qualsiasi altra azione non eticamente corretta.

5.16 Rapporti con i media.

1. Siate sempre cortesi quando vi relazionate con i giornalisti dei media, ma ricordatevi che il vostro lavoro é arbitrare e che voi non siete un portavoce di una squadra, lega od organizzazione arbitrale.

2. Voi potete in qualsiasi momento, eccetto quando siete in uno stato di esaltazione emotiva, spiegare e discutere una regola. Ma non, in ogni caso, discutere un gioco particolare, una applicazione o interpretazione eccetto dopo la gara per rispondere ad una domanda specifica di un reporter che ha assistito alla partita. Il miglior posto per farlo é nelle immediate vicinanze dello spogliatoio. Siate sicuri che la crew discuta in privato il gioco e siate sicuri che tutti i fatti siano chiari prima che il Referee parli ai giornalisti.

5.17 Filosofia delle crew a 6 e 7 uomini.

1. Il principio base per le crew a 6 e 7 ∇ lo stesso che per le crew a 4 e 5. In ogni caso l'aggiunta di uno o due uomini in pi ∇ pu \sim essere un vantaggio o uno svantaggio. \acute{e} ovvio che esista il vantaggio di avere un paio di occhi in pi ∇ sul campo, mantenere l'ordine nelle aree circostanti la fine dell'azione e avere maggiori possibilit \grave{a} di lettura nei giochi importanti. Gli svantaggi avvengono se l'uomo in pi ∇ raddoppia semplicemente le responsabilit \grave{a} degli altri arbitri, avendo due arbitri in contrasto di opinione nello stesso gioco. Al contrario ci pu \sim essere una situazione dove due arbitri ognuno lascia la chiamata all'altro e l'indecisione provoca che la chiamata giusta non sia fatta. Diventa cos \grave{a} ancora pi ∇ importante in una crew allargata che la comunicazione sia efficace e che le aree di responsabilit \grave{a} siano ben definite.

2. Avere un arbitro in pi ∇ aumenta la capacit \grave{a} di una crew di individuare le infrazioni alle regole. Questo protegge al meglio la tutela dei giocatori e diminuisce le possibilit \grave{a} di una squadra di avvantaggiarsi con tattiche scorrette. Non dovr \acute{a} essere lo scopo di una crew allargata di chiamare pi ∇ falli, invece la possibilit \grave{a} di avere un arbitro in pi ∇ permetter \acute{a} di essere pi ∇ preventivi nell'arbitraggio, cos \grave{a} come si ha un grande effetto deterrente. Questo alla lunga comporter \acute{a} un numero minore di falli.

3. Pi ∇ arbitri ci sono pi ∇ sar \acute{a} facile individuare azioni illegali lontano dalla palla. \acute{e} molto meno facile che azioni scorrette passino inosservate.

4. \acute{e} facile che ci siano giochi in cui degli arbitri, specialmente gli arbitri profondi, non saranno direttamente coinvolti nell'azione. Questi arbitri dovranno essere egualmente preparati e concentrati sul loro ruolo di pulizia e restare vigili per il momento in cui l'azione finir \acute{a} dalla loro parte, poich \acute{e} quando questo avverr \acute{a} molto probabilmente sar \acute{a} un grande gioco come un lungo lancio o un calcio cruciale. Essi dovranno inoltre contribuire alla miglior amministrazione della partita coinvolgendo se stessi in quelle attivit \grave{a} di riporto della palla, controllo delle sideline e controllo dell'applicazione delle penalit \grave{a} .

5. Con un numero elevato di arbitri ∇ possibile che ognuno rimanga concentrato pi ∇ a lungo sull'azione a favore e contro i ricevitori eleggibili. In una crew a 7 uomini ogni arbitro avr \acute{a} come chiave un solo giocatore eleggibile il che comporter \acute{a} l'impossibilit \grave{a} che un fallo passi inosservato. Allo stesso modo, come il gioco si sviluppa, gli arbitri avranno una zona pi ∇ piccola da coprire e saranno quindi in grado di dare una migliore copertura.

6. Gli arbitri profondi (ed il Back Judge in una crew a 7) devono sempre cercare di stare pi ∇ profondi del pi ∇ profondo giocatore nella loro area. Tenendo i giocatori all'interno di un quadrato con gli altri arbitri di linea il gioco potr \acute{a} essere coperto sia di fronte sia dietro, ottenendo cos \grave{a} una copertura ottimale.

7. Il numero di corse fatte da ogni membro della crew si riduce notevolmente all'aumentare del numero di arbitri. Ci sono pi ∇ possibilit \grave{a} che la posizione iniziale di qualcuno sar \acute{a} pi ∇ vicina a quella necessaria per fare una chiamata, riducendo in tal modo la necessit \grave{a} di dover fare la chiamata mentre ci si sta muovendo velocemente. Una crew allargata non ∇ in ogni caso una scusa per un arbitro per rimanere immobile.

8. Quando due arbitri stanno coprendo la stessa sideline (o end line) ∇ cruciale che questi due arbitri stabiliscano un contatto visivo per comunicare il loro giudizio prima di effettuare un visibile segnale.

9. Quando due arbitri stanno coprendo la stessa intersezione di due linee (es. goal line o end line) un arbitro deve concentrarsi sull'incrocio delle linee (es. la end line o la goal line) e lasciare la responsabilit \grave{a} primaria della sideline all'altro arbitro.

10. Occasionalmente, tre arbitri possono trovarsi nella condizione di coprire la stessa linea. In questo caso, se avete un arbitro davanti (che molto probabilmente vi volge la schiena) fra voi e la palla, non rimanete alle sue spalle e non ripetete il suo segnale (tranne che il segnale di timeout S3)

11. Mentre solo una minoranza di arbitri pu \sim lavorare regolarmente in crew a 6 o 7 uomini, ∇ doveroso che ogni arbitro abbia familiarit \grave{a} con queste meccaniche cos \grave{a} che essi possano partecipare con efficacia in un playoff o un'altra designazione con crew allargate.

5.18 Arbitro aggiuntivo.

1. Quando viene assegnato un ottavo arbitro ad una gara come arbitro aggiuntivo, egli deve stare sulla linea di scrimmage dal lato della tribuna e in modo molto discreto deve aiutare la crew a giudicare in quelle azioni quando la palla ed il runner superano la neutral zone.

2. Quando viene assegnato un nono arbitro alla gara, egli star \acute{a} con la chain crew e prender \acute{a} nota del down, distanza e la yard dove avviene lo snap prima di ogni gioco.

3. Gli arbitri aggiuntivi devono indossare la divisa completa, ma coprire la maglia con una giacca non a

strisce oppure con un corpetto che lo distingue dai componenti della crew arbitrale.

4. Gli arbitri devono decidere durante la pregame in quale posizione entrerà l'arbitro aggiuntivo nel caso un membro della crew sia impossibilitato a continuare.

6. Assiomi dell'arbitraggio

6.1 Principi di quando in dubbio

Quando in dubbio:

1. Il lancio in avanti ∇ incompleto piuttosto che fumble.
2. A riguardo se la palla ha toccato terra durante una presa al volo, non ha toccato terra.
3. Quando c'è una presa contemporanea, chiunque mostri la palla è quello a cui dare il possesso.
4. Il lancio in avanti ∇ prendibile (vedi regola 2-9-14).
5. Il lanciatore ha lanciato la palla piuttosto che ha fatto fumble (vedi regola 2-12-2-c).
6. Il lancio ∇ in avanti piuttosto che indietro dietro la neutral zone (vedi regola 2-19-2-a).
7. Il lancio ∇ all'indietro piuttosto che in avanti oltre la neutral zone o quando non c'è la neutral zone.
8. Riguardo se un giocatore ha toccato la palla, il giocatore non ha toccato la palla (vedi regola 2-10-4).
9. Chiamare il timeout per un giocatore infortunato (vedi regola 3-3-5-b).
10. Un giocatore che sta uscendo ha lasciato il campo prima dello snap.
11. Il giocatore ∇ in campo piuttosto che fuori campo.
12. Il runner che è tenuto da un solo giocatore, la palla è ancora viva; se è tenuto da due o più giocatori allora il suo massimo avanzamento è stato raggiunto.
13. I giocatori della squadra che ha calciato hanno interferito con il giocatore in posizione di prendere al volo il calcio;
14. La pausa di un secondo ∇ stata violata.
15. Un giocatore dell'attacco ∇ legalmente sulla linea di scrimmage.
16. Un giocatore dell'attacco ∇ legalmente nel backfield.
17. I giocatori sono legalmente in movimento piuttosto che in illegal motion.
18. I segnali della difesa sono legali.
19. Il lanciatore non ha fatto un intentional grounding.
20. Il lancio in avanti ∇ stato effettuato sulla o dietro la neutral zone piuttosto che oltre.
21. Il defensive back ha legalmente iniziato il contatto in una situazione di lancio.
22. È un touchback piuttosto che una safety.
23. La palla è morta in campo piuttosto che touchdown (vedi regola 8-5-1-a).
24. È un touchback piuttosto che applicare la regola del momentum.
25. Il blocco ∇ legale piuttosto che sotto la cintura.
26. È un blocco legale piuttosto che clipping.
27. Se l'area rettangolare subito dopo lo snap sia terminata o meno (regola 9-1-2-d), è ancora integra.
28. Riguardo al blocco nella schiena, ∇ sotto la cintura piuttosto che sopra (vedi regola 2-3-4-a).
29. Il back allo snap non è posizionato fuori dai tackle.
30. Il fallo ∇ roughing piuttosto che running sul kicker (vedi regola 9-1-3-a-8).
31. È uso legale delle mani piuttosto che holding o uso illegale delle mani.
32. La palla è battuta o calciata involontariamente piuttosto che volontariamente (vedi regola 2-15-1).
33. Se il blocco è avvenuto nella end zone o all'interno del campo, esso è avvenuto all'interno del campo.
34. Non c'è fallo.
35. Non lanciare la flag.
36. Non fischiare.

6.2 Punti da ponderare

Ricordarsi sempre:

1. La salvaguardia dei giocatori ∇ il primo obiettivo dopo la propria salvaguardia.
2. Fate le chiamate difficili.
3. Non lasciatevi coinvolgere emotivamente.
4. La pregame conference ∇ obbligatoria.
5. Se vi mostrate come un arbitro lavorerete come tale.

6. Contare i giocatori.
7. Correggere errori palesi.
8. Vedere il cuoio della palla.
9. Conoscere down e distanza.
10. Vendete la chiamata ma non strafate.
11. Chiamate ci che vedete ma vedete quello che chiamate.
12. Non indovinare, conoscere.
13. Se due arbitri stanno prendendo il punto uno dei due dovrebbe fare altro.
14. Lasciate che la mente digerisca ci che gli occhi hanno visto.
15. Che effetto ha avuto sul gioco?
16. Quello che conta e' ci che avete imparato dopo aver capito.
17. Per gli arbitri laterali, non restate intrappolati.
18. Per gli arbitri nel backfield, non fatevi battere in profondit^.
19. Dopo avere lanciato la flag continuate ad arbitrare.
20. Al 4o down, fermare il tempo.
21. Prendersi un secondo per dare un'ulteriore occhiata.
22. Le tre virt di un buon arbitro sono: atteggiamento coerenza e competenza.
23. L'unica cosa da enfatizzare in un arbitraggio sono i segnali.
24. Siate decisi - l'indecisione (o la mancanza di decisione) danno l'impressione di incertezza.
25. Non stare immobili durante un down - chi vi guarda pu pensare che siete pigri.
26. Se gli arbitri sono cos vicini da toccarsi vuol dire che c' qualcosa di sbagliato.
27. Non arrabbiarsi e non essere compensativi.
28. Se gli spettatori e gli allenatori non conoscono il vostro nome e chi ha arbitrato l'incontro, avete fatto una grande partita.
29. e' pi importante prendere una decisione giusta che apparire bene.
30. Non tentennare; se state per sbagliare meglio sbagliare velocemente che con calma, e' comunque meglio fare la cosa giusta.
31. Il falso orgoglio non ha posto nell'arbitraggio.
32. Ci sono probabilmente 5 "grandi" chiamate a partita; cercate di farle giuste.
33. Gli arbitri possono influenzare le persone (provocando la loro reazione) perch essi hanno il potere (l'abilita' di influenzare qualcuno) e l'autorit^ (il diritto di esercitare il potere), ma non ci pu essere autorit^ senza il rispetto per quella autorit^, ed il rispetto lo si guadagna - non lo si riceve automaticamente indossando la maglia a strisce.
34. Se PENSATE che sia un fallo, non lo e', tranne che contro il quarterback.
35. Se sono stati battuti, hanno imbrogliato!
36. Siete bravi abbastanza quanto lo sar^ la vostra prossima chiamata;

6.3 Principi di un arbitraggio efficace

Tutti gli arbitri devono:

1. Essere di aiuto (arbitraggio preventivo).
2. Partecipare ad una pregame conference completa.
3. Essere preparati al compromesso.
4. Rendersi disponibile per gli altri arbitri.
5. Aiutare gli altri compagni di arbitraggio il pi possibile.
6. Incoraggiare gli arbitri meno esperti a fare domande.
7. Dare consigli quando e' necessario.
8. Essere puntuali.
9. Conoscere la propria posizione.
10. Comprendere che l'uniformit^ e' importante.
11. Agire sempre in maniera professionale.
12. Essere a conoscenza delle responsabilit^ primarie e secondarie.
13. Essere un osservatore dei giocatori e non della palla.
14. Essere consapevole del tempo di gioco.

15. Non dimenticare mai un down.
16. Fare dei buoni segnali.
17. Non permettere agli uomini di linea di parlare.
18. Essere in posizione per fare la chiamata.
19. Non voltare le spalle alla palla.
20. Fischiare quando appropriato.
21. Tenete la bocca chiusa vicina alla goal line.
22. Tenere a mente le meccaniche a 3 uomini.
23. Essere capaci di controllare la propria sideline.
24. Essere capaci di coprire situazioni lontane a fondo campo.
25. Essere consapevole del ritmo della gara.
26. Conoscere l'applicazione delle penalit`.

27. Non emarginare un membro della crew.
28. "Essere presente" - nessuna chiamata fantasma.
29. "Prendete la giusta decisione sul gioco" - se siete in dubbio discutete.

7. Pregame conference

La pregame conference ˆ un'opportunit` per la crew per entrare nella giusta mentalit` per affrontare al meglio la partita: per questo motivo la pregame va sempre fatta.

BenchŽ normalmente sia il Referee a condurre la pregame egli deve assicurarsi che tutti i membri della crew siano attivamente coinvolti nella discussione e che questa non si trasformi in un monologo. Quando si lavora regolarmente con la stessa crew ˆ essenziale che la pregame sia sempre diversa in modo che non diventi un

rituale noioso che ognuno ha gi` sentito altre volte. Condividere le responsabilit` per la pregame assegnando ai vari membri della crew diversi argomenti da trattare.

Tutti gli aspetti della partita vanno coperti durante la pregame, inclusi il regolamento e le meccaniche.

Discutere di situazioni rare e inusuali e decidere come gestirle. Descrivere esperienze di gare precedenti e come sono state gestite.

La seguente checklist viene fornita come guida.

7.1 Compiti della pregame

1. Certificazione degli allenatori.
2. Punto dove fare il controllo dell'equipaggiamento dei giocatori.
3. Testare e segnare i palloni.
4. Identificare il materiale medico.
5. Istruire la chain crew e gli arbitri aggiuntivi.
6. Istruire i ball boy.
7. Istruire gli speaker ed i cronometristi da stadio.
8. Ispezionare il terreno di gioco.

7.2 Procedure per il coin toss

1. Procedure per il primo tempo
2. Procedure per il secondo tempo

7.3 Free kick

1. Posizioni
2. Istruzioni alle squadre
3. Restraining line
4. Conteggio dei giocatori
5. Partenza del cronometro
6. Momentum nella end zone
7. Touchback
8. Calcio non toccato fuori campo
9. Blocchi sotto la cintura

- 10. Interferenza con la possibilit  di ricevere il calcio
- 11. Fair catch
- 12. Passaggio alla mano in avanti
- 13. Onside kick - tocco illegale
- 14. Free kick dopo una safety

7.4 Scrimmage play - generalit 

- 1. Posizioni
- 2. Conteggio dei giocatori
- 3. Legalit  della linea d'attacco - segnali degli arbitri laterali
- 4. Giocatore in motion
- 5. Legalit  dello snap

7.5 Scrimmage play - corse

- 1. Copertura del runner - nel backfield, fra i tackles, sweep, pitchout
- 2. Azione di fronte al runner
- 3. Copertura degli off men
- 4. Massimo avanzamento - fuori campo

- 5. Situazioni di goal line/primo down vicino
- 6. Copertura di fumble e conseguenze di avanzamenti e ritorni

7.6 Scrimmage play - lanci

- 1. Copertura del lanciatore - roughing
- 2. Lanciatore/lancio dietro/oltre la linea di scrimmage; chiarire le competenze
- 3. Fumble/lancio avanti/dietro; chiarire le competenze
- 4. Intentional grounding; chiarire le competenze
- 5. Ineleggibile a fondo campo
- 6. Chiavi e zone
- 7. Copertura dei ricevitori
- 8. Completo/incompleto
- 9. Interferenza sul lancio - attacco, difesa
- 10. Primo tocco
- 11. Copertura sugli intercetti - momentum in end zone. Blocchi sotto la cintura

7.7 Ritorni

- 1. Reverse mechanics
- 2. Tenere il gioco dentro un quadrato
- 3. Responsabilit  sulla goal line

7.8 Punt

- 1. Posizioni
- 2. Copertura del kicker - running/roughing
- 3. Copertura dello snapper
- 4. Blocco/tocco sulla linea di scrimmage - palla dietro/oltre la neutral zone
- 5. Interferenza con la possibilit  di prendere il calcio al volo
- 6. Fair catch
- 7. Non toccato in end zone
- 8. Fuori capo - segnale il punto
- 9. Tocco illegale
- 10. Copertura della corsa all'indietro - portatore di palla, altre azioni, blocchi sotto la cintura
- 11. Finte

7.9 Field goal e trasformazioni

- 1. Posizioni
- 2. Copertura dei pali
- 3. Copertura del kicker/holder - running/roughing
- 4. Copertura dello snapper

5. Blocchi/tocchi sulla linea di scrimmage - palla dietro/oltre la neutral zone

6. Finte

7. Copertura se la difesa guadagna il possesso

7.10 Obblighi generici

1. Mucchio sul fumble

2. Riporto della palla

7.11 Fine del quarto

1. 1¼ e 3¼ quarto

2. Met` partita

3. Fine della gara

4. Regole sulla fine del quarto (se c'è l'orologio da stadio)

5. Tempi supplementari

7.12 Timeout

1. Registrarli

2. Posizioni

7.13 Misurazioni

7.14 Falli e applicazioni

1. Riporto dei falli - chi, cosa, dove, quando

2. Registrazione dei falli

3. Opzioni

4. Segnali

5. Applicazioni

7.15 Posizioni alternative in caso di infortunio

1. Infortunio di un arbitro

2. Infortunio di due arbitri

8. Prima del kickoff

8.1 Prima della gara – fuori dal campo

1. Incontrarsi con gli altri arbitri allo stadio all'ora convenuta. Questo significa normalmente 1 1/2 prima di una partita di campionato regolare, e 2-3 ore prima di un playoff, una gara internazionale o una partita importante.

2. Non appena si arriva allo stadio, ispezionare la struttura ed il terreno di gioco, in modo particolare se ci sono pericoli o ostacoli. Cercate la collaborazione degli organizzatori dell'incontro per rimuovere qualsiasi problema.

3. [SOLO REFEREE] Condurre una buona pregame per preparare mentalmente la crew alla partita.

Assicurarsi che tutti i membri della crew vi contribuiscano. Una guida alla pregame si trova nella sezione

7. [TUTTI GLI ALTRI] Partecipare alla pregame. Se il Referee ritarda per un motivo qualsiasi, la pregame sarà tenuta dal Linesman o dall'arbitro più senior.

4. [SOLO REFEREE] [SOLO UMPIRE] Prima della partita incontrarsi con entrambe le squadre (normalmente

nei loro spogliatoi un'ora prima dell'inizio).

a. Identificare e presentarsi al capo allenatore

b. Verificare che i due capo allenatore forniscano il roster e firmino il Certificato dei Coaches che certifica che tutti i giocatori indossano l'equipaggiamento obbligatorio e sono stati istruiti al suo uso. Confermare l'ora del kickoff, ed ogni altro dettaglio relativo all'ingresso delle squadre in campo.

c. Controllate con l'allenatore la lista nella sezione 4.3

d. Rivedere con gli allenatori ogni procedura o situazione di gioco non usuale. Prendere nota di ogni gioco speciale o trick play.

e. Prendere con voi il roster nel caso ci siano contestazioni in campo durante la gara (vedi Regola 13-7-1-b)

f. [SOLO UMPIRE] Controllare l'equipaggiamento dei giocatori mentre fanno il taping. Prendere nota

del numero dei giocatori con equipaggiamento illegale o senza l'equipaggiamento obbligatorio in modo che possiate ricontrollarli una volta che saranno sul terreno di gioco.

5. [TUTTI GLI ALTRI] Mentre il Referee e l'Umpire stanno parlando con i capo allenatore:

- a. Se una o tutte e due le squadre stanno facendo il riscaldamento in campo, potete approfittarne per andare in campo ed esercitarvi nella vostra posizione e (senza fischio, flags e senza rendere troppo evidente la vostra presenza) osservare le vostre chiavi, movimenti e reazioni ai giochi.
- b. Gli arbitri responsabili di istruire la catena e i ball boys possono andare in campo e farlo.
- c. Ritornate nello spogliatoio quando avete terminato i vostri compiti o le squadre hanno finito il riscaldamento.

6. Sincronizzate gli orologi con l'arbitro che tiene il tempo ufficiale della gara.

7. Esaminate le palle fornite per la partita. Se sono accettabili, segnate ogni palla e datele agli arbitri responsabili di portarle in campo.

8. [SOLO L'ARBITRO CHE TIENE IL TEMPO DELLA GARA IN CAMPO] Prima di lasciare lo spogliatoio:

- a. Assicurarsi che si abbia l'ora giusta. Avere un cronometro a scalare ed assicurarsi di saperlo utilizzare correttamente. Controllare che un altro arbitro abbia un orologio di riserva nel caso che il principale smetta di funzionare.
- b. Confermate l'orario del kickoff e comunicatelo a tutti gli altri arbitri. E' vostra responsabilit^ assicurarvi che tutti gli arbitri arrivino in orario nel terreno di gioco.

9. Lasciate lo spogliatoio insieme agli altri arbitri 10—20 minuti prima dell'ora di inizio. (Prima se la chain crew ed i ball boys sono ancora da istruire o se il campo e' a notevole distanza, piu' tardi se invece non ci sono queste condizioni)

10. Aiutare nel caso a portare le palle in campo. Un solo arbitro e' responsabile che le palle siano portate sul terreno di gioco (se necessario chiedere aiuto agli altri arbitri). [CREW a 4 MEN] Questi e' il Line Judge. [CREW a 5 o 7 MEN] Questi e' il Back Judge. [CREW a 6 MEN] Questi e' il Field Judge.

8.2 Prima della gara – sul campo

1. Tutti gli arbitri devono essere in campo non oltre 10 minuti prima del kickoff. Arrivate in campo prima se ci sono problemi con le squadre, la catena, la chain crew, i ball boys, segnatura del campo o equipaggiamento, o se dovete farlo per una qualche attivit^ da svolgere prima della partita.

2. Prendete nota della tribuna stampa. Se non c'e' una tribuna stampa, il lato definito come tribuna stampa sar^ determinato dalla posizione di (in ordine di priorit^ dalla telecamera principale, lo speaker o la maggioranza degli spettatori, non dal lato dove si dispone la squadra di casa.

3. Prendere nota di dove si trova l'apparecchiatura medica.

4. Controllare che gli organizzatori della gara abbiano rimosso gli ostacoli o gli oggetti pericolosi segnalati precedentemente.

5. [SOLO IL REFEREE]

a. Aiutare il Line Judge o il Side Judge a controllare di nuovo l'intero campo di gioco e le sue immediate vicinanze.

b. Aiutate l'Umpire a controllare l'equipaggiamento dei giocatori.

c. Controllate che entrambe le squadre siano in campo e pronte per giocare.

d. Controllare che tutti gli altri arbitri abbiano completato le loro mansioni.

6. [SOLO UMPIRE] Controllare l'equipaggiamento dei giocatori. Fatevi aiutare dagli altri arbitri se hanno finito i loro compiti.

7. [SOLO LINESMAN]

a. Individuate e controllate la catena – la lunghezza, se ci sono nodi o e' attorcigliata. Dovete portare un metro o una corda per misurare la sua lunghezza (all'interno dei due pali).

b. Marcare la meta' della catena (5 yard dalle due estremit^ con un pezzo di nastro o con un'altra clip per verificare se una penalit^ per fallo della difesa determina un primo down.

c. Presentarsi alla chain crew ed istruirli dettagliatamente sulle procedure come descritto nella sezione 22.1.

8. [SOLO LINE JUDGE]

a. [CREW a 4 MEN o 5 MEN] Ricontrollare l'intero terreno di gioco e le sue vicinanze. Annotare qualsiasi marcatura o segnaletica insolita e riferirla agli altri arbitri. Assicurarsi che gli organizzatori

dell'incontro abbiano rimosso qualsiasi problema.

b. Assicurarsi che siano presenti le palle per la gara.

c. Presentarsi ai ball boys e spiegare dettagliatamente le procedure contenute nella sezione 22.3.

Mantenete il possesso delle palle fino a che non avete istruito i ball boys – non consentite ai giocatori di esercitarsi con le palle in vostro possesso.

d. Organizzare e istruire la chain crew alternativa (se presente) secondo la procedura descritta nella sezione 22.2

9. [SOLO L'ARBITRO CHE TIENE IL TEMPO DELLA GARA IN CAMPO]

a. Se e' disponibile l'orologio da stadio, istruire l'operatore.

b. Istruire lo speaker sui segnali e le procedure, ed informarlo del nome e della posizione degli arbitri.

Controllate e confermate con lui i seguenti dettagli:

i. Orario del kickoff

ii. Cerimonie prima della gara (inni nazionali, annuncio delle squadre, etc.)

iii. Attivit^ di meta' gara (l'orario in cui il terreno sar^ sgombro).

c. Discutere con il personale medico che segnali utilizzare per richiamare la loro attenzione e farli entrare nel terreno di gioco. Informare gli altri arbitri su che segnale avete concordato.

10. [SOLO SIDE JUDGE]

a. Se e' presente l'orologio da stadio, istruire il suo operatore

b. Ispezionare di nuovo il terreno di gioco e le sue vicinanze. Annotare qualsiasi marcatura o segnaletica insolita e riferirla agli altri arbitri. Assicurarsi che gli organizzatori dell'incontro abbiano rimosso qualsiasi problema.

11. [SOLO FIELD JUDGE] Aiutare il Line Judge nell'identificare ed istruire i ball boys secondo la procedura dettagliata della sezione 22.3. Mantenete il possesso delle palle fino a che non avete istruito i ball boys – non consentite ai giocatori di esercitarsi con le palle in vostro possesso.

12. Se non l'avete ancora fatto presentatevi al capo allenatore ed ai capitani della squadra dal vostro lato del campo.

13. [SOLO LINESMAN] [SOLO LINE JUDGE] Chiedete al capo allenatore di assegnarvi una persona che funga

da assistente nel tenere la sideline sgombra durante lo svolgimento dell'intera partita.

8.3 Coin toss

1. Dopo aver completato gli obblighi della pregame Referee, Line Judge, Back Judge e Field Judge andranno dalla parte della tribuna e Umpire, Linesman e Side Judge dalla parte opposta.

2. Si prendono i capitani dal proprio lato e devono essere pronti 3 minuti prima del kick off.

a. Assicurarsi che non ci siano pi^ di quattro capitani (escluse mascotte che non partecipano al gioco) e che portino e non indossino il casco.

b. I capitani devono essere allineati sulla linea laterale. Dal lato della tribuna devono essere allineati alla spalla sinistra del Referee o Line Judge. Sulla linea laterale opposta alla tribuna stampa devono essere allineati alla spalla destra dell'Umpire o del Linesman.

3. Posizioni e compiti durante la cerimonia del coin toss:

a. [CREW a 4 o 5 MEN] Al segnale del Referee, il Referee e l'Umpire scoteranno i loro rispettivi capitani al centro del campo (vedere diagramma sotto). L'Umpire presenter^ i suoi capitani al Referee e far^ un passo indietro nella posizione in cui far^ da testimone al sorteggio. I restanti arbitri rimarranno sulla propria sideline (o sulla linea delle 9 yards se i giocatori entrano in campo).

C C C C U

C C C C R

met^ campo

b. [Crew a 6 o 7 MEN] Il Referee e l'Umpire prendono posizione al centro del campo. Il Linesman ed il Line Judge scortano i rispettivi capitani in campo e li presentano al Referee (vedere diagramma).

Una volta che hanno adempiuto a questa mansione retrocedono andando a raggiungere gli altri arbitri sulle rispettive linee laterali (o sulla linea delle 9 yards se i giocatori entrano in campo).

C C C C L

U

R
C C C C LJ
met` campo

4. Il Referee presenter` se stesso ai capitani. Non e' necessario presentare gli altri arbitri.
5. Durante la cerimonia, solo i partecipanti dovranno trovarsi su terreno di gioco all'interno della linea delle 9 yards. Tutti gli altri giocatori, allenatori ecc. dovranno stare nella propria team area o fuori dalla linea delle 9 yards. (vedi Regola 3.1.1). Gli arbitri che non presenziano alla cerimonia del coin tossa faranno in modo che queste condizioni vengano rispettate (in modo non molto discreto se possibile).
6. Il Referee presenter` i capitani l'un l'altro. Quando si presentano i capitani l'un l'altro, lasciare la squadra di casa ferma e far muovere la squadra ospite in circolo che vadano a stringere la mano agli altri capitani.

C C C C
U
R
C C C C

7. Il Referee dovr`:
 - a. Mostrare ai capitani che parlano entrambe i lati della moneta e chiarire qualsiasi dubbio relativo a quale sia la testa e quale la croce.
 - b. Chiedere al capitano della squadra ospite di effettuare esplicitamente la sua scelta (chiedeteglielo di nuovo se la scelta non e' chiara).
 - c. Lanciare in aria la moneta e prenderla al volo o lasciarla cadere a terra ma in modo che sia visibile ad entrambi i capitani.
 - d. Indicare il capitano che ha vinto il sorteggio mettendogli una mano sulla o vicino alla sua spalla.
 - e. Spiegare le varie opzioni al capitano vincente.
8. Il capitano vincente pu~ scegliere fra;
 - a. Posticipare la scelta al secondo tempo.
 - b. Calciare.
 - c. Ricevere la palla.
 - d. Difendere una delle due goal line.

Se la scelta del capitano non e' usuale confermate che avete udito correttamente la sua scelta.

9. Se il capitano vincente decide di posticipare la scelta al secondo tempo, il Referee deve, dopo aver messo una mano sulla spalla del capitano, mettersi in una posizione ben visibile e far il segnale di declinazione della scelta (S10) in direzione della tribuna. Il capitano che ha perso il sorteggio ha quindi la facolt` di scegliere una delle rimanenti opzioni.
10. Ai capitani dovr` quindi essere spiegato di schierarsi perpendicolarmente alla goal line che dovranno difendere.
11. Il Referee si muover` all'indietro per essere di fronte ai capitani della squadra che ha scelto nel primo tempo, assicurandosi che questa posizione sia ben visibile alla tribuna.
 - a. Il Referee dovr` segnalare la scelta fatta mimando il calcio o la ricezione mettendosi nella stessa direzione dei capitani.
 - b. Non e' necessario dare il segnale inverso per l'altra squadra.
 - c. Se il capitano sceglie di difendere la goal line, puntare entrambe le braccia in direzione della goal line e dare il segnale appropriato per la scelta dell'altro capitano.
12. Sommario:
 - a. Indicare la squadra che ha vinto il sorteggio e se ha declinato le sue opzioni.
 - b. Determinare chi sta andando a ricevere e da che lato.
 - c. Spostare i capitani (questo indicher` quale goal line le due squadre dovranno difendere).
 - d. Indicare chi calcer` o chi ricever`, ma non entrambi.
 - e. Non e' necessario per gli spettatori conoscere quale opzione il capitano ha scelto tranne che se ha deciso di declinare.

13. Appena i capitani ritornano nelle loro rispettive panchine gli arbitri convergeranno sul punto da cui sar` effettuato il kickoff dove registreranno il risultato del sorteggio e le opzioni scelte. Stringersi le mani o

altre attivit  del genere in questa fase dovranno essere molto discrete. Il Back Judge (in una crew a 4 il Line Judge; in una crew a 6 il Field Judge) porter  con se in campo la palla.

14. Se sono previsti gli inni nazionali, la procedura da seguire   la seguente:

- a. Dovranno essere eseguiti dopo il coin toss e prima del kickoff.
- b. Le squadre dovranno essere sulla sideline.
- c. Gli arbitri dovranno fare una fila unica con il Referee all'inizio o alla fine. Normalmente gli arbitri si rivolgeranno alle bandiere (se ci sono), oppure di fronte alla goal line piu' lontana (in modo da non essere rivolta a nessuna delle due squadre).
- d. Prima della gara bisogner  avvisare l'addetto di far partire gli inni solo quando il Referee si toglier  il cappellino. Tutti gli altri arbitri dovranno togliersi il cappellino durante l'esecuzione degli inni.

e. La stessa identica procedura va eseguita se c'  da osservare il minuto di silenzio (se sono previste entrambe il minuto di silenzio va osservato prima dell'esecuzione degli inni).

f. Gli organizzatori dell'incontro possono variare queste procedure.

15. Dopo aver ricevuto le istruzioni finali dal Referee tutti, gli altri arbitri andranno direttamente alle loro posizioni per il kickoff.

16. Su richiesta degli organizzatori dell'incontro il lancio della moneta potr  essere fatto da un personaggio oppure alla presenza di un gruppo di persone. Queste persone, in ogni caso, non potranno eseguire il kickoff.

9. Referee

9.1 – Free kicks

9.1.a – Priorit  (in ordine decrescente)

Prima del calcio

1. Determinare se, in base all'andamento della partita, ci sia la possibilit  di un onside kick (un onside kick   probabile se la squadra che calcia   dietro col punteggio e manca poco alla fine della partita). Se lo si ritiene probabile avvisare in modo discreto i compagni di arbitraggio di modificare le posizioni per l'onside kick puntando prima l'arbitro che deve spostarsi e poi la posizione dove deve andare.

2. Contare il numero di giocatori della squadra B e fare il relativo segnale (uno fra Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale e' diverso dal vostro.

3. Controllare l'area laterale per assicurarsi che tutti i non-giocatori siano fuori delle aree riservate, che in non-partecipanti siano fuori del campo di gioco, e che tutto il personale della squadra sia nella team area.

4. Assicurarsi che la chain crew (e la chain crew alternativa, se disponibile) si sono spostati e che la loro attrezzatura e' messa in una posizione dove non da fastidio.

Durante il calcio:

5. Osservare se il free kick va fuori campo senza essere stato toccato dalla squadra in ricezione.

6. Guardare i giocatori se fanno un segnale di fair catch e essere pronti a giudicare su un eventuale interferenza con l'opportunit  di prendere il calcio al volo.

7. Date il segnale del tempo che parte (S2) solo quando la palla viene legalmente toccata nella zona di vostra responsabilit .

8. Giudicate se la palla muore dentro la end zone oppure no.

9. Prendere il massimo avanzamento o il punto fuori campo se la palla muore dal vostro lato. Questa responsabilit  e' protratta fino alle 2 yards di A.

10. Marcare il punto con una bean bag se nella vostra area di competenza c'e' un lancio all'indietro o un fumble.

11. Osservare i falli commessi da tutti i giocatori nella vostra area di competenza, e particolarmente:

- a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco.
- b. Blocchi sotto la cintura.
- c. Falli relativi alla sicurezza come: face mask, tripping e chop block.
- d. Colpi in ritardo da parti di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' stata dichiarata morta.

e. Qualsiasi giocatore della squadra che calcia che entra in campo dopo che la palla e' stata calciata o chi volontariamente esce dal campo durante il calcio.

9.1.b – Posizionamento iniziale

Calci normali:

1. [CREW A 6 o 7 MEN] Siate in posizione A (vedi 24.1) sulla goal line di B vicino al centro del campo, state lontano da qualsiasi giocatore nelle vicinanze.

2. [CREW a 4 o 5 MEN] Siate in posizione C (vedi 24.1) sulla goal line di B fuori dalla linea laterale opposta alla tribuna.

Onside kick:

3. [CREW a 6 MEN] Rimanete nella posizione normale.

4. [CREW a 7 MEN] Muovete nella posizione B (vedi 24.1) sulla goal line di B fuori dalla linea laterale opposta alla tribuna.

5. [CREW a 4 o 5 MEN] Muovetevi nella posizione A (vedi 24.1) vicino al centro del campo sulla goal line di B o piu' profondo del piu' profondo ritornatore.

Free kick dopo una safety:

6. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalit` o di una safety, vano prese le stesse identiche posizioni, muovendosi appropriatamente su o gi` nel campo.

9.1.c – Reazione a ci` che succede (movimenti e segnali)

Prima del calcio:

1. Quando tutti i giocatori sono pronti per il ready for play, controllare che tutti gli arbitri hanno segnalato che sono pronti. Dare il segnale di ready for play (S1) e fischiare per far partire il gioco.

Durante ogni gioco di calcio:

1. Se vedete qualsiasi giocatore della squadra che calcia che esce volontariamente dal campo durante il calcio, mettete una bean bag o il cappellino nel punto di uscita, e una flag quando rientra in campo.

2. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fate il segnale di parte il tempo (S2) se siete l'arbitro pi` vicino o quello con la visuale migliore.

Durante un calcio che finisce profondo:

3. Dopo che la palla e' stata calciata osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit` (vedere il diagramma nella sezione 24.1). dopo averne osservato la traiettoria iniziale non guardate pi` la palla in volo.

4. Se il calcio rischia di finire nella end zone, state sulla goal line (fuori dalla portata dei giocatori) in modo da poter giudicare se c'e' un touchback. [CREW a 4 o 5 MEN] Se la palla rischia di finire vicino al piloncino, siate l' vicino in modo da poter valutare se la palla va fuori campo all'interno del terreno di gioco o dalla end zone.

5. Se c'e' un touchback, entrate in campo davanti a qualsiasi ricevitore che ha la palla, fate il segnale di touchback (S7) e fischiate per prevenire qualsiasi ulteriore azione.

6. Su kickoff profondi seguite il runner e tenetelo in mezzo fra voi e gli altri arbitri davanti a voi.

7. [CREW a 4 o 5 MEN] se la palla finisce fuori campo nella vostra area di competenza, andate sul punto e tenetelo, lanciate la flag se e' necessario. Mettete la palla sul punto ed assicuratevi che un altro arbitro porti una palla allo Spotter.

Durante un calcio che finisce corto:

8. State profondi in modo da avere un'ampia visuale dell'azione. Potreste essere l'unico arbitro che osserva:

a. Che la squadra A non aveva almeno 4 omini ad ogni lato del kicker al momento del calcio.

b. Un segnale di fair catch.

c. Una interferenza con la presa al volo del calcio.

d. Violenza non necessaria o colpi in ritardo.

9.1.d – Tecniche avanzate

1. Se c'e' un touchback, continuate ad osservare il ricevitore nel caso che gli venga commesso un fallo.

2. Gli arbitri profondi possono aggiustare la propria posizione in conseguenza di fattori come il vento e la nota potenza del calcio del kicker. In ogni caso, essere sulla goal line (e particolarmente sul piloncino) prima ci arrivi la palla e' un requisito fondamentale.

9.2 – Giochi di scrimmage base

9.2.a – Priorit  (in ordine decrescente)

1. Conoscere down e distanza e segnalare il down ai colleghi. Prendere nota del down segnalato dai colleghi. Non lasciare che parta il gioco se c'  disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra A e fare il segnale opportuno (Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale   diverso dal vostro.
3. Osservare le false partenze in generale ed in particolare quelle dei backs o del quarterback.
4. Avvertire verbalmente la squadra A ("10 secondi") quando mancano 10 secondi al cronometro dei 25 secondi, e penalizzarli se i 25 secondi scadono.
5. Osservate le shift illegali (non c'  stato 1 secondo di pausa dopo un movimento simultaneo di pi  di un giocatore della squadra A).
6. Osservate la legalit  dello snap.
7. Se c'  un fallo prima dello snap, fermate l'azione fischiando ripetutamente e fate il segnale di timeout (S3).
8. Determinate se il gioco sar  una corsa o un lancio osservando il movimento dei giocatori della linea ristretta d'attacco. Se si muovono all'indietro sar  probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o tirano   probabile che ci sia una corsa.
9. Siate consapevoli della line to gain rispetto alla linea di scrimmage in modo che non dovete guardare la catena per determinare se   stato raggiunto o meno un primo down.
10. Osservate infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra A. per esempio:
 - a. Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che   arrivato il giocatore che lo sostituisce.
 - b. Il sostituto entra in campo, dice qualcosa nell'huddle e lascia il terreno di gioco.
11. Annotarsi il numero dei giocatori eleggibili nel backfield.

12. Osservare la legalit  della formazione, in particolare la numerazione da 50-79 dei 5 giocatori di linea.

9.2.b – Posizionamento iniziale

1. Mettetevi dove si puo' vedere la palla allo snap
2. La posizione per scrimmage down normali   a 5 yards dietro il piu' arretrato back dell'attacco (oppure 13-15 yards dietro alla linea di scrimmage, larghi almeno quanto il tight end).
3. Posizionarsi dalla parte del braccio con cui lancia il quarterback in modo da essere pi  comodi nel vedere il suo braccio quando inizia il suo movimento di lancio.

9.2.c – Reazione a ci  che succede

1. Se i giocatori della squadra A aggiustano la loro posizione, assicurarsi sempre di essere in grado di vedere lo snap.
2. Togliersi dalla traiettoria dei giocatori che fanno una shift o vanno in motion.

9.2.d – Tecniche avanzate

Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. In generale, pi    elevato lo standard di gioco e la velocit  dei giocatori, pi    conveniente stare pi  indietro e pi  laterale. Fare un raffronto con la posizione che assumono i Referee nella NFL.
2. State pi  laterali e indietro se la vostra mobilita   ridotta dovuta alle vostre condizioni fisiche o allo stato del terreno (es. fango o superficie liscia)
3. Non c'  bisogno di condizionare la vostra posizione a quella dell'Umpire.

Fare il segnale del conteggio dei giocatori:

4. l'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori   quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si pu  e si deve fare il prima possibile).
5. Normalmente il segnale del conteggio dei giocatori va scambiato con l'Umpire, ma se ci sono meno di 11 giocatori della squadra A, dovete avvisare anche gli arbitri laterali in modo che possano verificare la legalit  della formazione.

9.3 – Giochi di corsa

9.3.a – Priorit  (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione intorno a lui fino a che la palla superi la neutral zone.
2. Osservare qualsiasi fumble in cui siete l'arbitro pi  vicino o avete la migliore visuale e marcare il punto

con un a bean bag.

3. Giudicare (con l'aiuto di un arbitro laterale sui lanci veloci) se il lancio e' in avanti o indietro e segnalare immediatamente con il segnale Sup5 se il lancio e' chiaramente all'indietro. Controllare qualsiasi segnale di lancio all'indietro fatto da un arbitro laterale.

4. [CREW a 4 o 5 MEN] Prendete il punto di palla morta se il quarterback viene placcato o va fuori campo dietro la neutral zone.

5. Osservare tutti i falli che normalmente avvengono nella vostra area di competenza ma in particolare:

- a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai back, tight end o uomini di linea che tirano.
- b. Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.
- c. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' stata dichiarata morta
- d. Violenza non necessaria contro il quarterback dopo che ha rilasciato la palla.

9.3.b – Reazione a cì che succede

1. Se l'azione viene contro di voi tenetevi fuori andando in backpedal, ma continuate a tenere sotto osservazione i giocatori.

2. Non girate le spalle al gioco.

3. Se il gioco va verso il centro del campo, seguitelo da dietro in una posizione di sicurezza e continuate a osservare i giocatori che fanno i blocchi davanti e quelli dietro il gioco che potrebbero essere in pericolo.

4. Se il gioco va da una parte all'altra, muovetevi lateralmente in modo da osservare la legalit^ dei blocchi critici.

5. Normalmente, alla fine dell'azione, convergete verso la fine della corsa per controllare che non ci siano falli a palla morta. Questo ha maggiore importanza nei casi di corse corte verso una zona laterale o fuori campo dove potreste essere il secondo arbitro pi^ vicino. Comunque, su corse lunghe, state arretrato in

modo da poter osservare giocatori che sono rimasti indietro dal gioco e che possono subire violenze non necessarie.

9.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiate quando il runner vi da le spalle oppure e' coperto da un altro giocatore o arbitro – potrebbe aver commesso un fumble e voi potreste non averlo visto

2. Se si forma un mucchio di giocatori date il segnale di timeout (S3), andate verso il mucchio e determinate chi ha il possesso (Sezione 5.11)

3. Se non siete l'arbitro pi^ vicino al punto di palla morta, osservate colpi in ritardo o altre azioni illegali. E' particolarmente di vostra responsabilit^ osservare azioni vicino all'arbitro di linea che e' concentrato nel prendere il punto di massimo avanzamento.

Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Passaggio alla mano veloce che risulta in un corto guadagno sar^ responsabilit^ dell'Umpire o dell'arbitro di linea con il Referee concentrato sulle azioni dietro la palla.

5. Nei giochi che si svolgono fra le hash mark, se il runner viene spinto all'indietro dopo che il suo massimo avanzamento e' stato fermato, prendere la palla dal runner e darla all'arbitro che ha preso il punto.

6. Nei giochi in cui c'e' un pitchout, quando il quarterback si gira verso il campo con la palla, osservare le minacce ed i falli contro il giocatore che prende il pitch.

9.4 – Giochi di lancio

9.4.a – Priorit^ (in ordine decrescente)

1. Giudicare se il lanciatore ha lanciato o fatto fumble. Se e' fumble, marcare il punto con una bean bag. Se e' chiaramente un lancio all'indietro, segnalare immediatamente il lancio all'indietro (Sup5). (Su lanci veloci subito dopo lo snap, l'arbitro laterale segnaler^ se il lancio e' stato in avanti o all'indietro).

2. Giudicare (con l'aiuto degli arbitri laterali) se il lancio e' all'indietro o in avanti e segnalare immediatamente un lancio all'indietro (Sup5) se il lancio e' chiaramente all'indietro. Osservare se l'arbitro laterale sta facendo un segnale di lancio all'indietro.

3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra are ma particolarmente:

- a. Intentional grounding o ogni altro lancio illegale effettuato dal lanciatore.
- b. Roughing the passer
- c. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il quarterback;

[CREW a 7 MEN] specialmente il tackle dal lato del Linesman

d. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.

e. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.

9.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Quando un potenziale lanciatore fa alcuni passi all'indietro, andate in backpedaling per rimanere larghi e profondi con lui. Rimanete dietro la linea ad osservare la legalità del lancio, i blocchi per proteggere il lancio ed ogni azione contro il lanciatore, particolarmente dopo che ha lanciato la palla e fino a che non c'è più il rischio di un fallo.

2. Avvertite verbalmente i difensori quando il lanciatore rilascia la palla (es. gridare "ha lanciato ha lanciato")

3. Mantenete una posizione per osservare le azioni sia dell'attacco che della difesa dietro la linea dopo che la palla è andata a fondo campo.

4. Su un sack o un placcaggio dietro la linea di scrimmage, prendete una posizione allineata con il runner. Fischiare e fermate il gioco e [CREW a 4 o 5 MEN] usate la vostra bean bag per marcare il punto di massimo avanzamento se dovete andare con il runner che viene spinto all'indietro. Tenete sotto controllo il runner fino a che non ci sono più rischi di un'azione continuata o di fallo nei suoi confronti.

9.4.c – Tecniche avanzate

1. Se avete chiamato un intentional grounding, consultatevi con gli altri arbitri per valutare la posizione del ricevitore eleggibile e/o se la palla ha superato la linea di scrimmage in volo. È appropriato girare la flag se un altro arbitro ritiene che ci fosse un ricevitore nell'area dove è arrivata la palla.

2. [CREW a 4 o 5 MEN o COPERTURA IN GOAL LINE] se c'è la possibilità che il lancio sia stato effettuato oltre la neutral zone, muoversi nel punto del lancio e lasciar cadere una bean bag. Continuate ad arbitrare finché il gioco non finisce e poi tornate indietro a controllare la posizione della bean bag in

relazione alla neutral zone. Consultatevi anche con altri colleghi che hanno potuto vedere il punto in cui è stato effettuato il lancio. Se il lancio era illegale lanciate una flag nel punto dove si trova la bean bag.

3. Non guardare la palla dopo che è stato effettuato il lancio concentratevi sul lanciatore fino a che non ci sia più alcun rischio di un'azione contro di lui.

9.5 – Giochi di goal line

9.5.a – Priorità (in ordine decrescente)

Stesse priorità che per gli altri giochi di scrimmage.

9.5.b – Posizionamento iniziale

1. [SE LA PALLA VIENE SNAPPATA FRA LE 10 E LE 5 YARDS DELLA SQUADRA A] prendete una posizione più

larga del normale e siate preparati a muovervi verso la goal line per giudicare su una possibile safety.

Avete inoltre anche la responsabilità di coprire la end line di A.

2. [SE LA PALLA VIENE SNAPPATA ENTRO LE 5 YARDS DELLA SQUADRA A] prendete posizione sulla end

line (gli arbitri laterali hanno la responsabilità della goal line).

3. [IN TUTTI GLI ALTRI CASI] adottare la stessa posizione e copertura per ogni altro gioco di scrimmage.

9.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Reagite al gioco come fareste per un qualsiasi normale gioco di corsa o lancio.

2. Quando un arbitro dà il segnale di touchdown (S5), controllate che non ci siano penalità, mettetevi lontano dai giocatori e fate il segnale di touchdown verso la tribuna stampa.

9.5.c – Tecniche avanzate

Quando c'è una segnatura:

1. Se c'è un dubbio sulla segnatura consultatevi con gli altri arbitri prima di segnalare la vostra decisione.

2. Tenete il segnale (S5 o S6 per una safety) approssimativamente per 5 secondi.

3. Siate il primo arbitro a segnalare il touchdown se siete l'arbitro in copertura primaria della goal line (es. intercetto, fumble, ritorno di punt). Fate un segnale preliminare e continuate ad osservare i giocatori nella vostra area di responsabilità, poi smettete di fare il segnale mentre verificate che non ci siano flag. Una volta sicuri che il touchdown è valido, fate il segnale finale in direzione della tribuna stampa e mantenetele per circa 5 secondi.

9.6 – Ritorni

9.6.a – Priorit` (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione introno a lui mentre siete l'arbitro piu' vicino.
2. Osservate qualsiasi fumble quando siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con la bean bag.
3. Osservate qualsiasi lancio illegale in avanti, specialmente se avete una visione a livello o vicina al portatore di palla.
4. Osservate i blocchi dei giocatori nella vostra area di responsabilit` davanti e introno al portatore di palla, particolarmente:
 - a. Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto d'attacco.
 - b. Blocchi illegali sotto la cintura in qualsiasi posizione del campo.
 - c. Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.
 - d. Passare illegalmente la palla alla mano in avanti
 - e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
5. Osservare qualsiasi handoff o lancio all'indietro dove siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con una bean bag.

9.6.b – Reazione a ci` che succede (movimenti e segnali)

1. State lontano dai giocatori.
2. Andate in backpedal in direzione della goal line della squadra A davanti ai giocatori. Se non e' piu' possibile andare in backpedal, giratevi e osservate i giocatori dietro le vostre spalle.
3. Se la palla avanza abbastanza da minacciare la gola line della squadra A, siate l` prima che arrivi il runner.

9.6.c – Tecniche avanzate

1. Non state troppo vicini al gioco – allontanatevi se necessario in modo da mantenere una posizione sicura sulla gola line.

9.7 – Punts

9.7.a – Priorit` (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorit` come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in pi`:

1. Se il punter e' nella sua end zone, osservate se mette un piede fuori campo prima dello snap o fra lo snap ed il calcio.
2. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Ogni azione di roughing o running contro il kicker.
 - b. Blocchi sotto la cintura specialmente dei backs.
 - c. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il kicker; specialmente l'end e/o il wing back sul lato opposto al vostro.
 - d. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - e. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la parta e' morta.
 - f. Formazione illegale, specialmente gli uomini di linea che illegalmente intrecciano le gambe fra loro prima dello snap.
 - g. Giocatori della squadra A che vanno fuori campo durante un down, specialmente se il calcio viene bloccato.
3. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato osservando prima la palla o il kicker, quale dei due e' piu' profondo, e le azioni intorno ad essi, e poi adeguarsi alle priorit` in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessit`.
4. Mandate un arbitro a fondocampo nel punto di uscita se la palla viene calciata direttamente fuori campo. Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorit` come sui ritorni (vedi sopra).

9.7.b – Posizionamento iniziale

1. Prendete una posizione pi` profonda del kicker e pi` laterale rispetto al tight end.
2. [CREW a 4 MEN] favorite il lato del campo del Line Judge, e state attenti a movimenti illegali degli uomini della linea interna dal lato del Line Judge. [TUTTI GLI ALTRI CASI] favorite il lato del campo dalla parte del piede calciante del kicker.

3. Siate in posizione tale da poter vedere la palla dal momento dello snap fino al calcio, ed essere in grado di vedere sia i bloccatori che il kicker allo stesso momento.

9.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Avvertire verbalmente i difensori quando il kicker ha calciato la palla (es. urlate “ha calciato ha calciato”).

2. Se la traiettoria del calcio è in direzione di una linea laterale, muovetevi velocemente dietro il kicker in linea con la direzione della palla in modo da poter indicare all'arbitro in copertura della linea laterale il punto di uscita della palla utilizzando gli opportuni segnali (Sup17, Sup18 e Sup19).

3. Dopo il calcio:

a. [CREW a 4 MEN] muovetevi in modo da coprire l'area lasciata vuota dal Line Judge.

b. [TUTTI GLI ALTRI CASI] muovetevi verso il centro del campo (in mezzo alle hash marks) in modo da osservare al meglio un ritorno da qualsiasi parte del campo. State indietro dopo che i giocatori si sono mossi verso il fondo campo.

c. In entrambi i casi, siate l'arbitro più profondo nella copertura delle corse di ritorno.

4. Durante il ritorno del punto reagite come in qualsiasi altro gioco di ritorno.

5. Se c'è uno snap sbagliato o il calcio viene bloccato, allontanatevi dalla palla e dai giocatori che stanno cercando di recuperarla. Mettetevi in una posizione da coprire o la goal line o la end line della squadra A e [CREW A 4 MEN] dal lato del Line Judge.

6. Se il gioco diventa una corsa o un lancio, reagite come in un normale gioco di questo tipo.

9.7.d – Tecniche avanzate

1. Fate un controllo particolare della numerazione dei giocatori della squadra A. Le squadre tendono a fare confusione durante un punt molto più spesso che negli altri giochi.

2. Avvertite il kicker se è vicino, sulla o fuori dalla endline prima dello snap.

3. Idealmente, quando la palla viene calciata, siate posizionato con un'angolazione di 45° rispetto al kicker ed in grado di osservare lui, la palla ed i giocatori che cercano di bloccare il calcio.

4. Guardate lo snap nelle mani del punter, quindi osservate i giocatori di B che stanno arrivando di corsa e focalizzatevi su quello che più degli altri minaccia di contattare il punter.

5. Se la palla è bloccata e il kicker subisce un roughing o running, l'Umpire deve essere in grado di aiutarvi nel determinare se sia stato il giocatore che ha bloccato il calcio ad aver contattato il kicker.

6. Se la palla viene snappata sopra la testa del kicker, fate particolarmente attenzione ai giocatori che potrebbero calciare illegalmente la palla, e sugli holding da parte dei giocatori di entrambe le squadre nel tentativo di evitare che un giocatore possa recuperare la palla.

9.8 – Field Goal e Trasformazioni

9.8.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:

a. Ogni azione di roughing o running contro il kicker o l'holder.

b. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il kicker e l'holder; specialmente l'end e/o il wing back sul lato opposto al vostro.

c. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.

d. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.

e. Formazione illegale, specialmente gli uomini di linea che illegalmente intrecciano le gambe fra loro prima dello snap.

f. [CREW a 4 o 5 MEN] falsa partenza degli uomini della linea interna della formazione dal lato Line Judge.

1. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato osservando prima la palla o il kicker, quale dei due è più profondo, e le azioni intorno ad essi, e poi adeguarsi alle priorità in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorità che per tutti i ritorni (vedi sopra).

9.8.b – Posizionamento iniziale

1. Siate 5–10 yards laterali e 3-7 yards più profondi del kicker e dell'holder.

2. [CREW a 4 o 5 MEN SE IL LINE JUDGE E' DIETRO I PALI] state dalla parte del campo del Line Judge. [TUTTI GLI ALTRI CASI] normalmente state dal lato del campo del piede calciante del kicker.

3. Assicuratevi di essere di fronte al kicker e all'holder, e che siete in grado di osservare sia lo snap che l'holder.

9.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Mantenete una posizione dove potete vedere il kicker, l'holder ed i giocatori che li minacciano.

2. Aspettate fino a che la palla muore e non c'è più una possibile minaccia per i giocatori nella vostra area di responsabilità prima di guardare gli arbitri sotto i pali e capire quale è stato il risultato del calcio.

3. Una volta che i giocatori sono completamente separati, allontanatevi dai giocatori e fate il segnale del risultato del gioco in direzione della tribuna stampa.

4. Se c'è uno snap sbagliato o il calcio viene bloccato, allontanatevi dalla palla e dai giocatori che stanno cercando di recuperarla. Mettetevi in una posizione da coprire o la goal line o la end line della squadra A e [CREW A 4 MEN] dal lato del Line Judge.

9.8.d – Tecniche avanzate

1. Se il calcio è buono tenete il segnale (S5) approssimativamente per 5 secondi.

9.9 – Dopo ogni down

9.9.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Osservate le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre/

2. Incoraggiate i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e ritornate la palla all'arbitro o lasciatela vicino al punto di palla morta, quale che sia la cosa più appropriata.

3. Controllate se è stata lanciata una flag e nel caso:

a. Date il segnale di timeout (S3)

b. Cercate di capire che fallo è stato chiamato e amministratelo in accordo con le procedure descritte nel capitolo 19.

c. Informate l'Umpire.

d. Assicuratevi che vengano amministrate correttamente tutte le penalità.

4. Controllate se è stato raggiunto un primo down oppure se si è vicini e fate il segnale opportuno.

5. Determinate se è stata guadagnata una nuova serie, basatevi o sul segnale di un collega oppure se è palese, il vostro personale dopo aver guardato la palla rispetto alla line to gain o dopo che avete ordinato una misurazione.

6. Controllate se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possono ritardare la ripresa del gioco.

7. Controllate se ci sono richieste di timeout.

8. Ripetete il segnale di timeout (S3) dei vostri colleghi.

9. Aiutate nel riportare la vecchia palla o una palla nuova al punto successivo.

10. Mettete giù la palla al punto successivo se siete più vicini dell'Umpire.

11. Assicuratevi che ognuno sia in posizione nel punto per il down successivo prima di dichiarare la palla ready for play.

9.9.b – Posizionamento iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, dovete essere in posizione nelle vicinanze del punto successivo. La posizione precisa dipenderà da cosa è successo nel down precedente.

9.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

Andate sul punto per il down successivo:

1. Aiutate nel riporto della palla all'Umpire o mettete giù la palla che egli vi ha riportato vedere sezione 5.8).

2. Se siete colui che fa lo spot della palla:

a. Prendete il massimo avanzamento dagli arbitri laterali e mettete giù la palla nel punto successivo.

b. A seguito di un lancio incompleto in avanti, una penalità etc., verificate con l'Umpire che il posizionamento laterale della palla sia corretto.

Siate pronti per il down successivo:

3. Se siete sicuri che sia stata raggiunta la line to gain, date il segnale di primo down (S8) e assicuratevi che il Linesman lo abbia visto e che la catena si stia muovendo di conseguenza.

4. Se non siete sicuri che sia stata raggiunta la line to gain andate verso il punto di palla morta e prendete

una decisione in base alla posizione della palla rispetto alla line to gain, oppure ordinate una misurazione ripetendo il segnale i timeout (S8) e date alcuni colpi sul vostro petto. Assicuratevi che tutti gli altri colleghi abbiano capito la vostra decisione.

5. Siate sicuri di essere in posizione di poter vedere la palla, l'Umpire e entrambi gli arbitri laterali.

6. Controllate con il Linesman il numero del down successivo. Indicate ed annunciate il nuovo down e (se non usuale o non aspettato) la distanza approssimativa alla line to gain. E' sufficiente usare uno dei seguenti termini in ordine crescente: "inches" (pollici), "vicine", "lontana", "dieci", "due pali".

7. Controllate che tutti gli arbitri siano in posizione e pronti per arbitrare.

8. Muovetevi nella posizione per il down successivo.

9. Controllate il tempo con l'arbitro che lo tiene in campo.

10. Quando l'Umpire e gli arbitri laterali sono vicino o sulla posizione finale dichiarare la palla ready for play fischiando e dando il segnale di ready for play (S1). Se il tempo deve partire al ready fischiate e date il segnale del tempo che parte (S2). In situazioni di tattiche scorrette relative al tempo, siate sicuri che chi ha il tempo sia a conoscenza che il tempo non parte in circostanze normali.

11. Se c'è il cronometro da stadio e/o il cronometro di gioco, controllato che sia fatto partire correttamente.

12. A meno che ci sia il cronometro da stadio, fate partire i 25 secondi quando dichiarate la palla ready for play. Se la squadra A non è in posizione di snappare la palla, avvertiteli dicendo "dieci secondi" quando ne mancano approssimativamente 10 sul vostro cronometro.

9.9.d – Tecniche avanzate

1. Se la squadra A sta cercando di fare una partenza veloce del gioco informate entrambe le squadre che la palla non deve essere snappata fino a che voi non fischiate. Muovetevi velocemente nella vostra posizione, indicate all'Umpire che si deve muovere nella sua posizione, controllare che gli altri arbitri siano pronti e fischiate.

2. La priorità alla fine del gioco e di essere in posizione per il gioco successivo. Solo se c'è un incidente serio (come un fallo di condotta antisportiva, un infortunio o la rottura della catena) allora la vostra routine può essere interrotta.

3. Se volete parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che è stato molto vicino a commettere un fallo) è spesso utile per risparmiare tempo far riportare il messaggio all'Umpire (per un giocatore della squadra B). non ritardate la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout.

4. Mantenete la vostra concentrazione e pensate al down successivo.

10. Umpire

10.1 – Free kicks

10.1.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima del calcio

1. Accertarsi se il Referee ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onsite kick, e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.

2. Se il free kick avviene dopo una segnatura, tenere il minuto di intervallo, a partire da quando il Referee fa il segnale della segnatura verso la tribuna stampa. (vedi Regola 3-3-7-h)

3. Contare i giocatori della squadra A e fare l'opportuno segnale (uno fra i segnali Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Controllare il segnale fatto dagli altri colleghi. Ricontare se il segnale è differente.

4. Consegnare la palla al kicker (o lasciarla al centro del campo sulla restraining line della squadra A se il kicker ritarda nel prendere in consegna la palla).

5. Istruire il kicker, includendo:

a. Istruire il kicker di tenere alzato il braccio quando è pronto per calciare.

b. Avvertirlo di non calciare la palla se la stessa cade dal tee.

c. Siate sicuri che abbia capito che non deve calciare la palla fino a che il referee non ha fischiato.

d. Ricordargli che è responsabile di portare via il tee fuori dal campo al termine dell'azione.

Potete evitare di istruirlo se siete sicuri che il kicker ricorda le istruzioni che gli avete dato precedente, o se il kicker non è l' vicino.

6. [CREW A 4 MEN] controllare le aree laterali per essere sicuri che tutti coloro che non sono giocatori in campo siano nella propria area in panchina.

7. Assicurarsi che la chain crew (ed il box alternativo e l'operatore del line marker se presenti) si è spostata insieme all'attrezzatura ben fuori e che l'attrezzatura è stata appoggiata per terra dietro le linee che delimitano la sideline.

8. Confermare (quando siete soddisfatti che tutto è pronto) il segnale di ready degli altri arbitri sulle restraining lines, quindi alzare il braccio in alto fino a che il Referee non da il segnale di ready for play.

9. State sempre pronti ad un eventuale calcio corto.

Durante il calcio:

10. Osservare se il calcio va direttamente fuori dal campo senza essere stato toccato da nessun giocatore in ricezione.

11. Controllare se i giocatori fanno un segnale di fair catch e siete pronto a valutare qualsiasi interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.

12. Se siete sulla restraining line ed il calcio è corto:

a. Controllare se la palla ha toccato terra.

b. Sapere dove e da chi la palla è stata toccata per prima.

c. Osservare i blocchi illegali da parte della squadra A.

d. Segnare qualsiasi punto dove avviene un tocco illegale mettendo una bean bag.

e. [CREW a 4 MEN] prendere il punto di palla morta se siete l'arbitro più vicino e c'è stata una corsa nulla o molto corta.

13. Date il segnale di partenza del tempo (S2) solo se la palla viene toccata per prima legalmente nella zona di vostra competenza.

14. [CREW a 4 MEN SE IL CALCIO VIENE RITORNATO] prendere il punto di palla morta solo se il runner viene placcato o va fuori campo entro le ultime due yards della goal line della squadra A, o se il runner va oltre voi.

15. Segnalare il touchdown se siete sulla goal line.

16. Osservate i falli di ogni giocatore nella vostra area e particolarmente:

a. Tutte le azioni contro il kicker fino a che un roughing contro il runner non è più possibile per regolamento.

b. Tocco illegale su calci corti.

c. [CREW a 4 MEN] infrazioni sulla restraining line.

d. [CREW a 4 MEN] blocchi portati dai tre giocatori della squadra B che sono più vicini a voi al momento del calcio.

e. [TUTTI GLI ALTRI CASI] blocchi portati dal giocatore al centro della squadra B di fronte al calcio.

f. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco.

g. Blocchi sotto la cintura.

h. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.

i. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.

j. Ogni giocatore della squadra che calcia che entra in campo dopo che è stato effettuato il calcio o che volontariamente esce dal campo durante il calcio.

10.1.b – Posizionamento iniziale

Calci normali:

1. [CREW A 4 MEN] dopo aver istruito il kicker e consegnatogli la palla, muovetevi nella posizione F (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A.

2. [TUTTI GLI ALTRI CASI] fino a che il Referee dichiara il ready for play, state vicino al kicker ed alla palla per evitare che venga calciata. Una volta che la palla è ready for play, muovetevi nella posizione H (vedi 24.1) leggermente di lato del kicker (dalla parte della gamba che usa per calciare) accertandovi che non gli diate fastidio nel suo movimento per calciare la palla.

Onside kick:

3. Fino a che il Referee non dichiara la palla ready for play, state vicino al kicker ed alla palla per evitare che venga calciata. Una volta che la palla è ready for play, muovetevi nella posizione H (vedi 24.1) leggermente di lato del kicker (possibilmente dal lato della gamba che usa per calciare) facendo

attenzione che gli date fastidio nel suo movimento per calciare la palla.

Free kick dopo una safety:

4. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalit[^] o di una safety, vano prese le stesse identiche posizioni, muovendosi appropriatamente su o gi^ù nel campo.

10.1.c – Reazione a ci^ò che succede (movimenti e segnali)

Prima del calcio:

1. Osservare la palla prima del calcio e fischiare immediatamente se cade dal tee. Dopo che la palla e' caduta dal tee piu' di una volta insistete con la squadra affinche² utilizzi un holder.

Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedete qualsiasi giocatore della squadra che calcia che esce volontariamente dal campo durante il calcio, mettete una bean bag o il cappellino nel punto di uscita, e una flag quando rientra in campo.

3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fate il segnale di parte il tempo (S2) se siete l'arbitro pi^ù vicino o quello con la visuale migliore.

Durante un calcio che finisce profondo:

4. Se la palla finisce fuori campo in volo, dopo che la palla e' stata calciata, andate sul punto del calcio ed aiutate gli altri arbitri a determinare il punto di uscita usando i segnali opportuni (Sup17, Sup18 e Sup19).

5. [CREW a 4 MEN] muovetevi a fondo campo lungo al linea laterale mentre il calcio e' in volo. Durante il ritorno, state davanti al runner, tenendolo in mezzo fra voi e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, dovete essere sulla goal line di A prima del runner. Prendete il punto di palla morta se e' entro le due yards dalla goal line della squadra A, o se il runner vi passa davanti.

6. [TUTTI GLI ALTRI CASI] muovete a fondo campo lentamente dietro tutti i giocatori. Tenete tutti i giocatori davanti a voi (a eccezione di un kicker non minacciato),

7. [CREW a 4 MEN] se la palla va fuori campo nella vostra area andata sul punto, lanciate la vostra flag se e' il caso. Mettete la palla sul punto ed assicuratevi che un altro arbitro porti una palla allo Spotter.

Durante un calcio che finisce corto:

8. Mantenete una posizione in cui potete vedere sia la palla che i blocchi dei giocatori della squadra A.

9. Osservate in modo particolare i blocchi portati dai giocatori della squadra A prima che siano eleggibili a toccare la palla. (vedi Regola 6-1-2-g)

10. Sappiate dove e da chi la palla viene toccata per prima. Segnate tutti i punti di tocco illegale con una bean bag (vedi Regola 6-1-3).

11. [CREW a 4 MEN] se siete l'arbitro piu' vicino quando la palla muore, fate il segnale di timeout (S3) e prendete il punto di palla morta.

10.1.d – Tecniche avanzate

1. In una crew a 7 (o in crew a 5 o 6 quando si usa la meccanica di onside kick) ed un calcio che finisce lungo, mettetevi una posizione angolata in modo da favorire il alto del Side Judge e Linesman quando vi muovete a fondo campo. Osservate le azione davanti al runner dal vostro lato del campo.

2. Lasciate a terra il kicking tee ma, dopo che la palla e' morta e tutte le azioni sono terminate, accertatevi che e' stato rimosso dal campo.

10.2 – Giochi di scrimmage base

10.2.a – Priorit[^] (in ordine decrescente)

1. Conoscere down e distanza e segnalare il down ai colleghi. Prendere nota del down segnalato dai colleghi. Non lasciare che parta il gioco se c'e' disaccordo sul numero del down da giocare.

2. Contare i giocatori della squadra A e fare il segnale opportuno (Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale e' diverso dal vostro.

3. Osservare le false partenze in generale ed in particolare quelle dei uomini della linea ristretta.

4. Osservate le shift illegali (non c'e' stato 1 secondo di pausa dopo un movimento simultaneo di pi^ù di un giocatore della squadra A).

5. Osservate la legalit[^] dello snap.

6. Se c'e' un fallo prima dello snap, fermate l'azione fischiando ripetutamente e fate il segnale di timeout (S3).

7. Determinate se il gioco sar[^] una corsa o un lancio osservando il movimento dei giocatori della linea

ristretta d'attacco. Se si muovo all'indietro sar` probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o tirano e' probabile che ci sia una corsa.

8. Siate consapevoli della line to gain rispetto alla linea di scrimmage in modo che non dovete guardare la catena per determinare se e' stato raggiunto o meno un primo down.

9. Osservate infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra A. per esempio:

a. Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che e' arrivato il giocatore che lo sostituisce.

b. Il sostituto entra in campo, dice qualcosa nell'huddle e lascia il terreno di gioco.

10. Controllate che i giocatori della difesa no usino parole o segnali che confondono gli avversari quando stanno per mettere in gioco la palla.

11. Annotare il numero dei ricevitori eleggibili nel backfield.

12. Osservare la legalit` della formazione, in particolare i cinque uomini numerati dal 50 al 79.

13. Controllate l'equipaggiamento dei giocatori e ricordategli di allacciare la mentoniera e usare il paradenti.

10.2.b – Posizionamento iniziale

1. Mettetevi dove si puo' vedere la palla allo snap e tutti gli uomini della linea ristretta.

2. La posizione per scrimmage down normali e' nel backfield della difesa approssimativamente da 5 a 7 yards rispetto alla linea di scrimmage.

3. La posizione pu` variare per evitare che la squadra possa sfruttare la vostra posizione.

4. Mettetevi in una posizione dove potere arbitrare senza essere di ostacolo ai giocatori.

10.2.c – Reazione a ci` che succede (movimenti e segnali)

1. Se i giocatori della difesa aggiustano la loro posizione, assicurarsi sempre di essere in grado di vedere lo snap e tutti gli uomini della linea ristretta.

2. Togliersi dalla traiettoria dei giocatori della difesa.

3. Se c'e' un fallo prima dello snap, fischiate, lanciate la flag e fate il segnale di timeout (S3). Parlate con gli arbitri laterali (a meno che non ci sia nessun dubbio su cosa sia avvenuto) e quindi informare il referee.

4. Se gli uomini della linea si muovono prima dello snap, e sono stati minacciati da un movimento dei giocatori della difesa, consultatevi coin il Linesman ed il Line Judge vicini al punto successivo.

10.2.d – Tecniche avanzate

Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. In generale, pi` e' elevato lo standard di gioco e la velocit` dei giocatori, pi` e' conveniente stare pi` indietro e pi` laterale. [CREW a 6 o 7 MEN] gli Umpire NFL sono autorizzati a stare a 10 yards dalla linea di scrimmage se si sento a loro agio (eccetto in situazioni di goal line, dove devono essere veloci nell'andare sulla linea di scrimmage per giudicare sulla legalit` del lancio).

2. State pi` laterali e indietro se la vostra mobilita e' ridotta dovuta alle vostre condizioni fisiche o allo stato del terreno (es. fango o superficie liscia).

3. Non c'e' bisogno di condizionare la vostra posizione a quella del Referee.

Fare il segnale del conteggio dei giocatori:

4. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori e' quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si pu` e si deve fare il prima possibile).

5. Normalmente il segnale del conteggio dei giocatori va scambiato con il Referee, ma se ci sono meno di 11 giocatori della squadra A, dovete avvisare anche gli arbitri laterali in modo che possano verificare la legalit` della formazione.

10.3 – Giochi di corsa

10.3.a – Priorit` (in ordine decrescente)

1. Osservare l'azione intorno e davanti al runner.

2. Osservare qualsiasi fumble in cui siete l'arbitro pi` vicino o avete la migliore visuale e segnare il punto con un a bean bag.

3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ed in particolar modo:

a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente da parte degli uomini della linea ristretta.

b. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.

c. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore quando la palla e' morta.

10.3.b – Reazione a ci  che succede

1. Se l'azione viene contro di voi, muovetevi lateralmente per portarvi fuori dalla traiettoria e lasciare passare i giocatori.
2. Quando il gioco si sviluppa fra i tackles, la vostra responsabilit  primaria e' di coprire le azioni dei giocatori sul punto di attacco, poi intorno al runner ed infine fra voi e la palla per corde lunghe.
3. Quando il runner si sposta verso una zona laterale, giratevi e muovetevi in modo da avere il runner ed i blocchi davanti a lui in un'unica visuale. Non andate incontro alla palla in modo da non rimanere imbottigliato se il runner dovesse ritornare indietro verso il centro del campo, ma andate avanti abbastanza in modo da non essere lasciati indietro se il gioco finisce vicino alla sideline.
4. [CREW a 4 MEN] sarete molto probabilmente il secondo uomo ad andare fuori dal campo dopo una corsa lunga.
5. Fischiate solo se il massimo avanzamento del runner finisce di fronte a voi ed e' probabile che l'arbitro laterale non abbia una buona visibilit . Prendete il massimo avanzamento corretto facendo riferimento all'arbitro laterale.

10.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiate quando il runner vi da le spalle oppure e' coperto da un altro giocatore o arbitro – potrebbe aver commesso un fumble e voi potreste non averlo visto. Dovete vedere il cuoio! Siate sicuri che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori date il segnale di timeout (S3), andate verso il mucchio e determinate chi ha il possesso (Sezione 5.11)
3. Se non siete l'arbitro pi  vicino al punto di palla morta, osservate colpi in ritardo o altre azioni illegali. E' particolarmente di vostra responsabilit  osservare azioni vicino agli arbitri di linea che sono concentrati nel prendere il punto di massimo avanzamento.

Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Nei giochi fra le linee, se il runner viene spinto all'indietro dopo che il suo massimo avanzamento e' stato fermato, scoraggiate i giocatori da lanciarsi sul mucchio.
5. Se la corsa finisce vicino alla line to gain, aiutate l'arbitro laterale portandogli la palla in modo che possano metterla gi  nel punto esatto in cui e' morta.

10.4 – Giochi di lancio

10.4.a – Priorit  (in ordine decrescente)

1. State lontani dai giocatori, in particolare dai ricevitori eleggibili che attraversano il campo nelle vostre vicinanze.
2. Decidete se i lanci sono completi o incompleti quando il ricevitore e' rivolto verso di voi.
3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Ineleggibili a fondo campo.
 - b. [CREW a 4 o 5 MEN o NELLE SITUAZIONI DI GOAL LINE] lanci illegali perche' il runner ha superato la neutral zone.
 - c. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il quarterback.
- d. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
- e. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
- f. Chiari falli di interferenza sul lancio, ma solo se vedete l'intera azione.
4. [CREW a 4 o 5 MEN o IN SITUAZIONI DI GOAL LINE] siate a conoscenza se il lancio in avanti ha toccato o meno qualcosa sulla o dietro la neutral zone e fate il segnale di palla toccata (S11) quando avviene il tocco.

Una volta che il lancio e' stato completato, applicate le stesse priorit  come per i giochi di corsa (vedi sopra).

10.4.b – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Muovetevi verso la linea di scrimmage.
 - a. [CREW a 4 o 5 o IN SITUAZIONI DI GOAL LINE] muovetevi velocemente verso la linea di scrimmage. Tranne che sui lanci veloci o quando un giocatori vi ostruisce la strada, dovete essere sulla linea di scrimmage prima che venga effettuato il lancio.

b. [CREW a 6 o 7 o IN SITUAZIONI DI GOAL LINE] muovetevi in qualche modo verso la linea di scrimmage, ma non e' indispensabile che ci andiate direttamente.

c. Questo movimento vi fa evitare di essere un obiettivo, apre la vostra zona a lanci poco profondi e vi da la possibilita' di osservare i giocatori di linea che vanno illegalmente a fondocampo.

2. Quando la palla viene lanciata, giratevi e osservate la fine del lancio. Fate il segnale di incompleto (S10) se vedete la palla toccare terra prima che il ricevitore l'abbia controllata.

3. Se c'e' una corsa dopo la presa al volo reagite come se foste in un gioco di corsa (vedi sopra).

10.4c – Tecniche avanzate

1. Una volta che il lancio e' stato effettuato, la vostra priorit` numero uno e' di osservare la fine del lancio. Non c'e' piu' bisogno di osservare i bloccatori del lancio: il Referee segnaler` ogni eventuale fallo personale e gli holding nel backfield, dopo che il lancio e' stato effettuato, non hanno piu' nessun effetto sull'esito dell'azione.

2. Se vedete il lancio preso al volo, muovetevi in direzione del ricevitore ma non fate nessun segnale. Se non siete sicuri muovetevi verso il ricevitore ma date un occhiata agli altri arbitri che possono aver visto meglio l'azione. Se fanno il segnale di lancio incompleto (S10) ripetete il segnale una volta per confermare che lo avete visto.

3. Se il lancio finisce vicino alla line to gain, aiutate l'arbitro laterale porgendogli la palla in modo che possano segnare correttamente il punto di palla morta.

10.5 – Giochi di goal line

10.5.a – Priorit` (in ordine decrescente)

Stesse priorit` che per gli altri giochi di scrimmage ed in pi`:

1. Siate preparati ad aiutare gli arbitri laterali con il massimo avanzamento, fumbles o penetrazione della goal line se la loro vista e' ostruita.

10.5.b – Posizionamento iniziale

1. Prendete una posizione abbastanza pi` vicina del normale rispetto alla neutral zone, ma facendo sempre in modo di non essere di intralcio ai giocatori.

10.5.c – Reazione a ci` che succede (movimenti e segnali)

1. Se la visuale degli arbitri laterali e' ostruita, e siete assolutamente sicuri, potete fare un segnale in modo discreto su cosa avete visto. Prima di fare qualsiasi segnale, stabilite un contatto visivo con l'arbitro laterale per assicurarvi che non sta per fare un segnale diverso dal vostro. Fate il segnale Sup25 all'arbitro laterale corretto so se siete sicuri che tutte le condizioni per assegnare un touchdown si siano verificate. Non cercate di fare il lavoro che spetta agli arbitri laterali.

10.5.d – Tecniche avanzate

1. E' convenzione che l'Umpire non da mai il segnale di touchdown (S5). Possibili eccezioni possono includere:

a. Se l'arbitro laterale cade per terra o e' ben lontano dalla sua posizione in goal line e non in grado di fare la chiamata.

b. Sui ritorni di free kick.

2. Se esiste un qualsiasi dubbio sulla segnatura siate parte della conversazione fra i membri della crew. E' probabile che abbiate delle informazioni importanti da riportare.

3. Nelle situazioni di 3j o 4j down vicine, trattate la line to gain come se fosse la goal line.

10.6 – Ritorni

10.6.a – Priorit` (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione introno a lui mentre siete l'arbitro piu' vicino.

2. Osservate qualsiasi fumble quando siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con la bean bag.

3. Osservate qualsiasi lancio illegale in avanti, specialmente se avete una visione a livello o vicina al portatore di palla.

4. Osservate i blocchi dei giocatori nella vostra area di responsabilit` davanti e intorno al portatore di palla, particolarmente:

a. Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto d'attacco.

b. Blocchi illegali sotto la cintura in qualsiasi posizione del campo.

- c. Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.
 - d. Passare illegalmente la palla alla mano in avanti
 - e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
5. Osservare qualsiasi handoff o lancio all'indietro dove siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con una bean bag.

10.6.b – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. State lontano dai giocatori.
2. Muovetevi in direzione della goal line della squadra A stando lontano dai giocatori. Consentite al runner di superarvi ma continuate ad osservare l'azione intorno a lui.
3. Se la palla muore nella vostra area di responsabilit , fischiate, fate il segnale di timeout (S3) e quindi segnalate il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tenete il segnale finche il Referee non lo vede.

10.6.c – Tecniche avanzate

1. Non state troppo vicini al gioco – allontanatevi se necessario in modo da mantenere una posizione sicura sulla gola line.

10.7 – Punts

10.7.a – Priorit  (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorit  come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in pi :

1. Osservate i giocatori con l'eccezione alla numerazione, durante il down, controllate che non vadano a fondo campo se viene effettuato un lancio legale in avanti che supera la neutral zone.
2. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Ogni azione contro lo snapper che puo' essere una violenza.
 - b. Prima del calcio, uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei back per proteggere il kicker, specialmente l'end e/o il wing back dal lato del Referee.
 - c. Durante il calcio, uso illegale delle mani e holding contro i giocatori della squadra A che per a fondo campo.
 - d. Blocchi sotto la cintura specialmente dei backs.
 - e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - f. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la parta e' morta.
 - g. Formazione illegale, specialmente gli uomini di linea che illegalmente intrecciano le gambe fra loro prima dello snap.
3. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato o e poi adeguarsi alle priorit  in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessit .
4. Siate a conoscenza se un calcio corto tocca terra, un giocatore o un arbitro oltre la zona neutrale. Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorit  come sui ritorni (vedi sopra).

10.7.b – Posizionamento iniziale

1. Prendete una posizione leggermente pi  profonda dei normali giochi di scrimmage (5-10 yards dalla neutral zone) assicurandovi che avete una chiara visuale dello snapper.

10.7.c – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Mantenete una posizione da cui potete vedere il contatto iniziale, controllare i blocchi dell'attacco e l'azione dei giocatori della difesa
2. Fate particolare attenzione alle azioni di e contro lo snapper ed anche gli holding e tripping della difesa che intendono impedire ai giocatori dell'attacco di andare a fondocampo.
3. [CREW a 4 o 5 MEN] sui calci corti o calci che sono parzialmente bloccati e di fronte a voi, siate preparati a giudicare qualsiasi interferenza con l'opportunit  di prendere il calcio al volo e osservate i segnali di fair catch.
4. Non giratevi per guardare i calci lunghi. Rimanete focalizzati sui giocatori nella vostra area.
5. Non appena tutti i giocatori si muovono e vi sorpassano, giratevi e muovetevi velocemente nella stessa direzione.
6. Se il gioco si trasforma in un calcio o un lancio, reagire come fareste normalmente per questi tipi di giochi.

10.7.d – Tecniche avanzate

1. Fate un controllo particolare della numerazione dei giocatori della squadra A. le squadre tendono a fare confusione durante un punt molto più spesso che negli altri giochi.
2. Se potete aiutate il Referee nel determinare se sia stato il giocatore che ha bloccato il calcio ad aver contattato il kicker.

10.8 – Field Goal e Trasformazioni

10.8.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage ed in più:

1. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Ogni azione contro lo snapper che può essere una violenza.
 - b. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il kicker specialmente l'end e/o il wing back dal lato del Referee o [CREW a 7 MEN] la formazione dal lato della tribuna stampa.
 - c. Difensori che illegalmente cercano di bloccare il calcio (restrizioni della difesa).
 - d. Blocchi sotto la cintura.
 - e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - f. Giocatori che colpiscono gli avversari con le ginocchia.
 - g. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.
 - h. Formazione illegale, specialmente gli uomini di linea che illegalmente intrecciano le gambe fra loro prima dello snap.
2. Dopo che la palla è stata calciata continuare osservare i giocatori, fino a che sono completamente sparpagliati. Mai girarsi per controllare se il calcio ha avuto successo o meno, mai ripetere il segnale di trasformazione realizzata o meno fatto dagli arbitri che stanno giudicando il calcio, mai prendere nota della segnatura, mai prendere una nuova palla, non fare mai niente altro che osservare i giocatori fino a che non c'è più nessuna minaccia o problema.
3. Reagire a snap sbagliati o calci bloccati che si trasformano in una corsa, un lancio o un ritorno. Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorità che per tutti i ritorni (vedi sopra).

10.8.b – Posizionamento iniziale

1. Prendete la normale posizione come in tutti i giochi di scrimmage, assicurandovi di avere una buona visuale dello snapper.

10.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Mantenete una posizione dove potete vedere le cariche iniziali, controllare i blocchi dell'attacco e le azioni della difesa.
2. Prestate particolare attenzione alle azioni del e contro lo snapper.
3. Fatevi sentire per evitare colpi gratuiti.
4. [CREW a 4 o 5 MEN] muovetevi verso la goal line se si sviluppa una corsa o un lancio dal lato del Line Judge ed egli non è nella sua posizione solita.

5. Quando il tentativo è finito, fate partire il cronometro per il minuto di intervallo del kickoff. (vedi Regola 3-3-7-h)

10.9 – Dopo ogni down

10.9.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Osservate le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiate i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e ritornate la palla all'arbitro o lasciatela vicino al punto di palla morta, quale che sia la cosa più appropriata.
3. Controllate se è stata lanciata una flag e nel caso:
 - a. Date il segnale di timeout (S3)
 - b. Riportate qualsiasi fallo abbiate chiamato al Referee.
 - c. Sapete quale fallo è stato chiamato da qualsiasi collega.
 - d. Aiutate il Referee con l'applicazione della penalità, assicurandovi che dia le corrette opzioni ed applicate la penalità correttamente.
 - e. Assicuratevi che vengano amministrare correttamente tutte le penalità.
4. Controllate se è stato raggiunto un primo down oppure se si è vicini e fate il segnale opportuno.

5. Controllate se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possono ritardare la ripresa del gioco.
6. Controllate se ci sono richieste di timeout.
7. Ripetete il segnale di timeout (S3) dei vostri colleghi.
8. Aiutate nel riportare la vecchia palla o una palla nuova al punto successivo.
9. Mettete giu' la palla al punto successivo o portate la palla al Referee se e' lui che la metter^ giu'.
10. Prendete nota del piazzamento laterale della palla usando l'elastico countdown o qualsiasi altro strumento.
11. State sopra la palla fino a che siete sicuri che tutti siano in posizione per il gioco successivo.

10.9.b – Posizionamento iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, dovete essere in posizione dove si puo' osservare il punto di palla morta e le azioni circostanti. La posizione precisa dipender^ da cosa e' successo nel down precedente.

10.9.c – Reazione a ci^ che succede (movimenti e segnali)

Mettete giu' la palla nel punto per il down successivo:

1. Appena il gioco finisce, muovetevi in una posizione per aiutare gli altri arbitri osservate i giocatori che sono in situazioni potenzialmente pericolose.
2. Se il gioco finisce in campo, muovetevi rapidamente (ma preoccupandovi di non farvi male) in direzione del punto di palla morta per aiutare l'arbitro in copertura.
3. Se il gioco finisce fuori campo, muovetevi velocemente verso la linea laterale per aiutare gli altri arbitri sia per controllare cosa fanno i giocatori che per farvi dare una palla.
4. Su un lancio incompleto assicuratevi che tutte le azioni intorno alla fine del lancio si siano esaurite (muovetevi nel caso velocemente per coprire la situazione), quindi muovetevi velocemente per recuperare, riportare o mettere giu' la palla.
5. Aiutate a separare i giocatori che sono riuniti intorno al punto di palla morta.
6. Coordinatevi con gli altri arbitri per mettere giu' la palla al punto successivo (vedi sezione 5.8).
7. In situazioni di velocizzare il gioco, quando il tempo corre, andate a prendere la palla dovunque sia.
8. Se c'e' una penalit^ che prevede un'opzione per uno o entrambi i capitani, prendete i capitani e portateli dal Referee. Ascoltate le opzioni che vengono date dal Referee.
9. Se siete voi che mettete giu' la palla:
 - a. Prendete il massimo avanzamento dall'arbitro laterale e mettete la palla al punto successivo. A seguito di un lancio in avanti incompleto, penalit^ etc, verificate che il posizionamento laterale sia corretto.
 - b. Quando mettete la palla a terra mettetela con i lacci a terra se c'e' il rischio che rotoli via.
 - c. Posizionatevi di fronte all'arbitro in copertura e non verso la goal line, quando mettete giu' la palla.
 - d. Non ritardate a mettere giu' la palla a meno che ci siano condizioni meteorologiche avverse e dovete cercare di tenere la palla asciutta.

Siate pronti per il down successivo:

10. Dopo ogni gioco, dovete stare sopra la palla fino a che avete controllato che tutti le seguenti condizioni siano verificate:

- a. Il box sia al punto successivo.
 - b. La difesa sia pronta (es. in campo e piu' o meno in formazione) – questo include di dare l'opportunit^ alla difesa di controbattere le sostituzioni fatte dalla squadra A e correre velocemente verso la linea di scrimmage. Non date mai alla squadra A la possibilit^ di giocare un down senza la difesa schierata.
 - c. Tutti gli altri arbitri sono nelle loro posizioni per il down successivo e sono rivolti verso la palla.
 - d. Il referee sembra pronto a dare il segnale di ready to play (mettetevi d'accordo con lui per concordare un segnale visivo o annunciare "siamo pronti").
11. In aggiunta dopo che il gioco e' stato fermato, rimante sulla palla fino a che le condizioni che lo hanno fermato non sono state risolte, es:
- a. Il minuto (o i 30 secondi) del timeout e' esaurito (o entrambe le squadre sono chiaramente pronte)
 - b. Il Referee ha completato l'annuncio della penalit^.
 - c. Il giocatore infortunato e' chiaramente fuori dal campo.
 - d. La catena e' ritornata sulla line laterale dopo una misurazione.

12. Generalmente non e' necessario che rimaniate sopra la palla fino a: (a) viene dato il ready for play, (b) l'attacco rompe l'huddle.
13. Non giratevi di schiena rispetto alla palla, il gioco potrebbe partire mentre non state guardando.
14. Siate certi di conoscere lo stato del cronometro ed assicuratevi che anche il Referee lo sia. Se il gioco precedente e' stato un lancio incompleto, confermate con il Referee che ne sia a conoscenza nel caso non abbia visto come sia finita l'azione.
15. Le condizioni del campo o metereologi che (es. pioggia, vento o fango) possono comportare che dovette stare sopra la palla fino a che lo snapper scioglie l'huddle. Quando state sopra la palla rivolgetevi verso l'attacco.
16. Verificate che l'equipaggiamento dei giocatori sia conforme alle regole. Visivamente controllate i giocatori che entrano in campo.

10.9.d – Tecniche avanzate

1. Se la squadra A sta cercando di fare una partenza veloce del gioco non lasciate la palla fino a che il referee non e' in posizione e vi indica che potete lasciare la posizione.
2. Se il referee non fa il segnale di ready for play ricordateglielo immediatamente.
3. Se il referee dichiara la palla ready for play mentre ci siete ancora sopra, ricordategli in modo molto discreto che vi deve dare il tempo di andare nella vostra posizione prima di fischiare.
4. [CREW a 4 MEN] se c'e' il cronometro di gioco da stadio e/o il cronometro dei 25 secondi, controllate che siano partiti correttamente.
5. La priorit` alla fine del gioco e di essere in posizione per il gioco successivo. Solo se c'e'un incidente serio (come un fallo di condotta antisportiva, un infortunio o la rottura della catena) allora la vostra routine puo' essere interrotta.
6. Se volete parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che e' stato molto vicino a commettere un fallo) e' spesso utile per risparmiare tempo far riportare il messaggio al Referee (per un giocatore della squadra A). Non ritardate la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout.
7. Mantenete la vostra concentrazione a pensate al down successivo.

11. LINESMAN e LINE JUDGE

(CREW a 4 o 5 MEN)

11.1 – Free kicks

11.1.a – Priorit` (in ordine decrescente)

Prima del calcio

1. Accertarsi se il Referee ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onsite kick, e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. [CREW a 4 MEN] [SOLO IL LINE JUDGE] Contare i giocatori della squadra B e fare l'opportuno segnale (uno fra i segnali Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Controllare il segnale fatto dagli altri colleghi. Ricontare se il segnale e' differente.
3. [TUTTI GLI ALTRI CASI] Contare i giocatori della squadra A e fare l'opportuno segnale (uno fra i segnali Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Controllare il segnale fatto dagli altri colleghi. Ricontare se il segnale e' differente.
4. Controllare le aree laterali per essere sicuri che tutti coloro che non sono giocatori in campo siano nella propria area in panchina.
5. Assicurarvi che la chain crew (ed il box alternativo e l'operatore del line marker se presenti) si e' spostata insieme all'attrezzatura ben fuori e che l'attrezzatura e' stata appoggiata per terra dietro le linee che delimitano la sideline.
6. Se siete posizionati sulla restraining line, assicuratevi che tutti i giocatori della squadra A sono stati dentro la linea delle 9 yards prima del calcio (vedi Regola 6-1-2-e).
7. Solo quando siete soddisfatti che tutto e' pronto, e che i vostri colleghi (in particolare l'Umpire) sono in posizione, alzate in alto il braccio fino a che viene visto e confermato dall'Umpire (se siete sulla restraining line) o dal Referee (se siete posizionati a fondo campo).
8. State sempre pronti ad un eventuale calcio corto.

Durante il calcio:

9. Osservare se il calcio va direttamente fuori dal campo senza essere stato toccato da nessun giocatore in ricezione.

10. Controllare se i giocatori fanno un segnale di fair catch e siate pronto a valutare qualsiasi interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.

11. Se siete sulla restraining line ed il calcio è corto:

a. Sapere dove e da chi la palla è stata toccata per prima.

b. Se siete posizionati sulla restraining line della squadra B, controllate se il calcio ha rotto il piano di quella linea.

c. Osservare i blocchi illegali da parte della squadra A.

d. Segnare qualsiasi punto dove avviene un tocco illegale mettendo una bean bag.

e. Prendere il punto di palla morta se siete l'arbitro più vicino e c'è stata una corsa nulla o molto corta.

12. Date il segnale di partenza del tempo (S2) solo se la palla viene toccata per prima legalmente nella zona di vostra competenza.

13. [CREW a 4 MEN] [SOLO IL LINE JUDGE]

a. Giudicare se la palla è morta o meno nell'end zone.

b. Prendere il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore dal vostro lato del campo. La responsabilità è estesa fino alla linea delle 2 yards di A.

c. Segnare con una bean bag il punto di ogni lancio all'indietro o fumble nella vostra zona.

14. [TUTTI GLI ALTRI CASI]

a. Segnare il punto di palla morta solo se il runner viene placcato o va fuori campo nelle ultime 2 yards prima della goal line della squadra A, o se il runner vi supera.

b. Segnalare il touchdown se siete sulla goal line.

15. Osservate i falli di ogni giocatore nella vostra area e particolarmente:

a. Tocco illegale su calci corti.

b. [CREW a 5 MEN O LINESMAN IN ENTRAMBE I TIPI DI CREW] Infrazioni sulla restraining line.

c. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco.

d. Blocchi sotto la cintura.

e. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.

f. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.

g. Ogni giocatore della squadra che calcia che entra in campo dopo che è stato effettuato il calcio o che volontariamente esce dal campo durante il calcio.

11.1.b – Posizionamento iniziale

Calci normali:

1. Se il free kick è a seguito di una segnatura, procedete lungo la linea laterale verso la vostra posizione per il kickoff, assicurandovi, mentre lo fate, che la squadra dal vostro lato del campo sia a conoscenza che sta trascorrendo il minuto di intervallo.

2. [SOLO LINE JUDGE]

a. [CREW a 4 MEN] Siate nella posizione B (vedi 24.1) sulla goal line di B fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa.

b. [CREW a 5 MEN] Siate nella posizione F (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A.

3. [SOLO IL LINESMAN] Siate nella posizione E (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dalla parte opposta alla tribuna stampa, sulla restraining line della squadra B.

Onside kick:

4. [SOLO IL LINESMAN] Rimanete nella posizione normale.

5. [SOLO IL LINE JUDGE]

a. [CREW a 4 MEN] muovete nelle posizione F (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A.

b. [CREW a 5 MEN] Rimanete nella posizione normale.

Free kick dopo una safety:

6. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalit` o di una safety, vano prese le stesse identiche posizioni, muovendosi appropriatamente su o gi` nel campo.

11.1.c – Reazione a ci` che succede (movimenti e segnali)

Prima del calcio:

1. Se succede qualcosa che possa impedire che venga effettuato il calcio (es. un estraneo entra in campo o si avvicina al terreno di gioco), fischiate e fate il segnale di timeout (S3) e affrontate il problema.

Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedete qualsiasi giocatore della squadra che calcia che esce volontariamente dal campo durante il calcio, mettete una bean bag o il cappellino nel punto di uscita, e una flag quando rientra in campo.

3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fate il segnale di parte il tempo (S2) se siete l'arbitro pi` vicino o quello con la visuale migliore.

Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla e' stata calciata, osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit` (vedi diagramma 24.1). Dopo aver controllato la traiettoria iniziale, non guardare pi` la palla in volo.

5. [CREW a 4 MEN] [SOLO LINE JUDGE]

a. Se il calcio minaccia di entrare in end zone, rimanete sulla goal line (fuori dalla portata dei giocatori) per giudicare su un eventuale touchback. Se la palla minaccia di colpire il piloncino, siate l' per giudicare se la palla finisce fuori campo nel terreno di gioco o in end zone.

b. Se avviene un touchback. Muovetevi dentro il campo davanti ad ogni ricevitore che ha la palla, date il segnale di touchback (S7) e fischiate per prevenire qualsiasi ulteriore azione.

c. Su kickoff profondi, seguite il runner e tenetelo in mezzo fra voi e gli arbitri a fondo campo.

6. [TUTTI GLI ALTRI CASI] Muovetevi a fondo campo lungo al linea laterale mentre il calcio e' in volo.

Durante il ritorno, state davanti al runner, tenendolo in mezzo fra voi e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, dovete essere sulla goal line di A prima del runner. Prendete il punto di palla morta se e' entro le 2 yards dalla goal line della squadra A, o se il runner vi passa davanti.

7. Se la palla va fuori campo nella vostra area andata sul punto, lanciate la vostra flag se e' il caso.

Mettete la palla sul punto ed assicuratevi che un altro arbitro porti una palla allo Spotter.

Durante un calcio che finisce corto:

8. Mantenete una posizione in cui potete vedere sia la palla che i blocchi dei giocatori della squadra A.

9. [SE SIETE SULLA RESTRAINING LINE DELLA SQUADRA A] Osservate in modo particolare i blocchi portati dai giocatori della squadra A prima che siano eleggibili a toccare la palla. (vedi Regola 6-1-2-g)

10. [SE SIETE SULLA RESTRAINING LINE DELLA SQUADRA B] Sappiate dove e da chi la palla viene toccata

per prima. Segnate tutti i punti di tocco illegale con una bean bag (vedi Regola 6-1-3).

11. Se siete l'arbitro piu' vicino quando la palla muore, fate il segnale di timeout (S3) e prendete il punto di palla morta.

11.1.d – Tecniche avanzate

1. [CREW a 4 MEN] [SOLO LINE JUDGE] Se c'e' un touchback, continuate a osservare il ricevitore nel caso gli venga commesso un fallo.

2. Gli arbitri profondi devono aggiustare la propria posizione in accordo con fattori come il vento e la potenza del calcio del kicker. Comunque e' un requisito cruciale di essere sulla goal line (e particolarmente sul piloncino) prima che vi arrivi la palla.

11.2 – Giochi di scrimmage base

11.2.a – Priorit` (in ordine decrescente)

1. Conoscere down e distanza e segnalare il down ai colleghi. Prendere nota del down segnalato dai colleghi. Non lasciare che parta il gioco se c'e' disaccordo sul numero del down da giocare.

2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale e' diverso dal vostro.

3. Osservare le false partenze in generale ed in particolare quelle dei uomini della linea ristretta e i back dalla vostra parte.

4. Osservare gli offside dei giocatori della squadra B (specialmente quelli fra voi e la palla).

5. Osservare le motion illegali da parte dei giocatori della squadra A dalla vostra parte.

6. Osservate le shift illegali (non c'è stato 1 secondo di pausa dopo un movimento simultaneo di più di un giocatore della squadra A).
 7. Osservate la legalità dello snap.
 8. Se c'è un fallo prima dello snap, fermate l'azione fischiettando ripetutamente e fate il segnale di timeout (S3).
 9. Determinate se il gioco sarà una corsa o un lancio osservando il movimento dei giocatori della linea ristretta d'attacco. Se si muovono all'indietro sarà probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o tirano è probabile che ci sia una corsa.
 10. Identificate il/i vostro/i giocatore/i chiave (vedi capitolo 16). Se la formazione è nuova o inusuale, verbalmente o visivamente confermate con gli altri arbitri.
 11. Prendete nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendete nota dei giocatori (normalmente il tight end) che normalmente è eleggibile per numerazione ma che non lo è perché un altro giocatore è allineato più esternamente sulla linea di scrimmage rispetto a lui (vedi paragrafo 3.5.1).
 12. Siate consapevoli della line to gain rispetto alla linea di scrimmage in modo che non dovete guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down.
 13. Osservate infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra A. per esempio:
 - a. Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato il giocatore che lo sostituisce.
 - b. Il sostituto entra in campo, dice qualcosa nell'huddle e lascia il terreno di gioco.
 14. Assicuratevi che allenatori e sostituti siano dietro la linea della panchina e che la vostra sideline sia sgombra. [SOLO LINESMAN] Prendere nota che la catena ed il box siano nella corretta posizione ed interrompere il gioco solo se c'è un problema serio.
 15. Osservare la legalità della formazione, in particolare che ci siano 7 giocatori sulla linea di scrimmage e non più di 4 nel backfield.
 16. Indicate la linea di scrimmage della squadra A usando il piede (in Italia la gamba – ndr) più vicino alla loro goal line.
 17. Indicate il segnale di fuori-dalla-linea (Sup1) quando il giocatore della squadra A è più vicino a voi e fuori dalla linea di scrimmage.
 18. Controllate che i giocatori della squadra abbiano osservato le condizioni relative alla linea delle 9 yards (non valido in Italia – ndr).
- 11.2.b – Posizionamento iniziale
1. Mettetevi dove potete vedere tutta la neutral zone e la palla allo snap.
 2. La posizione per scrimmage down normali è sulla neutral zone sulla o fuori dalla linea laterale.
 3. [SOLO IL LINESMAN] State dal lato del campo opposta alla tribuna stampa.
 4. [SOLO LINE JUDGE] State dal lato del campo della tribuna stampa.
 5. Non mettetevi mai in una posizione dove potreste essere di ostacolo al movimento o al posizionamento dei giocatori.

11.2.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Nel caso ci sia un movimento improvviso dei giocatori della squadra A, entrate velocemente e conferite con l'Umpire per determinare quale squadra ne è stata responsabile.
2. Se uno o più giocatori della squadra B entrano nella neutral zone, osservate la reazione dei giocatori della squadra A che possono essere stati minacciati. Guardate quando i giocatori della squadra B tornano indietro nella propria area dietro la neutral zone.
3. Se c'è un fallo prima dello snap, fischiate, lanciate la flag e fate il segnale di timeout (S3). Entrate dentro velocemente al punto successivo per evitare che parta il gioco e parlate con l'Umpire e l'altro arbitro laterale. Comunque se non ci sono dubbi sulla natura del fallo, potete fare un segnale molto veloce della penalità (es. S18 o S19) al Referee evitando di entrare.

11.2.d – Tecniche avanzate

Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. Potete avere una visione migliore globale se tenete una posizione più larga. Questo evita anche che veniate coinvolti da un gioco che sviluppa con una sweep o un lancio molto laterale.

2. E' molto appropriato stare 6 piedi (circa 180 cm) fuori dal campo, in particolare se i giocatori sono allineati vicini alla linea laterale. Nelle situazioni di goal line, potete stare ancora piu' larghi.
3. Se un giocatore della squadra A vi chiede se e' o meno sulla linea di scrimmage, informatelo su come puo' utilizzare i vostri segnali per scoprirlo da solo. Non ditegli niente che possa provocare la sua partenza prima dello snap. Il fatto che voi indichiate la linea di scrimmage con il vostro piede o il backfield con il braccio e' sufficiente a far capire al giocatore piu' vicino a voi se e' sulla linea. Non sono ne' necessari ne' auspicabili altri segnali.

Fare il segnale del conteggio dei giocatori:

4. L'ultimo momento utile per fare il segnale del conteggio dei giocatori e' quando l'attacco scioglie l'huddle (ma si puo' e si deve fare il prima possibile).
5. Normalmente il segnale del conteggio dei giocatori va scambiato fra il Linesman ed il Line Judge [CREW a 5 MEN] Il Back Judge ha la priorit^ primaria di contare i giocatori della squadra B.
6. State particolarmente attenti alla legalit^ della formazione se il referee sta segnalando che la squadra A ha meno di 11 giocatori in campo.

11.3 – Giochi di corsa

11.3.a – Priorit^ (in ordine decrescente)

1. Osservare l'azione intorno e davanti al runner.
2. Fischiate e prendete il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore in mezzo o dalla vostra parte di campo. Se la palla va nell'altra parte del campo, seguite quello che fa il vostro collega dall'altra parte controllando il punto di palla morta o mettendovi di fronte a lui.
3. Osservare qualsiasi fumble in cui siete l'arbitro piu' vicino o avete la migliore visuale e segnare il punto con un a bean bag.
4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ed in particolar modo:
 - a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai ricevitori piu' esterni, tight end, blocchi principali o tirate da parte degli uomini della linea ristretta.
 - b. Blocchi illegali sotto la cintura da parte dei giocatori dalla vostra parte di campo.
 - c. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.
 - d. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore quando la palla e' morta.
 - e. Violenza non necessaria contro il quarterback dopo che ha passato la palla alla mano in un gioco che va lontano da dove siete voi.
5. Giudicate (con l'aiuto del Referee sui lanci fatti molto profondi nel backfield) se il lancio e' in avanti o all'indietro, e segnalate immediatamente il lancio all'indietro (Sup5) quando e' chiaramente visibile che e' all'indietro. Osservate se il Referee sta facendo a sua volta il segnale di lancio all'indietro.

11.3.b – Reazione a ci^ che succede

1. Se l'azione viene contro di voi:
 - a. Arretrate in modo angolato fuori dal campo a in direzione della end line della squadra A se necessario.
 - b. Prendete in carico la copertura del runner se si avvicina alla neutral zone nella vostra area di competenza.
 - c. Lasciate passare il runner, quindi seguitelo a fondo campo fino a che la palla muore, stando attenti a non finire in mezzo agli altri giocatori.
 - d. Una volta che la palla e' morta, muovetevi al livello del punto di massimo avanzamento.
2. Se la corsa va verso il centro:
 - a. State larghi approssimativamente in linea con il runner.
 - b. Entrate quando il gioco muore per regola sul punto di massimo avanzamento. Entrate finche non trovate un ostacolo (non saltate sopra i giocatori).
3. Se il gioco va verso il lato opposto del campo:
 - a. State larghi e approssimativamente in linea con il runner.
 - b. Quando la palla muore allineatevi con il punto di palla morta.
 - c. Tenete gli occhi aperti su colpi gratuiti dietro il gioco.
 - d. Non rilassatevi – state attenti ad un'eventuale reverse.
 - e. Se il collega dalle parte opposta non e' in grado di andare immediatamente sul punto di fuori

campo, aiutandolo stando in posizione prendendo al meglio il massimo avanzamento. Non siate troppo invadenti nel fare questo. Tenete questa posizione abbastanza a lungo per permettergli di allinearvi con il vostro punto se non e' in grado di giudicare da solo, ma lasciate perdere se l'arbitro in copertura indica un suo massimo avanzamento diverso dal vostro.

4. Su corse lunghe:

a. Seguite il gioco, mantenendo la migliore visuale sul runner e sui giocatori intorno a lui. Siate pronti ad avvicinarvi quando la palla muore e prendete il massimo avanzamento.

5. Se la corsa finisce dietro la linea di scrimmage:

a. Aiutate il Referee a determinare il massimo avanzamento.

6. Rimanete fuori campo finché siete sicuri che la palla sia morta. Mai girare le spalle alla palla.

Copertura del punto di palla morta:

7. Quando prendete il massimo avanzamento, convergete verso il punto di palla morta quando il gioco nella vostra zona lo consente. Eseguite lo square off (entrata a 90 gradi rispetto alla linea laterale – ndt) muovendovi paralleli alla linea laterale, invece che entrare diagonalmente.

8. Siate pronti a coprire il punto di massimo avanzamento quando il runner viene spinto all'indietro, ma guardate il runner (e le azioni contro di lui) non il punto. Non saltate sopra i giocatori per raggiungere il punto di massimo avanzamento: tenetelo di fronte a voi. Lasciate cadere la bean bag solo se siete costretti a lasciare il punto.

9. Se la palla va fuori campo dalla vostra parte del campo, fischiate e fate il segnale di timeout (S3). Muovetevi sul punto di palla morta una volta che i giocatori sono sciti da quella zona. Fermatevi sulla linea laterale e osservate il prosieguo dell'azione nella zona fuori dal campo. Se assolutamente necessario segnate il punto di uscita con la bean bag ed andate fuori campo a prevenire o fermare il prosieguo dell'azione. Una volta che l'azione e' finita. Fatevi dare la palla e piazzatela nel punto dove ha superato la linea laterale, quindi aiutate (se necessario) a prendere e rilasciare un'altra palla allo Spotter (vedi Sezione 5.8).

11.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiate quando il runner vi da le spalle oppure e' coperto da un altro giocatore o arbitro – potrebbe aver commesso un fumble e voi potreste non averlo visto. Dovete vedere il cuoio! Siate sicuri che la palla sia morta.

2. Se si forma un mucchio di giocatori date il segnale di timeout (S3), andate verso il mucchio e determinate chi ha il possesso (Sezione 5.11)

3. Se non siete l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osservate colpi in ritardo o altre azioni illegali.

Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Giochi con l'opzione di pitchout:

a. Muovetevi nel backfield per osservare le azioni contro il "pitch man" (qualsiasi giocatore della squadra in attacco in posizione per ricevere un lancio all'indietro), fino a che la palla e' stata passata o il quarterback si gira verso il centro del campo.

b. Se la palla viene passata, siete responsabili per le palle perse e per le azioni di e contro il pitch man.

c. Se la palla non viene passata, una volta che il quarterback si gira verso il centro del campo diventa di vostra responsabilità come per qualsiasi altro gioco di corsa, ed il referee prenderà la responsabilità seguendolo da dietro.

Suggerimenti generici:

5. E' meglio prendere il runner troppo presto che non troppo tardi. Potrete essere perdonati per un holding non visto ma non potete mai essere perdonati per un fumble non visto.

6. Anche se la palla potrebbe essere dall'altro lato del campo, voi potreste avere una migliore visuale alla fine della corsa rispetto all'arbitro più vicino. Se il runner e' rivolto verso di voi o se ha la palla nella mano più vicina a voi o sta ruotando intorno ai tackle nella vostra direzione, voi potreste aver bisogno di aiutare il vostro collega.

7. Se la corsa finisce vicino alla line to gain, dovete entrare decisamente e fino in fondo e piazzare la palla esattamente nel punto di palla morta.

11.4 – Giochi di lancio

11.4.a – Priorit` (in ordine decrescente)

1. Giudicate se il lancio e' completo o incompleto. Mentre sar` prioritario quando il lancio avviene dalla vostra parte del campo, in pratica potrebbe essere necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore e' rivolto verso di voi o nella giusta angolazione rispetto alla vostra, rispetto alla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore vi rivolge le spalle, dovete dare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visibilit` rispetto alla vostra.
2. Giudicate sui touchdown quando il lancio e' dentro l'end zone.
3. Osservate il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.
4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa.
 - b. Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili.
 - c. Blocco illegale sotto la cintura fatto dai giocatori dal vostro lato del campo.
 - d. Tocco illegale sui lanci in avanti da parte dei giocatori che sono usciti volontariamente dal campo.
 - e. Ineleggibili a fondo campo.
 - f. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - g. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
5. Giudicate se un lancio veloce del quarterback e' in avanti o all'indietro e se ha superato o meno la neutral zone. Usate immediatamente il segnale di lancio all'indietro (Sup5) se il lancio e' all'indietro.
6. Osservate i giocatori che vanno fuori campo attraversando la linea laterale.

Una volta che il lancio e' stato completato, applicate le stesse priorit` come per i giochi di corsa (vedi sopra).

11.4.b – Reazione a ci` che succede (movimenti e segnali)

1. Prima che il lancio venga effettuato, spostatevi con cautela a fondo campo per non pi` di 5 o 7 yards, mantenendo una posizione a meta' strada fra la linea di scrimmage ed il ricevitore pi` profondo nella vostra zona. [CREW a 4 MEN] Pi` ricevitori ci sono nella vostra zona di campo, piu' profondi dovete andare, ma fate sempre attenzione a giochi che si sviluppano come corsa o lancio corto.
2. Quando vi muovete a fondocampo, muovetevi lateralmente se e' possibile in modo da rimanere sempre di fronte al campo. Una volta che il lancio e' stato effettuato, e' opportuno girarvi e muovervi in direzione della destinazione del lancio.
3. [CREW a 5 MEN] Commutate dalla copertura a uomo (osservare il vostro giocatore chiave) alla copertura a zona (osservare la vostra zona di competenza) immediatamente dopo l'azione iniziale. Questo normalmente dura 2-3 secondi dopo lo snap, una volta che e' chiaro in quale zona del campo i ricevitori stanno correndo. [CREW a 4 MEN] Dovete per necessit` adottare da subito la copertura a zona.
4. Se l'unico ricevitore eleggibile nella vostra zona (es. tight end) effettua un pass-block invece di andare a fondo campo, ritardate il vostro spostamento ed osservate il suo blocco. Osservate l'azione di e contro il ricevitore successivo (es. running back) che arriva nella vostra zona.
5. Se il ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lasciate cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservatelo per vedere se e' il primo a toccare il lancio in avanti.
6. Una volta che siete consapevoli che il lancio e' stato effettuato, muovetevi nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio e' completo o incompleto, e se c'e' un'interferenza. Mentre la palla e' in volo, osservare i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa.
7. Se il ricevitore viene spinto all'indietro, siate pronti a dargli il massimo avanzamento.
8. Fischiate se vedete la palla morire nella vostra zona.
9. Quando giudicate la ricezione di un lancio che avviene vicino alla linea laterale, fate solo un segnale. Fate il segnale di incompleto (S10) se giudicate il lancio incompleto. Fate il segnale di timeout (S3) se giudicate il lancio completo ed il runner va subito dopo fuori campo (vedi sezione 5.9). fate il segnale di parte il tempo (S2) se il lancio e' completo ed il runner viene placcato in campo. Qualsiasi segnale facciate va ripetuto due o tre volte.
10. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fate il segnale di lancio imprevedibile (S17).

11. Dopo un lancio incompleto, fatevi dare la palla e riportatela allo Spotter (vedi sezione 5.8).
12. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagite come su un gioco di corsa normale (vedi sopra).
13. Mantenete una posizione dove potete vedere una larga zona intorno all'azione del giocatore, specialmente su giochi in campo aperto.

11.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio in volo vicino alla linea laterale o alla end line, osservate per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardategli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardate prima le sue mani potreste perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede.
2. Siate sempre pronti a tornare indietro verso la linea di scrimmage e vicino alla linea laterale. Se il potenziale lanciatore decide di correre, dovete essere in posizione da coprire la sua azione (da fondo campo se necessario) una volta che lui va oltre la neutral zone.
3. Le situazioni a seguire sono quelle dove dovete tendere a stare più vicini alla linea di scrimmage prima che il lancio venga effettuato:
 - a. Se la squadra A è chiaramente debole nei giochi di lancio.
 - b. Se la squadra A è avanti nel punteggio e molto probabilmente tenderà a fare giochi di corsa per consumare il tempo.
 - c. Su snap vicini alla line to gain in un 3^o o 4^o down.
4. Le situazioni a seguire sono quelle in cui dovete tendere a muovervi più velocemente a fondo campo prima che il lancio venga effettuato:
 - a. Se la squadra A è chiaramente molto forte nei giochi di lancio.
 - b. Se la squadra A è indietro nel punteggio e ha bisogno di segnare velocemente (es. verso la fine della partita).
 - c. Quando lo snap è molto lontano dalla line to gain in un 3^o o 4^o down.
5. Se il lancio finisce vicino alla line to gain, aiutate l'arbitro laterale porgendogli la palla in modo che possano segnare correttamente il punto di palla morta.

11.5 – Giochi di goal line

11.5.a – Priorità (in ordine decrescente)

Stesse priorità che per gli altri giochi di scrimmage ed in più:

1. [SULLA GOAL LINE DI B] giudicare se viene o meno segnato un touchdown.
2. [SULLA GOAL LINE DI A] giudicare se viene o meno segnata una safety.
3. Osservate le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

11.5.b – Posizionamento iniziale

1. Prendete la posizione normale per i giochi di scrimmage, ma molto laterale in modo da non rimanere intrappolati in giochi veloci che si sviluppano molto laterali. (vedere anche 11.2.d.2).
2. Avete la responsabilità primaria della goal line della squadra B se la palla viene snappata all'interno delle 5 yards della squadra B.
3. Avete la responsabilità primaria della goal line della squadra A se la palla viene snappata sulle o entro le 5 yards della squadra A.

11.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se avete la responsabilità di entrambe le goal line, subito dopo lo snap, muovetevi in direzione delle stesse per giudicare sulle segnature e per prendere un accurato massimo avanzamento.

Sulla goal line della squadra B:

2. Sui giochi di corsa, dovete essere sulla goal line prima del runner per giudicare se la palla ha penetrato a meno il piano.

3. Se vedete che il runner viene fermato vicino alla goal line, fischiate, entrate e vendete il punto di palla morta. Gridate "è vicina" per informare i vostri colleghi.

4. Sui giochi di lancio. Muovetevi immediatamente sulla goal line quindi reagite al gioco. Se il lancio viene effettuato corto rispetto alla goal line, rimanete sulla linea per giudicare l'eventuale penetrazione della goal line. Se il lancio viene effettuato nella end zone, muovetevi nella miglior posizione per giudicare come va a finire il lancio. [CREW a 4 MEN] Siate preparati a giudicare i giochi vicino alla end line se il lancio viene effettuato verso la fine della end zone.

5. Segnalate una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedete che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio e' stato completato nella end zone.

Sulla goal line della squadra A:

6. Segnalate una safety fischiando e dando il segnale di safety (S6) solo quando vedete chiaramente il runner placcato o fuori campo dietro la goal line.

Su una qualsiasi delle goal line:

7. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entrate fino a che potete vedere la palla. Se siete l'arbitro piú vicino, potreste avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controllate se gli altri arbitri non hanno visto il runner placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.

8. Se e' necessario allontanarsi dai giocatori che arrivano, muovetevi ben fuori dal campo allineati con la goal line. Non lasciate la goal line.

9. Non fate il segnale di segnatura se avete lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiate e non fate nessun segnale se non siete sicuri di come e' finita l'azione.

10. Se avete la responsabilitá della goal line state a cavallo della goal line – non correte dietro il runner dopo che e' entrato nella end zone a meno che non ci sia la minaccia di un problema del o contro il runner.

11. Mantenete il segnale di touchdown o safety fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto, ma tenete gli occhi sui giocatori (giratevi se necessario) – non guardate il Referee finche tutte le azioni non sono finite. Non correte e fate il segnale nello stesso tempo. Non dovete ripetere il segnale fatto dai vostri colleghi a meno che non vi accorgete che il referee non ha visto i loro segnali.

12. E' molto importante nei giochi di goal line che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunicate se siete in dubbio. Fate il segnale solo se siete sicuri.

11.5.d – Tecniche avanzate

1. [CREW a 4 o 5 MEN] [SOLO LINE JUDGE] Informare il Back Judge del numero della yard line di dove si trova la linea di scrimmage. Comunicate (preferibilmente verbalmente) chi ha la responsabilitá della goal line.

2. Nelle situazioni di snap vicino alla line to gain nel 3^o e 4^o down, trattate la line to gain come se fosse la goal line.

3. Se la line to gain e' vicino alla goal line, la vostra prima prioritá e' la goal line. Se necessario tornate indietro dalla goal line alla line to gain una volta che e' chiaro che il runner non potrÁ segnare.

11.6 – Ritorni

11.6.a – Prioritá (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione introno a lui mentre siete l'arbitro piú vicino.

2. Prendere il massimo avanzamento o il punto di uscita dal campo se la palla muore nella vostra zona del campo. Se la palla va dall'altra parte del campo, copiate quello che fa il vostro collega dall'altra parte o valutando il massimo avanzamento o rispecchiando il suo punto.

3. Osservate qualsiasi fumble dove siete l'arbitro piú vicino o avete la visuale migliore, marcate il punto con una bean bag.

4. Osservate qualsiasi lancio illegale in avanti, specialmente se avete una visione a livello o vicina al portatore di palla.

5. Osservate i blocchi dei giocatori nella vostra area di responsabilitá davanti e intorno al portatore di palla, particolarmente:

- Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto d'attacco.
- Blocchi illegali sotto la cintura in qualsiasi posizione del campo.
- Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.
- Passare illegalmente la palla alla mano in avanti
- Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.

6. Osservare qualsiasi handoff o lancio all'indietro dove siete l'arbitro piú vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con una bean bag.

11.6.b – Reazione a ció che succede (movimenti e segnali)

1. State lontano dai giocatori.

2. Muovetevi in direzione della goal line della squadra A seguendo il gioco.
3. Osservate il runner finché rimane nella vostra zona di responsabilità. State larghi abbastanza da poter indietreggiare fuori dalla linea laterale davanti ai giocatori. Mai girare le spalle alla palla.
4. Aiutate il Referee sulla goal line della squadra A. avete la responsabilità della linea laterale fino alla goal line.
5. Se la palla muore nella vostra area di responsabilità, fischiate, fate il segnale di timeout (S3) e quindi segnalate il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tenete il segnale finché il Referee non lo vede.

11.7 – Punts

11.7.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. [SOLO LINESMAN] Giudicate se il calcio ha superato la linea di scrimmage e controllate se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.
2. Marcate la fine del calcio con una bean bag se siete l'arbitro più vicino.
3. Giudicate se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
4. Osservate se viene fatto un segnale di fair catch nella vostra zona di competenza.
5. Osservate le interferenze con l'opportunità di prendere il calcio in volo contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella vostra zona di competenza.
6. Se il calcio non arriva nella vostra zona, osservate i giocatori che non hanno commesso interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo perché sono stati bloccati da un avversario contro il ricevitore.
7. Marcate tutti i tocchi illegali con una bean bag.
8. Giudicate se la regola del momentum può essere applicata o no vicina alla goal line.
9. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori dal vostro lato del campo e [SOLO LINESMAN] dagli up back.
 - b. Durante il calcio, uso illegale delle mani e holding contro i giocatori della squadra A che stanno cercando di andare a fondo campo.
 - c. Giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fate cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscite e lanciate la flag se ritorna in campo).
 - d. Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno segnalato fair catch.
 - e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - f. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.
10. Prendere nota del numero dei giocatori nella posizione di ricevitore eleggibile dalla vostra parte del campo e osserva tesse qualcun altro è il primo a toccare la palla o è un ineleggibile a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
11. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato o e poi adeguarsi alle priorità in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.
12. Fatevi dirigere dal Referee al punto di incrocio della linea laterale se la palla è stata calciata direttamente fuori dal campo.

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità come sui ritorni (vedi sopra).

11.7.b – Posizionamento iniziale

1. [CREW a 5 MEN] prendere la normale posizione di scrimmage
2. [CREW a 4 MEN] [SOLO LINESMAN] prendere la normale posizione di scrimmage.
3. [CREW a 4 MEN] [SOLO LINE JUDGE]
 - a. Siate di lato e dalla parte del ricevitore più profondi. Dietro abbastanza da poter vedere attraverso di lui e vedere quando la palla viene calciata. Dal lato dove siete fuori dalla sua corsa ma vicini abbastanza per vedere se tocca la palla o meno, o se un avversario interferisce con la sua

opportunità di prendere il calcio al volo. Circa cinque yards dietro e cinque yards laterali è una distanza appropriata. Rimanete fra il ricevitore e la vostra linea laterale.

- b. Siate pronti ad aggiustare la vostra posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla

capacit  del kicker.

c. Tenete pronta una bean bag ed tenetene una seconda in mano.

11.7.c – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservatene la traiettoria iniziale ma non guardate la palla quando e' in volo. Osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit  (definiti nel diagramma della sezione 24.4) – i loro occhi vi diranno dove sta andando la palla.

2. [SOLO LINESMAN] Rimanete sulla linea di scrimmage fino a che la palla supera la neutral zone, poi muovetevi a fondo campo per un massimo di 10 o 15 yards.

3. [CREW a 4 o 5 MEN] [SOLO LINE JUDGE] dopo che la palla e' stata calciata muovetevi a fondo campo per un massimo di 10 o 15 yards.

4. Se il calcio va dalla parte opposta del campo, scivolote a fondo campo per osservare tutta l'azione, specialmente lontano dalla palla. Fate attenzione se il runner ritorna dalla vostra parte del campo e prendetene la sua responsabilit  se entra nella vostra area di competenza.

5. Se il calcio e' corto verso la vostra lines laterale, prendete la responsabilit  della palla.

6. [CREW a 4 MEN] Il Line Judge e' responsabile di tutti i ricevitori profondi. Se c'e' pi  di un uomo profondo, dovete prendere posizione fra la sua line laterale ed il pi  vicino dei ricevitori, stando lontano dal ricevitore pi  vicino fino a che non e' palese che non prender  la palla. Il Linesman dovr  essere preparato ad aiutare sulla copertura su tutti i calci corti, particolarmente dal suo lato del campo e per ogni calcio che va fuori campo dal suo lato di campo, anche se molto profondi.

7. [CREW a 5 MEN] Il Back Judge e' responsabile di tutti i ricevitori profondi. Se c'e' pi  di un uomo profondo egli star  in una posizione in mezzo ai ricevitori, mantenendo la copertura su di loro da dentro verso fuori. Se c'e' solo un ricevitore profondo e uno (o pi ) meno profondi, il Line Judge e' responsabile per i ricevitori meno profondi a meno che uno sia molto laterale dal lato del Linesman nel qual caso diventa responsabilit  del Linesman. Gli arbitri laterali sono responsabili per tutti i calci che vanno fuori campo dal loro lato, anche se molto profondamente.

8. Quando e' palese che il calcio non atterrer  nella vostra zona:

a. Mantenete una posizione dove potete coprire di fronte e intorno al ritornatore. Se siete l'arbitro pi  vicino oltre l'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muovetevi dove potete osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio.

b. Se il giocatore nella vostra zona fa il segnale di fair catch, controllate che non faccia un blocco prima di toccare la palla.

c. Non esitate a chiamare un fallo se ne vedete uno accadere nella zona dove voi siete l'off man anche se siete a considerevole distanza dall'azione. Comunicate con i vostri colleghi per controllare quale e' stato la loro visione dell'azione.

9. Quando appare ovvio che la palla calciata arriver  nella vostra zona:

a. A meno che siate il responsabile del ricevitore pi  profondo, fate il segnale con il pugno (Sup28) ai vostri colleghi per segnalare che state assumendo la responsabilit  del calcio e del ritornatore pi  vicino.

b. Muovetevi in una posizione laterale (circa 10 yards) e leggermente dietro il ricevitore per giudicare la validit  della presa al volo.

c. Se il calcio viene toccato per primo da un giocatore della squadra che ha calciato, fate il segnale di tocco illegale (S16) per segnalare il fatto. Se il calcio viene per prima cosa muffato (ma non in possesso) da un membro della squadra in ricezione oltre la neutral zone, potrete fare il segnale di tocco (S11) per indicare che la palla e' buona per tutti.

d. Usate la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, in questo caso quello in copertura, segner  ogni punto e far  ogni segnale.

e. Se la palla muore perche recuperata o presa al volo dalla squadra B dopo un segnale di fair catch, o recuperata o presa al volo dalla squadra A, fischiate e fate il segnale di timeout (S3).

f. Se la palla non viene presa al volo e va pi  profonda del ricevitore, seguite la palla e siate pronti a segnalare il suo stato. State larghi abbastanza dalla palla in modo che non ci sia pericolo che possiate toccarla.

g. Se la palla si avvicina alla gola line, siate in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.

h. Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B nel terreno di gioco) o vien placcata dalla squadra B nella end zone, fischiate e fate il segnale di touchback (S7), ripetendo il segnale fino a che non viene visto dal Referee.

i. Se il cacio viene recuperato dalla squadra A, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3) e fate il segnale di tocco illegale (S16) e il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non pu~ essere interpretato come un controllo della palla.

j. Se il cacio va fuori campo nella vostra zona, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3). Se la palla va fuori campo in volo, fate il segnale (Sup16) al Referee per farvi indicare il punto in cui e' uscita usando gli opportuni segnali (Sup17, Sup18 e Sup19). Tenete il punto e mettete gi~ la palla.

k. Se la palla rotola e si ferma nella vostra zona, assicuratevi che nessun giocatore sta cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di timeout (S3).

10. Durante il ritorno reagite come spiegato nella sezione "Ritorni" (sopra).

11. State pronti se il calcio viene bloccato e se viene recuperato e avanzato. Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagite come per i normali giochi di questo tipo. Coprite la goal line e la end line come appropriato. Quando la palla viene persa nel backfield, aiutate il Referee nell'osservare le azioni contro il kicker, specialmente quando la palla e' dal lato opposto del campo.

11.8 – Field Goal e Trasformazioni

11.8.a – Priorit~ (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorit~ come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in pi~:

1. [SOLO LINE JUDGE] giudicare se il tentativo e' andato o meno a buon fine. [CREW a 5 MEN]

Condividere questa responsabilit~ con il Back Judge.

2. [SOLO LINESMAN] Giudicare se il calcio ha superato o meno la neutral zone, sappiate se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.

3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:

a. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il kicker specialmente l'end e/o il wing back dal vostro lato.

b. Blocchi sotto la cintura.

c. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.

d. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la parta e' morta.

e. Formazione illegale, specialmente gli uomini di linea che illegalmente intrecciano le gambe fra loro prima dello snap.

f. [SOLO LINESMAN] false partenze e offside dei giocatori dal lato del Line Judge oltre a quelli dal vostro lato ovviamente.

4. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal vostro lato del campo e osservate se un altro e' il primo a toccare la palla o se ce'e' un ineleggibile a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.

5. Reagire a snap sbagliati o calci bloccati che si trasformano in una corsa, un lancio o un ritorno.

Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorit~ che per tutti i ritorni (vedi sopra).

11.8.b – Posizionamento iniziale

[SOLO LINESMAN]

1. Stare nella normale posizione di scrimmage.

2. [SOLO LINESMAN] durante la trasformazione, mettere il box sulla linea delle tre yards mostrando il 1; down e istruite la crew di lasciare gi~ la catena fuori dalla linea laterale e circa sulle 20 yards e di stare ben indietro.

[SOLO LINE JUDGE]

3. [CREW a 4 MEN] state in posizione 5 yards in mezzo ai pali. Avete la responsabilit~ di giudicare se la palla in mezzo ai pali e sopra la barra orizzontale.

4. [CREW a 5 MEN] siate in posizione una yard dietro il palo (quello pi~ vicino al lato del campo della tribuna stampa). Siete responsabile di giudicare se la palla passa dentro il vostro palo. Il Back Judge ha

la responsabilit  dell'altro palo e se la palla passa sopra la barra orizzontale.

11.8.c – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. [LINE JUDGE SOLO QUANDO E' DIETRO I PALI]

- Osservare la palla da quando viene calciata a quando diventa ovvio che il tentativo ha avuto successo o meno.
- Se considerate che la trasformazione abbia avuto successo, comunicate con il collega dietro il palo (se ce n'  uno) e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro la end zone) e fare il segnale della segnatura (S5) appena vi fermate.
- Se considerate che la trasformazione non sia riuscita, fate il segnale di non segnatura (S10) oppure se il calcio   passato largo dal vostro lato, fate solo il segnale di calcio fuori (Sup15). Non fate il segnale di touchback.
- Tenete il segnale per almeno 5 secondi e fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto.
- [CREW a 4 MEN] fischiate quando il risultato del calcio   palese.
- Se il calcio   corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fate nessun segnale. Muovetevi nella posizione per arbitrare il calcio come un punt.

2. [SOLO LINESMAN] dopo il calcio, andate verso il mucchio dei giocatori nel mezzo del campo. Questo vi forzer  a tenere gli occhi sui giocatori e ci scoragger  dal guardare se il calcio   stato trasformato o meno. Se avviene un problema sarete nella miglior posizione per aiutare l'Umpire a gestirla.

3. Se si sviluppa una corsa o un lancio:

- [SOLO LINESMAN E LINE JUDGE SE NON E' DIETRO I PALI] muovetevi velocemente verso la goal line.
- [LINE JUDGE SOLO QUANDO DIETRO I PALI] Prima muovetevi velocemente lungo la end line fino al piloncino nell'angolo per essere in posizione di poter giudicare cosa avviene sulla linea laterale. Continuate ad osservare l'azione come al solito specialmente quella del e contro il vostro giocatore chiave. Quindi muovetevi in direzione della goal line per giudicare cosa avviene in prossimit  di essa. Non tagliate diagonalmente dentro la end zone. Avete la responsabilit  primaria (con l'aiuto del Referee) per la linea laterale dentro la end zone.

4. Siate pronti ai calci bloccati ed ai recuperi e avanzamenti. Su finte di calcio passate alla normale copertura di corsa o lancio. [SOLO LINESMAN] Aiutate il Referee ad osservare le azioni contro il kicker e l'holder quando la palla   libera nel backfield. Il Referee passer  la sua responsabilit  sulla copertura della palla.

11.8.d – Tecniche avanzate

- [CREW a 5 MEN] Su tentativi di field goal lunghi (es. la palla viene snappata fuori dalle 20 yards della squadra B)   consentito al solo Back Judge di andare dietro i pali ed il Line Judge di essere inizialmente nella normale posizione sulla linea di scrimmage. Questa   conosciuta come meccanica "One Judge". Il Line Judge dovr  comunicare chiaramente a tutto il resto della crew le sue intenzioni in questa situazione.
- [CREW a 4 MEN] [SOLO LINE JUDGE] Se se volete favorire un palo particolare. Muovetevi leggermente pi  vicino a quello dove andr  molto pi  probabilmente un calcio a uncino.
- [SOLO LINE JUDGE] Sulla trasformazione, istruite l'operatore della line to gain alternativa (se ne avete uno) di lasciare a terra il suo equipaggiamento e di stare ben fuori.

11.9 – Dopo ogni down

11.9.a – Priorit  (in ordine decrescente)

- Osservate le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
- Incoraggiate i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e ritornate la palla all'arbitro o lasciatela vicino al punto di palla morta, quale che sia la cosa pi  appropriata.
- Controllate se   stata lanciata una flag e nel caso:
 - Date il segnale di timeout (S3)
 - Riportate qualsiasi fallo abbiate chiamato al Referee e all'Umpire.
 - Coprite la flag (o le bean bags se necessario) lanciate dai vostri colleghi.
 - Assicuratevi che vengano amministrate correttamente tutte le penalit .
 - Informate il capo allenatore dal vostro lato del campo sulle penalit . Particolarmente quelle contro

la sua squadra.

4. Controllate se e' stato raggiunto un primo down oppure se si e' vicini e fate il segnale opportuno.
5. Controllate se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possono ritardare la ripresa del gioco.
6. Controllate se ci sono richieste di timeout.

7. Ripetete il segnale di timeout (S3) dei vostri colleghi.

8. Sappiate se la palla e' morta in campo e informate il Referee che il tempo partirà al ready for play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12).

9. Aiutate nel riportate la vecchia palla o una palla nuova al punto successivo.

11.9.b – Posizionamento iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, dovete essere in posizione allineati con il punto successivo.

11.9c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se siete l'arbitro in copertura del gioco controllate se e' stata raggiunta la line to gain [SOLO LINE JUDGE] Voi sarete normalmente nella miglior posizione per giudicare se e' stato raggiunto o meno. Se lo fate in modo efficace, il Linesman non avrà bisogno di girarsi per guardare la catena e sapere se e' stato raggiunto il primo down.

a. Se e' stato guadagnato il primo down fate il segnale di timeout (S3). Dopo che ogni azione si e' esaurita cercate un contatto visivo con il Referee e fate il segnale di primo down (S8 o Sup35). Tenete il segnale fino a che non vi viene confermato.

b. Se non siete sicuri che sia stata raggiunta la line to gain segnalate timeout (S3) e gridate "e' vicina". Incoraggiate il Referee a venire a controllare egli stesso.

c. Se il gioco finisce in campo informate il Referee che il tempo deve ripartire al ready for play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12)

2. Se e' stata lanciata una flag seguite la procedura descritta nel capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, seguite la procedura descritta nel capitolo 17. Se il tempo e' terminato seguite la procedura descritta nel capitolo 20.

Muovendo il box e la catena:

3. [SOLO LINESMAN]

a. Quando siete certi che non ci siano falli nel gioco precedente (e non ci siano altre ragioni per aspettare) istruite l'operatore al box di muoversi nella nuova posizione e controllate che sia visualizzato il down corretto.

b. Quando viene guadagnato un primo down e bisogna stabilire una nuova line to gain, prima istruite l'operatore al box di muoversi nella nuova posizione sulla linea laterale. Quindi va istruita la chain crew a muoversi velocemente nella nuova posizione.

c. Anticipate tutte le chiamate per la misurazione e siate pronti a prendere la catena non appena richiesto dal referee.

4. [SOLO LINE JUDGE]

a. Anticipate ogni chiamata per la misurazione e siate pronti a segnalare il punto dove mettere la clip quando viene richiesto dal referee.

Riporto della palla:

5. Se avete la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed e' vicino alla line to gain, consegnate la palla all'arbitro in copertura e consentitegli di piazzarla giu' nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla e' morta.

6. A meno che siete l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiutate nel riposto della palla all'arbitro che la piazzerà sul punto successivo vedi sezione 5.8).

7. Se la palla muore fuori campo o vicino giu' alla linea laterale che alle hash mark non muovete la palla dal punto di palla morta fino a che una palla in sostituzione verra posizionate nel punto corrispondete sulle hash mark.

Siate pronti per il down successivo.

8. Controllate che non ci stia avvenendo niente di strano fuori dalla vostra linea laterale o nella vostra panchina, ma non consentite che queste attivita' vi distraggano dalla vostra responsabilita' principale dentro il terreno di gioco.

9. Verbalmente o visivamente informate il Referee del down corretto e dello stato del cronometro (se siete il Coverer) e controllate che il referee li stia indicando correttamente. Informatelo immediatamente se sta facendo i segnali sbagliati. Siate a conoscenza della nuova distanza dalla line to gain.

10. [CREW a 4 MEN] [SOLO LINE JUDGE] Ricordare al Referee lo stato del cronometro, se e' fermo. Ricordategli se deve partire al ready to play o allo snap. Siate pronti quando il referee giudica che il tempo deve ripartire a seguito di una situazione di tattica del tempo scorretta. Non ripetete il segnale del Referee del tempo che parte (S2).

11. Osservate la legalit  delle sostituzioni dalla vostra parte del campo e controllate che i giocatori della squadra A abbiano aderito alla regola delle 9 yards (non valida in Italia – ndt) (vedi Regola 7-1-3-a2).

12. Garantite richieste dalla panchina per timeout o coaching conference solo quando fatte secondo le regole (vedi Regole 3-3-4-b, 3-3-4-c e 3-3-4-e).

13. Muovetevi nella posizione per il down successivo. Andate in backpedal se necessario per tenere gli occhi

sulla palla. Non togliete gli occhi dalla palla nel caso il gioco parta mentre voi non state guardando.

11.9.d – Tecniche avanzate

1. [SOLO LINE JUDGE QUANDOI C'E' LA CHAIN CREW ALTERNATIVA]

a. Quando la palla viene dichiarata ready for play per il down successivo istruite l'operatore al box di muovere il box nella posizione successiva.

b. Quando viene stabilita una nuova line to gain e la catena viene posizionata, istruite l'operatore al marker della line to gain alternativa a muoversi nella nuova posizione.

2. [SOLO LINESMAN] non perdetevi troppo tempo ad interagire con la chain crew che vi distrae dagli altri vostri compiti che sono guardare i giocatori e comunicare con i colleghi.

3. La priorit  alla fine del gioco e di essere in posizione per il gioco successivo. Solo se c'e' un incidente serio (come un fallo di condotta antisportiva, un infortunio o la rottura della catena) allora la vostra routine puo' essere interrotta.

4. Se volete parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che e' stato molto vicino a commettere un fallo) e' spesso utile per risparmiare tempo far riportare il messaggio al Referee (per un giocatore della squadra A) o all'Umpire (per un giocatore della squadra B). Non ritardate la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout.

5. Mantenete la vostra concentrazione e pensate al down successivo.

12. BACK JUDGE

(CREW a 5 MEN)

12.1 – Free kicks

12.1.a – Priorit  (in ordine decrescente)

Prima del calcio

1. Accertarsi se il Referee ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onsite kick, e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.

2. Contare i giocatori della squadra B e fare l'opportuno segnale (uno fra i segnali Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Controllare il segnale fatto dagli altri colleghi. Ricontare se il segnale e' differente.

3. Controllare le aree laterali per essere sicuri che tutti coloro che non sono giocatori in campo siano nella propria area in panchina.

4. Assicurarsi che la chain crew (ed il box alternativo e l'operatore del line marker se presenti) si e' spostata insieme all'attrezzatura ben fuori e che l'attrezzatura e' stata appoggiata per terra dietro le linee che delimitano la sideline.

5. Se siete posizionati sulla restraining line, assicuratevi che tutti i giocatori della squadra A sono stati dentro la linea delle 9 yards prima del calcio (vedi Regola 6-1-2-e).

6. Solo quando siete soddisfatti che tutto e' pronto, e che i vostri colleghi (in particolare l'Umpire) sono in posizione, alzate in alto il braccio fino a che viene visto e confermato dall'Umpire (se siete sulla restraining line).

Durante il calcio:

14. Osservare se il calcio va direttamente fuori dal campo senza essere stato toccato da nessun giocatore in ricezione.
15. Controllare se i giocatori fanno un segnale di fair catch e siate pronto a valutare qualsiasi interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.
16. Se siete sulla restraining line ed il calcio e' corto:
 - a. Sapere dove e da chi la palla e' stata toccata per prima.
 - b. Osservare i blocchi illegali da parte della squadra A.
 - c. Segnare qualsiasi punto dove avviene un tocco illegale mettendo una bean bag.
 - d. Prendere il punto di palla morta se siete l'arbitro piu' vicino e c'e' stata una corsa nulla o molto corta.
17. Date il segnale di partenza del tempo (S2) solo se la palla viene toccata per prima legalmente nella zona di vostra competenza.
18. Giudicare se la palla e' morta o meno nella end zone.
19. Prendere il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore dal vostro lato del campo. La responsabilita' e' estesa fino alla linea delle 2 yards di A.
20. Segnare con una bean bag il punto di ogni lancio all'indietro o fumble nella vostra zona.
21. Osservate i falli di ogni giocatore nella vostra area e particolarmente:
 - a. Tocco illegale su calci corti.
 - b. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco.
 - c. Blocchi sotto la cintura.
 - d. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.
 - e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
 - g. Ogni giocatore della squadra che calcia che entra in campo dopo che e' stato effettuato il calcio o che volontariamente esce dal campo durante il calcio.

12.1.b – Posizionamento iniziale

Calci normali:

1. Siate nella posizione B (vedi 24.1) sulla goal line della squadra B fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa. State allineati con la posizione del Referee.

Onside kick:

2. Muovetevi nella posizione D (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.

Free kick dopo una safety:

3. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalita' o di una safety, vano prese le stesse identiche posizioni, muovendosi appropriatamente su o giu' nel campo.

12.1.c – Reazione a ciu che succede (movimenti e segnali)

Prima del calcio:

1. Se succede qualcosa che possa impedire che venga effettuato il calcio (es. un estraneo entra in campo o si avvicina al terreno di gioco), fischiate e fate il segnale di timeout (S3) e affrontate il problema.

Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedete qualsiasi giocatore della squadra che calcia che esce volontariamente dal campo durante il calcio, mettete una bean bag o il cappellino nel punto di uscita, e una flag quando rientra in campo.
3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fate il segnale di parte il tempo (S2) se siete l'arbitro piu' vicino o quello con la visuale migliore.

Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla e' stata calciata, osservate i giocatori nella vostra area di responsabilita' (vedi diagramma 24.1). Dopo aver controllato la traiettoria iniziale, non guardare piu' la palla in volo.
5. Se il calcio minaccia di entrare in end zone, rimanete sulla goal line (fuori dalla portata dei giocatori) per giudicare su un eventuale touchback. Se la palla minaccia di colpire il piloncino, siate l'u per giudicare se la palla finisce fuori campo nel terreno di gioco o in end zone.
6. Se avviene un touchback. Muovetevi dentro il campo davanti ad ogni ricevitore che ha la palla, date il segnale di touchback (S7) e fischiate per prevenire qualsiasi ulteriore azione.
7. Su kickoff profondi, seguite il runner e tenetelo in mezzo fra voi e gli arbitri a fondo campo.

8. Se la palla va fuori campo nella vostra area andata sul punto, lanciate la vostra flag se e' il caso.

Mettete la palla sul punto ed assicuratevi che un altro arbitro porti una palla allo Spotter.

Durante un calcio che finisce corto:

9. Mantenete una posizione in cui potete vedere sia la palla che i blocchi dei giocatori della squadra A.

10. Sappiate dove e da chi la palla viene toccata per prima. Segnate tutti i punti di tocco illegale con una bean bag (vedi Regola 6-1-3).

11. Se siete l'arbitro piu' vicino quando la palla muore, fate il segnale di timeout (S3) e prendete il punto di palla morta.

12.1.d – Tecniche avanzate

1. Se c'e' un touchback, continuate a osservare il ricevitore nel caso gli venga commesso un fallo.

2. Gli arbitri profondi devono aggiustare la propria posizione in accordo con fattori come il vento e la potenza del calcio del kicker. Comunque e' un requisito cruciale di essere sulla goal line (e particolarmente sul piloncino) prima che vi arrivi la palla.

11.2 – Giochi di scrimmage base

11.2.a – Priorita' (in ordine decrescente)

1. Conoscere down e distanza e segnalare il down ai colleghi. Prendere nota del down segnalato dai colleghi. Non lasciare che parta il gioco se c'e' disaccordo sul numero del down da giocare.

2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale e' diverso dal vostro.

3. Identificate il/i vostro/i giocatore/i chiave (vedi capitolo 16). Se la formazione e' nuova o inusuale, verbalmente o visivamente confermate con gli altri arbitri.

4. Prendete nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendete nota dei giocatori (normalmente il tight end) che normalmente e' eleggibile per numerazione ma che non lo e' perche' un altro giocatore e' allineato piu' esternamente sulla linea di scrimmage rispetto a lui (vedi paragrafo 3.5.1).

5. Siate consapevoli della line to gain rispetto alla linea di scrimmage in modo che non dovete guardare la catena per determinare se e' stato raggiunto o meno un primo down.

6. Osservate infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra B, per esempio:

a. Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che e' arrivato il giocatore che lo sostituisce.

b. Il sostituto entra in campo, dice qualcosa nell'huddle e lascia il terreno di gioco.

12.2.b – Posizionamento iniziale

1. Mettetevi a 15/20 yards dalla linea di scrimmage, piu' o meno a centro del campo.

2. Siate profondi e senza giocatori davanti, ma in grado di vedere i ricevitori, specialmente la vostra chiave.

3. Normalmente, sarete piu' profondo del piu' profondo ricevitore, ma mettetevi in modo da non intralciare il suo movimento.

4. Favorite il lato forte della formazione oppure, se e' bilanciata, il lato del giocatore che e' la vostra chiave.

12.2.c – Reazione a ci' che succede (movimenti e segnali)

1. Siate sempre in posizione da coprire l'azione dal centro verso l'esterno.

2. Osservate il giocatore del backfield che va in motion. Aggiustate se necessario la vostra posizione per assicurarvi di poterlo seguire continuamente. Egli diventa di vostra responsabilita' dopo lo snap se supera la neutral zone in un gioco di lancio o se porta un blocco fuori dai tackle in un gioco di corsa.

3. Se c'e' un fallo prima dello snap, mantenete la vostra posizione dove potete vedere tutti i giocatori (specialmente quelli esterni al gioco) che possono portare colpi in ritardo.

11.2.d – Tecniche avanzate

1. Su giochi dove la squadra in attacco si inginocchia avvicinatevi e prendete posizione come secondo Umpire. Dite agli altri arbitri quello che avete intenzione di fare. Usate la vostra presenza come deterrente a comportamenti antisportivi.

2. In un gioco ovvio di un lancio dell'Ave Maria, partite molto piu' profondi del normale e siate sicuri che arrivate in goal line o sulla end line prima di ogni giocatore della squadra A.

12.3 – Giochi di corsa

12.3.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Osservare l'azione davanti al runner.
2. Osservare qualsiasi fumble in cui siete l'arbitro più vicino o avete la migliore visuale e segnare il punto con un bean bag.
3. Giudicate se viene segnato un touchdown o meno in un gioco rotto.
4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ed in particolar modo:
 - a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai dalla vostra chiave o da qualche ricevitore esterno, tight end, blocchi principali o tirate da parte degli uomini della linea ristretta.
 - b. Blocchi illegali sotto la cintura da parte della vostra chiave o dei giocatori dalla vostra parte di campo.
 - c. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.
 - d. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore quando la palla è morta.
5. Arrivate sulla goal line davanti al runner in modo da poter giudicare su un eventuale touchdown.

12.3.b – Reazione a ciò che succede

1. Muovetevi per osservare l'azione dietro l'Umpire e davanti al runner.
2. Non muovetevi in avanti fino a quando non capite dove la palla sta per diventare morta.
3. Su giochi che si sviluppano verso il centro, non muovetevi troppo velocemente. Lasciate che il gioco venga verso di voi.
4. Quando un gioco di corsa si sviluppa in direzione della linea laterale, muovetevi in direzione della linea laterale, tenendo il runner fra voi, l'arbitro laterale e la linea laterale. State davanti al gioco e tenetevi fuori stando in una zona sicura.
5. Su corse lunghe, cercate di stare davanti al runner e tenerlo dentro un box fra voi e gli arbitri laterali. State lontano dalla corsa dei giocatori.
6. Se siete l'arbitro più vicino quando la palla muore, fischiate e prendete il punto di palla morta.
7. State sulla goal line della squadra B prima che venga segnato un touchdown.
8. Se non siete l'arbitro più vicino al punto di palla morta, muovete in ogni caso in direzione del punto e osservate le azioni che proseguono dopo che la palla è morta. Nei giochi in cui il runner va fuori campo, coprite l'area intorno a lui per eventuali azioni dopo che la palla è morta. Se siete il secondo arbitro a coprire quella zona, andate fuori campo dopo il runner guardate i falli di e contro di lui (vedi sezione 5.9).
9. Mantenete una posizione dove potete osservare l'attività dei giocatori intorno all'azione, in particolare nei giochi molto aperti.

12.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiate quando il runner vi dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore o arbitro – potrebbe aver commesso un fumble e voi potreste non averlo visto. Dovete vedere il cuoio! Siate sicuri che la palla sia morta.
2. Se si forma un mucchio di giocatori date il segnale di timeout (S3), andate verso il mucchio e determinate chi ha il possesso (Sezione 5.11).
3. Se non siete l'arbitro più vicino al punto di palla morta. Osservate i colpi in ritardo e altri atti illegali. E' in particolare vostra responsabilità osservare le azioni vicino agli arbitri laterali quando questi sono concentrati a prendere il punto di massimo avanzamento.
4. Poiché il Back Judge non è spesso coinvolto nei giochi di corsa, è importante mantenere la concentrazione durante tutto il gioco. Potreste essere il solo arbitro a vedere un'azione lontano dalla palla o dietro le spalle di un altro arbitro.

12.4 – Giochi di lancio

12.4.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Giudicate se il lancio è completo o incompleto. Mentre sarà prioritario quando il lancio avviene dal centro del campo, in pratica potrebbe essere necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore è rivolto verso di voi o nella giusta angolazione rispetto alla vostra, rispetto alla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore vi rivolge le spalle, dovete dare riferimento ad un altro arbitro che ha una

migliore visibilit  rispetto alla vostra.

2. Giudicate sui touchdown quando il lancio e' dentro l'end zone.
3. Osservate il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.
4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa.
 - b. Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili.
 - c. Blocco illegale sotto la cintura fatto da qualsiasi uomo in motion e da tutti i ricevitori al centro del campo.
 - d. Tocco illegale sui lanci in avanti da parte dei giocatori che sono usciti volontariamente dal campo (questo puo' richiedere una consultazione con il collega sulla stessa linea laterale).
 - e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - f. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
5. Osservate i giocatori che vanno fuori campo oltre l'end line.

Una volta che il lancio e' stato completato, applicate le stesse priorit  come per i giochi di corsa (vedi sopra).

12.4.b – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Andate in backpedal in modo da avere tutti i ricevitori di fronte a voi. Dopo lo snap normalmente i vostri primi passi devono essere all'indietro (a meno che non siate in goal line o end line). Non muovetevi in avanti fino a che non siate praticamente certi che la palla sta per morire. Assicuratevi di poter vedere i blocchi ed i contatti di e contro qualsiasi ricevitore eleggibile nel centro del campo. Non fatevi mai battere in profondit .
2. Su ricezioni molto lunghe siate pronti a giudicare sia sulla goal o sulla end line.
3. Commutate dalla copertura a uomo (osservare il vostro giocatore chiave) alla copertura a zona (osservare la vostra zona di competenza) immediatamente dopo l'azione iniziale. Questo normalmente dura 2-3 secondi dopo lo snap, una volta che e' chiaro in quale zona del campo i ricevitori stanno correndo.
4. Se la corsa del ricevitore finisce in end zone, muovetevi e posizionatevi sull'end line.
5. Se il ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo nella vostra zona di competenza, lasciate cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservatelo per vedere se e' il primo a toccare il lancio in avanti.
6. Una volta che siete consapevoli che il lancio e' stato effettuato, muovetevi nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio e' completo o incompleto, e se c'e' un'interferenza. Mentre la palla e' in volo, osservare i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa.
7. Se il ricevitore viene spinto all'indietro, siate pronti a dargli il massimo avanzamento.
8. Fischiate se vedete la palla morire nella vostra zona.

9. Se il lancio viene considerato incompleto, fate il segnale di lancio incompleto (S10).

10. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fate il segnale di lancio imprevedibile (S17).

11. Dopo un lancio incompleto, assicuratevi che la palla lanciata venga tolta dal terreno di gioco. Ripetete il segnale di incompleto (S10) al Referee (e all'Umpire se necessario) nel caso essi non abbiano visto il segnale originario.

12. Se c'e' una corsa dopo la presa al volo, reagite come su un gioco di corsa normale (vedi sopra).

13. Mantenete una posizione dove potete vedere una larga zona intorno all'azione del giocatore, specialmente su giochi in campo aperto.

12.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio in volo vicino alla linea laterale o alla end line, osservate per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardategli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardate prima le sue mani potreste perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede.

12.5 – Giochi di goal line

12.5.a – Priorit  (in ordine decrescente)

Stesse priorit  che per gli altri giochi di scrimmage ed in pi :

1. Giudicare se viene o meno segnato un touchdown questo include tutti i lanci che arrivano nella end zone.

2. Osservate le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

12.5.b – Posizionamento iniziale

1. Se la palla viene snappata fuori dalle 5 yards ma dentro le 15 yards, partite dall'end zone e muovetevi per coprire la goal line, a meno che sia probabile un lancio nell'end zone nel qual caso muovetevi a coprire la fine del lancio o quale delle due linee (goal o end line) e' piu' vicina.

2. Se lo snap e' dentro le 5 yards partite dall'end line.

12.5.c – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Segnalate una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedete che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio e' stato completato nell'end zone.

2. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entrate fino a che potete vedere la palla. Se siete l'arbitro pi  vicino, potreste avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controllate se gli altri arbitri non hanno visto il runner placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.

3. Non fate il segnale di segnatura se avete lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiate e non fate nessun segnale se non siete sicuri di come e' finita l'azione.

4. Se avete la responsabilit  della goal line state a cavallo della goal line – non correte dietro il runner dopo che e' entrato nell'end zone a meno che non ci sia la minaccia di un problema del o contro il runner.

5. Mantenete il segnale di touchdown o safety fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto, ma tenete gli occhi sui giocatori (giratevi se necessario) – non guardate il Referee finche tutte le azioni non sono finite. Non correte e fate il segnale nello stesso tempo. Non dovete ripetere il segnale fatto dai vostri colleghi a meno che non vi accorgete che il referee non ha visto i loro segnali.

6. E' molto importante nei giochi di goal line che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunicate se siete in dubbio. Fate il segnale solo se siete sicuri.

7. Se la fine del gioco non e' nella vostra zona di responsabilit , muovetevi in una posizione per aiutare il clean-up e le azioni che continuano intorno o lontano dalla palla.

12.6 – Ritorni

12.6.a – Priorit  (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione intorno a lui mentre siete l'arbitro piu' vicino.

2. Osservate qualsiasi fumble dove siete l'arbitro pi  vicino o avete la visuale migliore, marcate il punto con una bean bag.

3. Osservate qualsiasi lancio illegale in avanti, specialmente se avete una visione a livello o vicina al portatore di palla.

4. Osservate i blocchi dei giocatori nella vostra area di responsabilit  davanti e intorno al portatore di palla, particolarmente:

a. Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto d'attacco.

b. Blocchi illegali sotto la cintura in qualsiasi posizione del campo.

c. Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.

d. Passare illegalmente la palla alla mano in avanti.

e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.

5. Osservare qualsiasi handoff o lancio all'indietro dove siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con una bean bag.

12.6.b – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. State lontano dai giocatori.

2. Muovetevi in direzione della goal line della squadra A seguendo il gioco.

3. Osservate il runner finche rimane al centro del campo o non appena passa davanti all'arbitro laterale pi  vicino.

4. Se la palla muore nella vostra area di responsabilit , fischiate, fate il segnale di timeout (S3) e quindi segnalate il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tenete il segnale finche il

Referee non lo vede.

12.7 – Punts

12.7.a – Priorit  (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorit  come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in pi :

1. Marcate la fine del calcio con una bean bag se siete l'arbitro pi  vicino.
2. Giudicate se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
3. Osservate se viene fatto un segnale di fair catch nella vostra zona di competenza.
4. Osservate le interferenze con l'opportunit  di prendere il calcio in volo contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella vostra zona di competenza.
5. Se il calcio non arriva nella vostra zona, osservate i giocatori che non hanno commesso interferenza con l'opportunit  di prendere il calcio al volo perch  sono stati bloccati da un avversario contro il ricevitore.
6. Marcate tutti i punti dei tocchi illegali con una bean bag.
7. Giudicate se la regola del momentum pu  essere applicata o meno vicina alla goal line.
8. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori in mezzo al campo.
 - b. Durante il calcio, uso illegale delle mani e holding contro i giocatori della squadra A che stanno cercando di andare a fondo campo.
 - c. Giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fate cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscita e lanciate la flag se ritorna in campo).
 - d. Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno segnalato fair catch.
 - e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - f. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la parta e' morta.
9. Prendere nota del numero dei giocatori nella posizione di ricevitore eleggibile dalla vostra parte del campo e osserva tesse qualcun altro e' il primo a toccare la palla o e' un ineleggibile a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
10. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato o e poi adeguarsi alle priorit  in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessit .

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorit  come sui ritorni (vedi sopra).

12.7.b – Posizionamento iniziale

1. State indietro dal lato del ricevitore pi  vicino. Dietro abbastanza da poter vedere attraverso di lui e vedere quando la palla viene calciata. Dal lato dove siete fuori dalla sua corsa ma vicini abbastanza per vedere se tocca la palla o meno, o se un avversario interferisce con la sua opportunit  di prendere il calcio al volo. Circa cinque yards dietro e cinque yards laterali e' una distanza appropriata. Rimanete fra il ricevitore e la vostra linea laterale.

2. Siate pronti ad aggiustare la vostra posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla capacit  del kicker.

3. Tenete pronta una bean bag ed tenetene una seconda in mano.

11.7.c – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservatene la traiettoria iniziale ma non guardate la palla quando e' in volo. Osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit  (definiti nel diagramma della sezione 24.4) – i loro occhi vi diranno do ve sta andando la palla.

2. Il Back Judge e' responsabile di tutti i ricevitori profondi. Se c'e' pi  di un uomo profondo egli star  in una posizione in mezzo ai ricevitori, mantenendo la copertura su di loro da dentro verso fuori. Se c'e' solo un ricevitore profondo e uno (o pi ) meno profondi, il Line Judge e' responsabile per i ricevitori meno profondi a meno che uno sia molto laterale dal lato del Linesman nel qual caso diventa responsabilit  del Linesman. Gli arbitri laterali sono responsabili per tutti i calci che vanno fuori campo dal loro lato, anche se molto profondamente.

3. Quando e' palese che il calcio non atterrer  nella vostra zone:

a. Se il calcio e' corto e verso una delle due linee laterali, l'arbitro laterale si assume la responsabilit  della palla. Egli far  il segnale del pugno (Sup28) per indicarlo.

b. Mantenete una posizione dove potete coprire di fronte e intorno al ritornatore. Se siete l'arbitro più vicino oltre l'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muovetevi dove potete osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio.

c. Se il giocatore nella vostra zona fa il segnale di fair catch, controllate che non faccia un blocco prima di toccare la palla.

d. Non esitate a chiamare un fallo se ne vedete uno accadere nella zona dove voi siete l'off man, anche se siete a considerevole distanza dall'azione. Comunicate con i vostri colleghi per controllare quale è stato la loro visione dell'azione.

4. Quando appare ovvio che la palla calciata arriverà nella vostra zona:

a. Muovetevi in una posizione larga (almeno 10 yards) e leggermente dietro il ricevitore per giudicare la validità del fair catch.

b. Se il calcio viene toccato per primo da un giocatore della squadra che ha calciato, fate il segnale di tocco illegale (S16) per segnalare il fatto. Se il calcio viene per prima cosa maffato (ma non in possesso) da un membro della squadra in ricezione oltre la neutral zone, potrete fare il segnale di tocco (S11) per indicare che la palla è buona per tutti.

c. Usate la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, in questo caso quello in copertura, segnerà ogni punto e farà ogni segnale.

d. Se la palla muore perché recuperata o presa al volo dalla squadra B dopo un segnale di fair catch, o recuperata o presa al volo dalla squadra A, fischiate e fate il segnale di timeout (S3).

e. Se la palla non viene presa al volo e va più profonda del ricevitore, seguite la palla e siate pronti a segnalare il suo stato. State larghi abbastanza dalla palla in modo che non ci sia pericolo che possiate toccarla.

f. Se la palla si avvicina alla goal line, siate in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.

g. Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B nel terreno di gioco) o viene placcata dalla squadra B nell'end zone, fischiate e fate il segnale di touchback (S7), ripetendo il segnale fino a che non viene visto dal Referee.

h. Se il calcio viene recuperato dalla squadra A, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3) e fate il segnale di tocco illegale (S16) e il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.

i. Se il calcio va fuori campo nella vostra zona, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3). Se la palla va fuori campo in volo, fate il segnale (Sup16) al Referee per farvi indicare il punto in cui è uscita usando gli opportuni segnali (Sup17, Sup18 e Sup19). Tenete il punto e mettete giù la palla. Altri arbitri recupereranno e porteranno una palla allo Spotter.

j. Se la palla rotola e si ferma nella vostra zona, assicuratevi che nessun giocatore sta cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di timeout (S3).

5. Durante il ritorno reagite come spiegato nella sezione "Ritorni" (sopra).

6. State pronti se il calcio viene bloccato e se viene recuperato e avanzato. Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagite come per i normali giochi di questo tipo. Coprite la goal line e la end line come appropriato. Siate a conoscenza del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

12.8 – Field Goal e Trasformazioni

12.8.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Giudicare se il tentativo è andato o meno a buon fine. Condividere questa responsabilità con il Line Judge (a meno che egli rimane sulla linea di scrimmage, nel qual caso siete il solo ad averne la responsabilità).

2. Osservare i tocchi illegali o il battere la palla.

3. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo che hanno segnato.

4. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione e osservate se un altro è il primo a

toccare la palla o se ce'è un inleggibile a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.

5. Reagire a snap sbagliati o calci bloccati che si trasformano in una corsa, un lancio o un ritorno. Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorità che per tutti i ritorni (vedi sopra).

12.8.b – Posizionamento iniziale

1. Siate in posizione a circa una yard dietro il palo più lontano dal lato della tribuna stampa. Siete responsabili di giudicare se la palla passa dentro il vostro palo. Inoltre siete anche responsabile di giudicare se la palla passa sopra la barra orizzontale. Il Line Judge ha la responsabilità dell'altro palo.

12.8.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Osservare la palla da quando viene calciata a quando diventa ovvio che il tentativo ha avuto successo o meno.

2. Se considerate che la trasformazione abbia avuto successo, comunicate con il collega dietro il palo (se ce n'è uno) e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro l'end zone) e fare il segnale della segnatura (S5) appena vi fermate.

3. Se considerate che la trasformazione non sia riuscita, fate il segnale di non segnatura (S10) oppure se il calcio è passato largo dal vostro lato, fate solo il segnale di calcio fuori (Sup15). Non fate il segnale di touchback.

4. Tenete il segnale per almeno 5 secondi e fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto.

5. Fischiate quando il risultato del calcio è palese.

6. Se il calcio è corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fate nessun segnale. Muovetevi nella posizione per arbitrate il calcio come un punt.

7. Se si sviluppa una corsa tenete la vostra posizione e reagite in modo appropriato. Entrate in campo e coprite la goal line se necessario in un palese gioco di corsa.

12.8.d – Tecniche avanzate

1. Su tentativi di field goal lunghi (es. la palla viene snappata fuori dalle 20 yards della squadra B) è consentito al solo Back Judge di andare dietro i pali ed il Line Judge di essere inizialmente nella normale posizione sulla linea di scrimmage. Questa è conosciuta come meccanica "One Judge".

12.9 – Dopo ogni down

12.9.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Osservate le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.

2. Incoraggiate i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e ritornate la palla all'arbitro o lasciatela vicino al punto di palla morta, quale che sia la cosa più appropriata.

3. Controllate se è stata lanciata una flag e nel caso:

a. Date il segnale di timeout (S3)

b. Riportate qualsiasi fallo abbiate chiamato al Referee e all'Umpire.

c. Coprite la flag (o le bean bags se necessario) lanciate dai vostri colleghi.

d. Assicuratevi che vengano amministrare correttamente tutte le penalità.

4. Controllate se è stato raggiunto un primo down oppure se si è vicini e fate il segnale opportuno.

5. Controllate se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possono ritardare la ripresa del gioco.

6. Controllate se ci sono richieste di timeout.

7. Ripetete il segnale di timeout (S3) dei vostri colleghi.

8. Aiutate a recuperare la vecchia palla o una nuova e a farla arrivare al punto successivo.

9. Se non siete in copertura sul gioco, aiutate nel mantenere l'ordine in campo muovendovi dove il gioco è finito.

12.9.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Se siete l'arbitro in copertura del gioco controllate se è stata raggiunta la line to gain.

a. Se è stato guadagnato il primo down fate il segnale di timeout (S3). Dopo che ogni azione si è esaurita cercate un contatto visivo con il Referee e fate il segnale di primo down (S8 o Sup35). Tenete il segnale fino a che non vi viene confermato.

b. Se non siete sicuri che sia stata raggiunta la line to gain segnalate timeout (S3) e gridate "è vicina". Incoraggiate il Referee a venire a controllare egli stesso.

c. Se il gioco finisce in campo informate il Referee che il tempo deve ripartire al ready for play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12.)

2. Se e' stata lanciata una flag seguite la procedura descritta nel capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, seguite la procedura descritta nel capitolo 17. Se il tempo e' terminato seguite la procedura descritta nel capitolo 20.

Riporto della palla:

3. Se avete la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed e' vicino alla line to gain, consegnate la palla all'arbitro in copertura e consentitegli di piazzarla giu' nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla e' morta.

4. A meno che siete l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiutate nel riposto della palla all'arbitro che la piazzera' sul punto successivo vedi sezione 5.8).

5. Se la palla muore fuori campo o vicino giu' alla linea laterale che alle hash mark non muovete la palla dal punto di palla morta fino a che una palla in sostituzione verra posizionata nel punto corrispondente sulle hash mark.

Siate pronti per il down successivo.

6. Ricordare al Referee lo stato del cronometro, se e' fermo. Ricordategli se deve partire al ready to play o allo snap. Siate pronti quando il referee giudica che il tempo deve ripartire a seguito di una situazione di tattica del tempo scorretta. Non ripetete il segnale del Referee del tempo che parte (S2).

7. Se c'e' il cronometro da stadio controllare che sia stato fermato e fatto ripartire correttamente.

8. Garantite richieste dalla panchina per timeout o coaching conference solo quando fatte secondo le regole (vedi Regole 3-3-4-b, 3-3-4-c e 3-3-4-e).

9. Muovetevi nella posizione per il down successivo. Andate in backpedal se necessario per tenere gli occhi sulla palla. Non togliete gli occhi dalla palla nel caso il gioco parta mentre voi non state guardando.

12.9.c – Tecniche avanzate

1. La priorit` alla fine del gioco e di essere in posizione per il gioco successivo. Solo se c'e' un incidente serio (come un fallo di condotta antisportiva, un infortunio o la rottura della catena) allora la vostra routine puo' essere interrotta.

2. Se volete parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che e' stato molto vicino a commettere un fallo) e' spesso utile per risparmiare tempo far riportare il messaggio al Referee (per un giocatore della squadra A) o all'Umpire (per un giocatore della squadra B). Non ritardate la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout.

3. Mantenete la vostra concentrazione a pensate al down successivo.

13. LINESMAN e LINE JUDGE

(CREW a 6 o 7 MEN)

13.1 – Free kicks

13.1.a – Priorit` (in ordine decrescente)

Prima del calcio

1. Accertarsi se il Referee ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onsite kick, e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.

2. Contare i giocatori della squadra B e fare l'opportuno segnale (uno fra i segnali Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Controllare il segnale fatto dagli altri colleghi. Ricontare se il segnale e' differente.

3. Controllare le aree laterali per essere sicuri che tutti coloro che non sono giocatori in campo siano nella propria area in panchina.

4. Assicurarsi che la chain crew (ed il box alternativo e l'operatore del line marker se presenti) si e' spostata insieme all'attrezzatura ben fuori e che l'attrezzatura e' stata appoggiata per terra dietro le linee che delimitano la sideline.

5. Solo quando siete soddisfatti che tutto e' pronto, e che i vostri colleghi (in particolare l'Umpire) sono in posizione, alzate in alto il braccio fino a che viene visto e confermato dal Referee (dall'Umpire se siete sulla restraining line).

6. State sempre pronti ad un eventuale calcio corto.

Durante il calcio:

7. Osservare se il calcio va direttamente fuori dal campo senza essere stato toccato da nessun giocatore in ricezione.

8. Controllare se i giocatori fanno un segnale di fair catch e siate pronto a valutare qualsiasi interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo.

9. Se siete sulla restraining line ed il calcio è corto:

- a. Sapere dove e da chi la palla è stata toccata per prima.
- b. Osservare i blocchi illegali da parte della squadra A.
- c. Segnare qualsiasi punto dove avviene un tocco illegale mettendo una bean bag.
- d. Prendere il punto di palla morta se siete l'arbitro più vicino e c'è stata una corsa nulla o molto corta.

10. Date il segnale di partenza del tempo (S2) solo se la palla viene toccata per prima legalmente nella zona di vostra competenza.

11. Giudicare se la palla è morta o meno nella end zone.

12. Prendere il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore dal vostro lato del campo. La responsabilità è estesa fino alle linee delle 2 yards di A.

13. Segnare con una bean bag il punto di ogni lancio all'indietro o fumble nella vostra zona.

14. Osservate i falli di ogni giocatore nella vostra area e particolarmente:

- a. Tocco illegale su calci corti.
- b. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco.
- c. Blocchi sotto la cintura.
- d. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.
- e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.
- f. Ogni giocatore della squadra che calcia che entra in campo dopo che è stato effettuato il calcio o che volontariamente esce dal campo durante il calcio.

13.1.b – Posizionamento iniziale

Calci normali:

1. [SOLO LINESMAN] Siate nella posizione C (vedi 24.1) sulla goal line della squadra B dal lato opposto della tribuna stampa.

2. [SOLO LINE JUDGE] Siate nella posizione B (vedi 24.1) sulla goal line della squadra B dal lato della tribuna stampa.

Onside kick:

3. [SOLO IL LINE JUDGE]

a. [CREW a 6 MEN] muovete nelle posizione D (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.

b. [CREW a 7 MEN] Rimanete nella posizione normale.

4. [SOLO LINESMAN] muovete nelle posizione E (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato opposto alla tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.

Free kick dopo una safety:

5. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalità o di una safety, vanno prese le stesse identiche posizioni, muovendosi appropriatamente su o giù nel campo.

13.1.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

Prima del calcio:

1. Se succede qualcosa che possa impedire che venga effettuato il calcio (es. un estraneo entra in campo o si avvicina al terreno di gioco), fischiate e fate il segnale di timeout (S3) e affrontate il problema.

Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedete qualsiasi giocatore della squadra che calcia che esce volontariamente dal campo durante il calcio, mettete una bean bag o il cappellino nel punto di uscita, e una flag quando rientra in campo.

3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fate il segnale di parte il tempo (S2) se siete l'arbitro più vicino o quello con la visuale migliore.

Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla è stata calciata, osservate i giocatori nella vostra area di responsabilità (vedi diagramma 24.1). Dopo aver controllato la traiettoria iniziale, non guardare più la palla in volo.

5. Se il calcio minaccia di entrare in end zone, rimanete sulla goal line (fuori dalla portata dei giocatori) per giudicare su un eventuale touchback. Se la palla minaccia di colpire il piloncino, siate lì per giudicare

se la palla finisce fuori campo nel terreno di gioco o in end zone.

6. Se avviene un touchback. Muovetevi dentro il campo davanti ad ogni ricevitore che ha la palla, date il segnale di touchback (S7) e fischiate per prevenire qualsiasi ulteriore azione.

7. Su kickoff profondi, seguite il runner e tenetelo in mezzo fra voi e gli arbitri a fondo campo.

8. Se la palla va fuori campo nella vostra area andata sul punto, lanciate la vostra flag se e' il caso.

Mettete la palla sul punto ed assicuratevi che un altro arbitro porti una palla allo Spotter.

Durante un calcio che finisce corto:

9. Mantenete una posizione in cui potete vedere sia la palla che i blocchi dei giocatori della squadra A.

10. Sappiate dove e da chi la palla viene toccata per prima. Segnate tutti i punti di tocco illegale con una bean bag (vedi Regola 6-1-3).

11. Se siete l'arbitro piu' vicino quando la palla muore, fate il segnale di timeout (S3) e prendete il punto di palla morta.

13.1.d – Tecniche avanzate

1. Se c'e' un touchback, continuate a osservare il ricevitore nel caso gli venga commesso un fallo.

2. Gli arbitri profondi devono aggiustare la propria posizione in accordo con fattori come il vento e la potenza del calcio del kicker. Comunque e' un requisito cruciale di essere sulla goal line (e particolarmente sul piloncino) prima che vi arrivi la palla.

13.2 – Giochi di scrimmage base

13.2.a – Priorit^ (in ordine decrescente)

1. Conoscere down e distanza e segnalare il down ai colleghi. Prendere nota del down segnalato dai colleghi. Non lasciare che parta il gioco se c'e' disaccordo sul numero del down da giocare.

2. Osservare le false partenze in generale ed in particolare quelle dei uomini della linea ristretta e i back dalla vostra parte.

3. Osservare gli offside dei giocatori della squadra B (specialmente quelli fra voi e la palla).

4. Osservare le motion illegali da parte dei giocatori della squadra A dalla vostra parte.

5. Osservate le shift illegali (non c'e' stato 1 secondo di pausa dopo un movimento simultaneo di pi^ di un giocatore della squadra A).

6. Osservate la legalit^ dello snap.

7. Se c'e' un fallo prima dello snap, fermate l'azione fischiando ripetutamente e fate il segnale di timeout (S3).

8. Determinate se il gioco sar^ una corsa o un lancio osservando il movimento dei giocatori della linea ristretta d'attacco. Se si muovo all'indietro sar^ probabilmente un lancio. Se spingono in avanti o tirano e' probabile che ci sia una corsa.

9. Identificate il/i vostro/i giocatore/i chiave (vedi capitolo 16). Se la formazione e' nuova o inusuale, verbalmente o visivamente confermate con gli altri arbitri.

10. Prendete nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendete nota dei giocatori (normalmente il tight end) che normalmente e' eleggibile per numerazione ma che non lo e' perche' un altro giocatore e' allineato piu' esternamente sulla linea di scrimmage rispetto a lui (vedi paragrafo 3.5.1).

11. [CREW a 7 MEN] Guardare il tackle dal vostro lato della formazione. [CREW a 6 MEN] Guardare il tackle dal vostro lato se non c'e' il tight end.

12. Siate consapevoli della line to gain rispetto alla linea di scrimmage in modo che non dovete guardare la catena per determinare se e' stato raggiunto o meno un primo down.

13. Osservate infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra A. per esempio:

a. Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che e' arrivato il giocatore che lo sostituisce.

b. Il sostituito entra in campo, dice qualcosa nell'huddle e lascia il terreno di gioco.

14. Assicuratevi che allenatori e sostituti siano dietro la linea della panchina e che la vostra sideline sia sgombra. [SOLO LINESMAN] Prendere nota che la catena ed il box siano nella corretta posizione ed interrompere il gioco solo se c'e' un problema serio.

15. Osservare la legalit^ della formazione, in particolare che ci siano 7 giocatori sulla line di scrimmage e non piu' di 4 nel backfield.

16. Indicate la linea di scrimmage della squadra A usando il piede (in Italia la gamba – ndt) più vicino alla loro goal line.

17. Indicate il segnale di fuori-dalla-linea (Sup1) quando il giocatore della squadra A è più vicino a voi e' fuori dalla linea di scrimmage.

18. Controllate che i giocatori della squadra abbiano osservato le condizioni relative alla linea delle 9 yards (non valido in Italia – ndt).

13.2.b – Posizionamento iniziale

1. Mettetevi dove potete vedere tutta la neutral zone e la palla allo snap.

2. La posizione per scrimmage down normali e' sulla neutral zone sulla o fuori dalla linea laterale.

3. [SOLO IL LINESMAN] State dal lato del campo opposto alla tribuna stampa.

4. [SOLO LINE JUDGE] State dal lato del campo della tribuna stampa.

5. Non mettetevi mai in una posizione dove potreste essere di ostacolo al movimento o al posizionamento dei giocatori.

13.2.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Nel caso ci sia un movimento improvviso dei giocatori della squadra A, entrate velocemente e conferite con l'Umpire per determinare quale squadra ne e' stata responsabile.

2. Se uno o più giocatori della squadra B entrano nella neutral zone, osservate la reazione dei giocatori della squadra A che possono essere stati minacciati. Guardate quando i giocatori della squadra B tornano indietro nella propria area dietro la neutral zone.

3. Se c'è un fallo prima dello snap, fischiate, lanciate la flag e fate il segnale di timeout (S3). Entrate dentro velocemente al punto successivo per evitare che parta il gioco e parlate con l'Umpire e l'altro arbitro laterale. Comunque se non ci sono dubbi sulla natura del fallo, potete fare un segnale molto veloce della penalità (es. S18 o S19) al Referee evitando di entrare.

13.2.d – Tecniche avanzate

Ragioni per cui cambiare (o meno) la posizione iniziale:

1. Potete avere una visione migliore globale se tenete una posizione più larga. Questo evita anche che veniate coinvolti da un gioco che sviluppa con una sweep o un lancio molto laterale.

2. E' molto appropriato stare 6 piedi (circa 180 cm) fuori dal campo, in particolare se i giocatori sono allineati vicini alla linea laterale. Nelle situazioni di goal line, potete stare ancora più larghi.

3. Se un giocatore della squadra A vi chiede se e' o meno sulla linea di scrimmage, informatelo su come può utilizzare i vostri segnali per scoprirlo da solo. Non ditegli niente che possa provocare la sua partenza prima dello snap. Il fatto che voi indichiate la linea di scrimmage con il vostro piede o il backfield con il braccio e' sufficiente a far capire al giocatore più vicino a voi se e' sulla linea. Non sono ne' necessari ne' auspicabili altri segnali.

4. State particolarmente attenti alla legalità della formazione se il referee sta segnalando che la squadra A ha meno di 11 giocatori in campo.

13.3 – Giochi di corsa

13.3.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Osservare l'azione intorno e davanti al runner.

2. Fischiate e prendete il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore in mezzo o dalla vostra parte di campo. La responsabilità e' estesa per tutto il campo fino alla linea delle 2 yards della squadra B. Se la palla va nell'altra parte del campo, seguite quello che fa il vostro collega dall'altra parte controllando il punto di palla morta o mettendovi di fronte a lui.

3. Osservare qualsiasi fumble in cui siete l'arbitro più vicino o avete la migliore visuale e segnare il punto con un bean bag.

4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ed in particolar modo:

a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai ricevitori più esterni, tight end, blocchi principali o tirate da parte degli uomini della linea ristretta.

b. Blocchi illegali sotto la cintura da parte dei giocatori dalla vostra parte di campo.

c. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.

d. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore quando la palla e' morta.

e. Violenza non necessaria contro il quarterback dopo che ha passato la palla alla mano in un gioco

che va lontano da dove siete voi.

5. Giudicate (con l'aiuto del Referee sui lanci fatti molto profondi nel backfield) se il lancio e' in avanti o all'indietro, e segnalate immediatamente il lancio all'indietro (Sup5) quando e' chiaramente visibile che e' all'indietro. Osservate se il Referee sta facendo a sua volta il segnale di lancio all'indietro.

11.3.b – Reazione a ci' che succede

1. Se l'azione viene contro di voi:

- a. Arretrate in modo angolato fuori dal campo a in direzione della end line della squadra A se necessario.
- b. Prendete in carico la copertura del runner se si avvicina alla neutral zone nella vostra area di competenza.
- c. Lasciate passare il runner, quindi seguitelo a fondo campo fino a che la palla muore, stando attenti a non finire in mezzo agli altri giocatori.
- d. Una volta che la palla e' morta, muovetevi al livello del punto di massimo avanzamento.

2. Se la corsa va verso il centro:

- a. State larghi approssimativamente in linea con il runner.
- b. Entrate quando il gioco muore per regola sul punto di massimo avanzamento. Entrate finche non trovate un ostacolo (non saltate sopra i giocatori).

3. Se il gioco va verso il lato opposto del campo:

- a. State larghi e approssimativamente in linea con il runner.
- b. Quando la palla muore allineatevi con il punto di palla morta.
- c. Tenete gli occhi aperti su colpi gratuiti dietro il gioco.
- d. Non rilassatevi – state attenti ad un'eventuale reverse.
- e. Se il collega dalle parte opposta non e' in grado di andare immediatamente sul punto di fuori campo, aiutatelo stando in posizione prendendo al meglio il massimo avanzamento. Non siate troppo invadenti nel fare questo. Tenete questa posizione abbastanza a lungo per permettergli di allinearvi con il vostro punto se non e' in grado di giudicare da solo, ma lasciate perdere se l'arbitro in copertura indica un suo massimo avanzamento diverso dal vostro.

4. Su corse lunghe:

- a. Seguite il gioco, mantenendo la migliore visuale sul runner e sui giocatori intorno a lui. Siate pronti ad avvicinarvi quando la palla muore e prendete il massimo avanzamento.
- b. Occasionalmente, gli arbitri profondi possono essere in una posizione migliore della vostra per coprire il runner, in questo caso possono essere loro a dichiarare la palla morta e prendere il massimo avanzamento. Comunque questa non deve essere una pratica da adottare normalmente – lasciate che sia il gioco a decidere!

5. Se la corsa finisce dietro la linea di scrimmage:

- a. Aiutate il Referee a determinare il massimo avanzamento.

6. Rimanete fuori campo finch' siete sicuri che la palla sia morta. Mai girare le spalle alla palla.

Copertura del punto di palla morta:

7. Quando prendete il massimo avanzamento, convergete verso il punto di palla morta quando il gioco nella vostra zona lo consente. Eseguite lo square off (entrata a 90 gradi rispetto alla linea laterale – ndt) muovendovi paralleli alla linea laterale, invece che entrare diagonalmente.

8. Siate pronti a coprire il punto di massimo avanzamento quando il runner viene spinto all'indietro, ma guardate il runner (e le azioni contro di lui) non il punto. Non saltate sopra i giocatori per raggiungere il punto di massimo avanzamento: tenetelo di fronte a voi. Lasciate cadere la bean bag solo se siete costretti a lasciare il punto.

9. Se la palla va fuori campo dalla vostra parte del campo, fischiate e fate il segnale di timeout (S3). Muovetevi sul punto di palla morta una volta che i giocatori sono sciti da quella zona. Fermatevi sulla linea laterale e osservate il prosieguo dell'azione nella zona fuori dal campo. Se assolutamente necessario segnate il punto di uscita con la bean bag ed andate fuori campo a prevenire o fermare il prosieguo dell'azione. Una volta che l'azione e' finita. Fatevi dare la palla e piazzatela nel punto dove ha superato la linea laterale, quindi aiutate (se necessario) a prendere e rilasciare un'altra palla allo Spotter (vedi Sezione 5.8).

10. Se la palla va fuori campo nella zona degli arbitri profondi, andate nella team area così profondi come il runner e osservate le azioni di e contro di lui.

13.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiate quando il runner vi dà le spalle oppure è coperto da un altro giocatore o arbitro – potrebbe aver commesso un fumble e voi potreste non averlo visto. Dovete vedere il cuoio! Siate sicuri che la palla sia morta.

2. Se si forma un mucchio di giocatori date il segnale di timeout (S3), andate verso il mucchio e determinate chi ha il possesso (Sezione 5.11)

3. Se non siete l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osservate colpi in ritardo o altre azioni illegali.

Particolari tipi di giochi di corsa:

4. Giochi con l'opzione di pitchout:

a. Muovetevi nel backfield per osservare le azioni contro il "pitch man" (qualsiasi giocatore della squadra in attacco in posizione per ricevere un lancio all'indietro), fino a che la palla è stata passata o il quarterback si gira verso il centro del campo.

b. Se la palla viene passata, siete responsabili per le palle perse e per le azioni di e contro il pitch man.

c. Se la palla non viene passata, una volta che il quarterback si gira verso il centro del campo diventa di vostra responsabilità come per qualsiasi altro gioco di corsa, ed il referee prenderà la responsabilità seguendolo da dietro.

Suggerimenti generici:

5. È meglio prendere il runner troppo presto che non troppo tardi. Potrete essere perdonati per un holding non visto ma non potete mai essere perdonati per un fumble non visto.

6. Anche se la palla potrebbe essere dall'altro lato del campo, voi potreste avere una migliore visuale alla fine della corsa rispetto all'arbitro più vicino. Se il runner è rivolto verso di voi o se ha la palla nella mano più vicina a voi o sta ruotando intorno ai tackle nella vostra direzione, voi potreste aver bisogno di aiutare il vostro collega.

7. Se la corsa finisce vicino alla line to gain, dovete entrare decisamente e fino in fondo e piazzare la palla esattamente nel punto di palla morta.

13.4 – Giochi di lancio

13.4.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Giudicate se il lancio è completo o incompleto. Mentre sarà prioritario quando il lancio avviene dalla vostra parte del campo, in pratica potrebbe essere necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore è rivolto verso di voi o nella giusta angolazione rispetto alla vostra, rispetto alla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore vi rivolge le spalle, dovete dare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visibilità rispetto alla vostra.

2. Osservate il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.

3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:

a. Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa.

b. Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili.

c. Blocco illegale sotto la cintura fatto dai giocatori dal vostro lato del campo.

d. Tocco illegale sui lanci in avanti da parte dei giocatori che sono usciti volontariamente dal campo.

e. Ineleggibili a fondo campo.

f. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.

g. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.

4. [SOLO LINE JUDGE] Giudicate se un lancio in avanti è stato effettuato prima o dopo la neutral zone. Inoltre siate preparati ad aiutare nel determinare se la palla ha superato la neutral zone prima di un lancio in avanti.

5. [SOLO LINE JUDGE] Giudicate se il lancio in avanti ha superato o meno la neutral zone.

6. [SOLO LINE JUDGE] Prendete il massimo avanzamento o il punto fuori campo (dalla vostra parte del campo) se la palla muore dietro la neutral zone.

7. Osservate i giocatori che vanno fuori campo attraversando la linea laterale.

8. Una volta che il lancio è stato completato, applicate le stesse priorità come per i giochi di corsa (vedi

sopra).

13.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. [SOLO LINE JUDGE] Rimanete sulla linea di scrimmage per essere in grado di giudicare se il lancio è stato effettuato dietro o oltre la neutral zone e se il lancio ha superato la neutral zone.
2. [SOLO LINESMAN] Muovetevi velocemente a fondo campo per cinque yards per essere in posizione da poter giudicare sui lanci corti.
3. Quando vi muovete a fondocampo, muovetevi lateralmente se è possibile in modo da rimanere sempre di fronte al campo. Una volta che il lancio è stato effettuato, è opportuno girarvi e muovervi in direzione della destinazione del lancio.
4. Commutate dalla copertura a uomo (osservare il vostro giocatore chiave) alla copertura a zona (osservare la vostra zona di competenza) immediatamente dopo l'azione iniziale. Questo normalmente dura 2-3 secondi dopo lo snap, una volta che è chiaro in quale zona del campo i ricevitori stanno correndo.
5. Se il ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lasciate cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservatelo per vedere se è il primo a toccare il lancio in avanti.
6. Una volta che siete consapevoli che il lancio è stato effettuato, muovetevi nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio è completo o incompleto, e se c'è un'interferenza. Mentre la palla è in volo, osservare i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa.
7. Se il ricevitore viene spinto all'indietro, siate pronti a dargli il massimo avanzamento.
8. Fischiate se vedete la palla morire nella vostra zona.
9. Quando giudicate la ricezione di un lancio che avviene vicino alla linea laterale, fate solo un segnale. Fate il segnale di incompleto (S10) se giudicate il lancio incompleto. Fate il segnale di timeout (S3) se giudicate il lancio completo ed il runner va subito dopo fuori campo (vedi sezione 5.9). fate il segnale di parte il tempo (S2) se il lancio è completo ed il runner viene placcato in campo. Qualsiasi segnale facciate va ripetuto due o tre volte.
10. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fate il segnale di lancio imprevedibile (S17).
11. Dopo un lancio incompleto, fatevi dare la palla e riportatela allo Spotter (vedi sezione 5.8).
12. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagite come su un gioco di corsa normale (vedi sopra).
13. Mantenete una posizione dove potete vedere una larga zona intorno all'azione del giocatore, specialmente su giochi in campo aperto.

13.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio in volo vicino alla linea laterale o alla end line, osservate per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardategli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardate prima le sue mani potreste perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede. Stabilite un contatto visivo con il vostro collega sulla stessa linea alla fine del gioco prima di fare qualsiasi segnale (vedi sezione 5.17.18).
2. Siate sempre pronti a tornare indietro verso la linea di scrimmage e vicino alla linea laterale. Se il potenziale lanciatore decide di correre, dovete essere in posizione da coprire la sua azione una volta che lui va oltre la neutral zone.
3. Le situazioni a seguire sono quelle dove dovete tendere a stare più vicini alla linea di scrimmage prima che il lancio venga effettuato:
 - a. Se la squadra A è chiaramente debole nei giochi di lancio.
 - b. Se la squadra A è avanti nel punteggio e molto probabilmente tenderà a fare giochi di corsa per consumare il tempo.
 - c. Su snap vicini alla line to gain in un 3^o o 4^o down.
 4. Le situazioni a seguire sono quelle in cui dovete tendere a muovervi più velocemente a fondo campo prima che il lancio venga effettuato:
 - a. Se la squadra A è chiaramente molto forte nei giochi di lancio.
 - b. Se la squadra A è indietro nel punteggio e ha bisogno di segnare velocemente (es. verso la fine della partita).

c. Quando lo snap e' molto lontano dalla line to gain in un 3ⁱ o 4ⁱ down.

5. Se il lancio finisce vicino alla line to gain, aiutate l'arbitro laterale porgendogli la palla in modo che possano segnare correttamente il punto di palla morta.

13.5 – Giochi di goal line

13.5.a – Priorit  (in ordine decrescente)

Stesse priorit  che per gli altri giochi di scrimmage ed in pi :

1. [SULLA GOAL LINE DI B] giudicare se viene o meno segnato un touchdown.

2. [SULLA GOAL LINE DI A] giudicare se viene o meno segnata una safety.

3. Osservate le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

13.5.b – Posizionamento iniziale

1. Prendete la posizione normale per i giochi di scrimmage, ma molto laterale in modo da non rimanere intrappolati in giochi veloci che si sviluppano molto laterali. (vedere anche 13.2.d.2).

2. Avete la responsabilit  primaria della goal line della squadra B se la palla viene snappata all'interno delle 5 yards della squadra B.

3. Avete la responsabilit  primaria della goal line della squadra A se la palla viene snappata sulle o entro [SOLO LINE JUDGE] le 7 yards [SOLO LINESMAN] le 2 yards della squadra A.

13.5.c – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Se avete la responsabilit  di entrambe le goal line, subito dopo lo snap, muovetevi in direzione delle stesse per giudicare sulle segnature e per prendere un accurato massimo avanzamento.

Sulla goal line della squadra B:

2. Sui giochi di corsa, dovete essere sulla goal line prima del runner per giudicare se la palla ha penetrato a meno il piano. Non muovetevi in direzione del backfield della squadra A per lasciar passare i giocatori.

3. Se vedete che il runner viene fermato vicino alla goal line, fischiate, entrate e vendete il punto di palla morta. Gridate "e' vicina" per informare i vostri colleghi.

4. Sui giochi di lancio. Muovetevi immediatamente sulla goal line quindi reagite al gioco. Se il lancio viene effettuato corto rispetto alla goal line, rimanete sulla linea per giudicare l'eventuale penetrazione della goal line. Se lancio viene effettuato nella end zone, muovetevi nella miglior posizione per giudicare come va a finire il lancio.

5. Segnalate una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedete che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio e' stato completato nella end zone.

Sulla goal line della squadra A:

6. Segnalate una safety fischiando e dando il segnale di safety (S6) solo quando vedete chiaramente il runner placcato o fuori campo dietro la goal line.

Su una qualsiasi delle goal line:

7. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entrate fino a che potete vedere la palla. Se siete l'arbitro pi  vicino, potreste avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controllate se gli altri arbitri non hanno visto il runner placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.

8. Se e' necessario allontanarsi dai giocatori che arrivano, muovetevi ben fuori dal campo allineati con la goal line. Non lasciate la goal line.

9. Non fate il segnale di segnatura se avete lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiate e non fate nessun segnale se non siete sicuri di come e' finita l'azione.

10. Se avete la responsabilit  della goal line state a cavallo della goal line – non correte dietro il runner dopo che e' entrato nella end zone a meno che non ci sia la minaccia di un problema del o contro il runner.

11. Mantenete il segnale di touchdown o safety fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto, ma tenete gli occhi sui giocatori (giratevi se necessario) – non guardate il Referee finche tutte le azioni non sono finite. Non correte e fate il segnale nello stesso tempo. Non dovete ripetere il segnale fatto dai vostri colleghi a meno che non vi accorgete che il Referee non ha visto i loro segnali.

12. E' molto importante nei giochi di goal line che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunicate se siete in dubbio. Fate il segnale solo se siete sicuri.

13.5.d – Tecniche avanzate

1. [SOLO LINE JUDGE] Informare gli arbitri profondi del numero della yard line di dove si trova la linea di scrimmage. Comunicate (preferibilmente verbalmente) chi ha la responsabilit  della goal line.
2. Su giochi di corsa che vanno verso il pylon, date la priorit  alla goal line piuttosto che alla linea laterale. L'arbitro profondo dalla vostra parte vi aiuter  per controllare la linea laterale – solo voi potete giudicare cosa succede sulla goal line.
3. Nelle situazioni di snap vicino alla line to gain nel 3j e 4j down, trattate la line to gain come se fosse la goal line.
4. Se la line to gain e' vicino alla goal line, la vostra prima priorit  e' la goal line. Se necessario tornate indietro dalla goal line alla line to gain una volta che e' chiaro che il runner non potr  segnare.
5. [SOLO LINE JUDGE] Non rimanete sulla linea di scrimmage come quando c'  un gioco di lancio in qualsiasi posto del campo. L'Umpire vi aiuter  nelle situazioni di goal line in cui i lanci superano la neutral zone.

13.6 – Ritorni

13.6.a – Priorit  (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione intorno a lui mentre siete l'arbitro piu' vicino.
2. Prendere il massimo avanzamento o il punto di uscita dal campo se:
 - a. La palla muore nella vostra zona del campo fra la goal line e le 2 yards della squadra A.
 - b. Se il runner e' fra voi e la goal line della squadra A
 - c. Siete piu' vicini al punto degli arbitri profondi.
 Normalmente l'arbitro profondo avr  una strada piu' facile della vostra per andare sul punto poich  egli sta seguendo il flusso del gioco mentre voi state ancora cercando di evitare i giocatori che vengono verso di voi.
3. Osservate qualsiasi fumble dove siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore, marcate il punto con una bean bag.
4. Osservate qualsiasi lancio illegale in avanti, specialmente se avete una visione a livello o vicina al portatore di palla.
5. Osservate i blocchi dei giocatori nella vostra area di responsabilit  davanti e intorno al portatore di palla, particolarmente:
 - a. Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto d'attacco.
 - b. Blocchi illegali sotto la cintura in qualsiasi posizione del campo.
 - c. Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.
 - d. Passare illegalmente la palla alla mano in avanti
 - e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
6. Osservare qualsiasi handoff o lancio all'indietro dove siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con una bean bag.

13.6.b – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. State lontano dai giocatori.
2. Andate in backpedal in direzione della goal line della squadra A davanti al gioco. Se non e' piu' possibile andare in backpedal giratevi e guardate il gioco da sopra la spalla.
3. Se il gioco va abbastanza profondo da minacciare la goal line della squadra A, siate li prima del runner.
4. Osservate il runner finche rimane nella vostra zona di responsabilit . Se avviene un cambio di possesso piu' profondo a fondocampo di dove voi siete, andate in backpedal lungo la linea laterale. Tenendo sempre il runner di fronte a voi. Cercate di tenerlo sempre in mezzo fra voi e l'arbitro profondo. Prendete la responsabilit  del runner se vi supera (a meno che l'arbitro profondo e' anche lui li). State larghi abbastanza da poter indietreggiare fuori dalla linea laterale davanti ai giocatori. Mai girare le spalle alla palla.

5. Aiutate il Referee sulla goal line della squadra A. avete la responsabilit  della linea laterale fino alla goal line.

6. Se la palla muore nella vostra area di responsabilit , fischiate, fate il segnale di timeout (S3) e quindi segnalate il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tenete il segnale finche il Referee non lo vede.

13.7 – Punts

13.7.a – Priorit` (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorit` come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in pi`:

1. Giudicate se il calcio ha superato la linea di scrimmage e controllate se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.
 2. Se il calcio e' corto:
 - a. Marcate la fine del calcio con una bean bag se siete l'arbitro pi` vicino.
 - b. Giudicate se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
 - c. Osservate se viene fatto un segnale di fair catch nella vostra zona di competenza.
 - d. Osservate le interferenze con l'opportunit` di prendere il calcio in volo contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella vostra zona di competenza.
 - e. Se il calcio non arriva nella vostra zona, osservate i giocatori che non hanno commesso interferenza con l'opportunit` di prendere il calcio al volo perchŽ sono stati bloccati da un avversario contro il ricevitore.
 - f. Marcate tutti i tocchi illegali con una bean bag.
 3. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori dal vostro lato del campo e [SOLO LINESMAN] dagli up back.
 - b. Prima del calcio, uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea ed i backs che proteggono il kicker. Specialmente il tackle ed il wing back dal vostro lato.
 - c. Durante il calcio uso illegale delle mani e holding contro i giocatori della squadra A che stanno cercando di andare a fondocampo.
 - d. Giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fate cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscite e lanciate la flag se ritorna in campo).
 - e. Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno segnalato fair catch.
 - f. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - g. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la parta e' morta.
 4. Prendere nota del numero dei giocatori nella posizione di ricevitore eleggibile dalla vostra parte del campo e osserva tese qualcun altro e' il primo a toccare la palla o e' un inleggibile a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
 5. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato o e poi adeguarsi alle priorit` in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessit`.
 6. Fatevi dirigere dal Referee al punto di incrocio della linea laterale se la palla e' stata calciata direttamente fuori dal campo.
- Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorit` come sui ritorni (vedi sopra).

13.7.b – Posizionamento iniziale

1. Prendere la normale posizione di scrimmage

13.7.c – Reazione a ci` che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservatene la traiettoria iniziale ma non guardate la palla quando e' in volo. Osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit` (definiti nel diagramma della sezione 24.4) – i loro occhi vi diranno do ve sta andando la palla.
2. Rimanete sulla linea di scrimmage fino a che la palla supera la neutral zone, poi muovetevi a fondo campo per un massimo di 10 o 15 yards.
3. Gli arbitri profondi sono normalmente responsabili dei ricevitori, ma il Line Judge ed il Linesman devono aiutarli dalla loro rispettiva parte del campo con la copertura dei ricevitori meno profondi e per i calci corti fuori dal campo.
4. Quando e' palese che il calcio non atterrer` nella vostra zone:
 - a. Mantenete una posizione dove potete coprire di fronte e intorno al ritornatore. Se siete l'arbitro pi` vicino oltre l'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muovetevi dove potete osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio.

- b. Se il giocatore nella vostra zona fa il segnale di fair catch, controllate che non faccia un blocco prima di toccare la palla.
- c. Non esitate a chiamare un fallo se ne vedete uno accadere nella zona dove voi siete l'off man anche se siete a considerevole distanza dall'azione. Comunicate con i vostri colleghi per controllare quale e' stato la loro visione dell'azione.

5. Quando appare ovvio che la palla calciata arriverà nella vostra zona:

- a. Se il calcio viene toccato per primo da un giocatore della squadra che ha calciato, fate il segnale di tocco illegale (S16) per segnalare il fatto. Se il calcio viene per prima cosa muffato (ma non in possesso) da un membro della squadra in ricezione oltre la neutral zone, potrete fare il segnale di tocco (S11) per indicare che la palla e' buona per tutti.
- b. Usate la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, in questo caso quello in copertura, segnerà ogni punto e farà ogni segnale.
- c. Se la palla muore perche recuperata o presa al volo dalla squadra B dopo un segnale di fair catch, o recuperata o presa al volo dalla squadra A, fischiate e fate il segnale di timeout (S3).
- d. Se il calcio viene recuperato dalla squadra A, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3) e fate il segnale di tocco illegale (S16) e il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.
- e. Se il calcio va fuori campo nella vostra zona, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3). Se la palla va fuori campo in volo, fate il segnale (Sup16) al Referee per farvi indicare il punto in cui e' uscita usando gli opportuni segnali (Sup17, Sup18 e Sup19). Tenete il punto e mettete giù la palla.

f. Se la palla rotola e si ferma nella vostra zona, assicuratevi che nessun giocatore sta cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di timeout (S3).

6. Durante il ritorno reagite come spiegato nella sezione "Ritorni" (sopra).

7. State pronti se il calcio viene bloccato e se viene recuperato e avanzato. Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagite come per i normali giochi di questo tipo. Coprite la goal line e la end line come appropriato. Quando la palla viene persa nel backfield, aiutate il Referee nell'osservare le azioni contro il kicker, specialmente quando la palla e' dal lato opposto del campo.

8. Se il calcio viene bloccato, l'arbitro laterale dallo stesso lato del campo del Referee deve mantenere la sua posizione sulla linea di scrimmage e rimanere responsabile per giudicare se il calcio supera la linea. L'altro arbitro laterale si muoverà nel backfield della squadra A per aiutare il Referee.

13.8 – Field Goal e Trasformazioni

13.8.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Giudicare se il calcio ha superato o meno la neutral zone, sappiate se ha toccato terra, un giocatore o un arbitro oltre la neutral zone.
2. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il kicker specialmente l'end e/o il wing back dal vostro lato.
 - b. Blocchi sotto la cintura.
 - c. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - d. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
 - e. Formazione illegale, specialmente gli uomini di linea che illegalmente intrecciano le gambe fra loro prima dello snap.
3. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal vostro lato del campo e osservate se un altro e' il primo a toccare la palla o se ce'e' un ineleggibile a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.
4. Reagire a snap sbagliati o calci bloccati che si trasformano in una corsa, un lancio o un ritorno. Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorità che per tutti i ritorni (vedi sopra).

13.8.b – Posizionamento iniziale

1. Stare nella normale posizione di scrimmage.

2. [SOLO LINESMAN] durante la trasformazione, mettere il box sulla linea delle tre yards mostrando il 1^o down e istruite la crew di lasciare giu' la catena fuori dalla linea laterale e circa sulle 20 yards e di stare ben indietro.

13.8.c – Reazione a ciu' che succede (movimenti e segnali)

1. Dopo il calcio, andate verso il mucchio dei giocatori nel mezzo del campo. Questo vi forzeru' a tenere gli occhi sui giocatori e ci scoraggeru' dal guardare se il calcio e' stato trasformato o meno. Se avviene un problema sarete nella miglior posizione per aiutare l'Umpire a gestirla.

2. Se si sviluppa una corsa o un lancio e la palla e' stata snappata dentro le 15 yards muovetevi velocemente verso la goal line. [CREW a 7 MEN] Il Side Judge saru' giu' sulla goal line dal lato del Linesman.

3. Siate pronti ai calci bloccati ed ai recuperi e avanzamenti. Su finte di calcio passate alla normale copertura di corsa o lancio. [SOLO LINESMAN] Aiutate il Referee ad osservare le azioni contro il kicker e l'holder quando la palla e' libera nel backfield. Il Referee passeru' la sua responsabilitu' sulla copertura della palla.

13.8.d – Tecniche avanzate

1. Se il calcio viene bloccato, l'arbitro laterale dallo stesso lato del campo del Referee dovru' mantenere la sua posizione sulla linea di scrimmage e rimanere responsabile per giudicare se il calcio ha superato la linea. L'altro arbitro si muoveru' a verso il fondocampo della squadra A per aiutare il Referee.

2. Sulla trasformazione, istruite l'operatore della line to gain alternativa (se ne avete uno) di lasciare a terra il suo equipaggiamento e di stare ben fuori.

13.9 – Dopo ogni down

13.9.a – Priorit'u' (in ordine decrescente)

1. Osservate le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.

2. Incoraggiate i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e ritornate la palla all'arbitro o lasciatela vicino al punto di palla morta, quale che sia la cosa piu' appropriata.

3. Controllate se e' stata lanciata una flag e nel caso:

a. Date il segnale di timeout (S3)

b. Riportate qualsiasi fallo abbiate chiamato al Referee e all'Umpire.

c. Coprite la flag (o le bean bags se necessario) lanciate dai vostri colleghi.

d. Assicuratevi che vengano amministrare correttamente tutte le penalit'u'.

e. Informate il capo allenatore dal vostro lato del campo sulle penalit'u'. Particolarmente quelle contro la sua squadra.

4. Controllate se e' stato raggiunto un primo down oppure se si e' vicini e fate il segnale opportuno.

5. Controllate se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possono ritardare la ripresa del gioco.

6. Controllate se ci sono richieste di timeout.

7. Ripetete il segnale di timeout (S3) dei vostri colleghi.

8. Sappiate se la palla e' morta in campo e informate il Referee che il tempo partiru' al ready for play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12).

9. Aiutate nel riportate la vecchia palla o una palla nuova al punto successivo.

13.9.b – Posizionamento iniziale

1. Immediatamente dopo la fine del down precedente, dovete essere in posizione allineati con il punto successivo.

13.9.c – Reazione a ciu' che succede (movimenti e segnali)

1. Se siete l'arbitro in copertura del gioco controllate se e' stata raggiunta la line to gain [SOLO LINE JUDGE] Voi sarete normalmente nella miglior posizione per giudicare se e' stato raggiunto o meno. Se

lo fate in modo efficace, il Linesman non avru' bisogno di girarsi per guardare la catena e sapere se e' stato raggiunto il primo down.

a. Se e' stato guadagnato il primo down fate il segnale di timeout (S3). Dopo che ogni azione si e' esaurita cercate un contatto visivo con il Referee e fate il segnale di primo down (S8 o Sup35). Tenete il segnale fino a che non vi viene confermato.

b. Se non siete sicuri che sia stata raggiunta la line to gain segnalate timeout (S3) e gridate "e' vicina". Incoraggiate il Referee a venire a controllare egli stesso.

- c. Se il gioco finisce in campo informate il Referee che il tempo deve ripartire al ready for play facendogli il segnale di tempo che corre (Sup12).
2. Se e' stata lanciata una flag seguite la procedura descritta nel capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, seguite la procedura descritta nel capitolo 17. Se il tempo e' terminato seguite la procedura descritta nel capitolo 20.

Muovendo il box e la catena:

3. [SOLO LINESMAN]

- a. Quando siete certi che non ci siano falli nel gioco precedente (e non ci siano altre ragioni per aspettare) istruite il'operato al box di muoversi nella nuova posizione e controllate che sia visualizzato il down corretto.
- b. Quando viene guadagnato un primo down e bisogna stabilire una nuova line to gain, prima istruite il'operatore al box di muoversi nella nuova posizione sulla linea laterale. Quindi va istruita la chain crew a muoversi velocemente nella nuova posizione.
- c. Anticipate tutte le chiamate per la misurazione e siate pronti a prendere la catena non appena richiesto dal referee.

4. [SOLO LINE JUDGE]

- a. Anticipate ogni chiamata per la misurazione e siate pronti a segnalare il punto dove mettere la clip quando viene richiesto dal referee.

Riporto della palla:

5. Se avete la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed e' vicino alla line to gain, consegnate la palla all'arbitro in copertura e consentitegli di piazzarla giu' nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla e morta.
6. A meno che siete l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiutate nel riposto della palla all'arbitro che la piazzer^ sul punto successivo vedi sezione 5.8).
7. Se la palla muore fuori campo o vicino giu' alla linea laterale che alle hash mark non muovete la palla dal punto di palla morta fino a che una palla in sostituzione verra posizionata nel punto corrispondete sulle hash mark.

Siate pronti per il down successivo.

8. Controllate che non ci stia avvenendo niente di strano fuori dalla vostra linea laterale o nella vostra panchina, ma non consentite che queste attivit^ vi distraggano dalla vostra responsabilit^ principale dentro il terreno di gioco.
9. Verbalmente o visivamente informate il Referee del down corretto e dello stato del cronometro (se siete il Coverer) e controllate che il referee li stia indicando correttamente. Informatelo immediatamente se sta facendo i segnali sbagliati. Siate a conoscenza della nuova distanza dalla line to gain.
10. Osservate la legalit^ delle sostituzioni dalla vostra parte del campo e controllate che i giocatori della squadra A abbiano aderito alla regola delle 9 yards (non valida in Italia – ndt) (vedi Regola 7-1-3-a2).
11. Garantite richieste dalla panchina per timeout o coaching conference solo quando fatte secondo le regole (vedi Regole 3-3-4-b, 3-3-4-c e 3-3-4-e).
12. Muovetevi nella posizione per il down successivo. Andate in backpedal se necessario per tenere gli occhi sulla palla. Non togliete gli occhi dalla palla nel caso il gioco parta mentre voi non state guardando.

13.9.d – Tecniche avanzate

1. [SOLO LINE JUDGE QUANDOI C'E' LA CHAIN CREW ALTERNATIVA]

- a. Quando la palla viene dichiarata ready for play per il down successivo istruite l'operatore al box di muovere il box nella posizione successiva.
- b. Quando viene stabilita una nuova line to gain e la catena viene posizionata, istruite l'operatore al marker della line to gain alternativa a muoversi nella nuova posizione.

2. [SOLO LINESMAN] non perdetevi troppo tempo ad interagire con la chain crew che vi distrae dagli altri vostri compiti che sono guardare i giocatori e comunicare con i colleghi.

3. La priorit^ alla fine del gioco e di essere in posizione per il gioco successivo. Solo se c'e'un incidente serio (come un fallo di condotta antisportiva, un infortunio o la rottura della catena) allora la vostra routine puo' essere interrotta.

4. Se volete parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che e' stato molto vicino a commettere un fallo) e' spesso utile per risparmiare tempo far riportare il messaggio al Referee (per un giocatore della squadra A) o all'Umpire (per un giocatore della squadra B). Non ritardate la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout.
5. Mantenete la vostra concentrazione e pensate al down successivo.

14. FIELD JUDGE e SIDE JUDGE

(CREW a 6 o 7 MEN)

14.1 – Free kicks

14.1.a – Priorit` (in ordine decrescente)

Prima del calcio

1. Accertarsi se il Referee ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onsite kick, e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. Contare i giocatori della squadra A e fare l'opportuno segnale (uno fra i segnali Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Controllare il segnale fatto dagli altri colleghi. Ricontare se il segnale e' differente.
3. Controllare le aree laterali per essere sicuri che tutti coloro che non sono giocatori in campo siano nella propria area in panchina.
4. Assicurarsi che la chain crew (ed il box alternativo e l'operatore del line marker se presenti) si e' spostata insieme all'attrezzatura ben fuori e che l'attrezzatura e' stata appoggiata per terra dietro le linee che delimitano la sideline.
5. Se siete posizionati sulla restraining line, assicuratevi che tutti i giocatori della squadra A sono stati dentro la linea delle 9 yards prima del calcio (regola non valida in Italia – ndt) (vedi Regola 6-1-2-e).
6. Solo quando siete soddisfatti che tutto e' pronto, e che i vostri colleghi (in particolare l'Umpire) sono in posizione, alzate in alto il braccio fino a che viene visto e confermato dall'Umpire (se siete sulla restraining line) o dal Referee (se siete posizionati a fondo campo).
7. State sempre pronti ad un eventuale calcio corto.

Durante il calcio:

8. Osservare se il calcio va direttamente fuori dal campo senza essere stato toccato da nessun giocatore in ricezione.
9. Controllare se i giocatori fanno un segnale di fair catch e siate pronto a valutare qualsiasi interferenza con l'opportunit` di prendere il calcio al volo.
10. Se il calcio e' corto:
 - a. Sapere dove e da chi la palla e' stata toccata per prima.
 - b. Se siete posizionati sulla restraining line della squadra B, controllate se il calcio ha rotto il piano di quella linea.
 - c. Osservare i blocchi illegali da parte della squadra A.
 - d. Segnare qualsiasi punto dove avviene un tocco illegale mettendo una bean bag.
 - e. Prendere il punto di palla morta se siete l'arbitro piu' vicino e c'e' stata una corsa nulla o molto corta.
11. Date il segnale di partenza del tempo (S2) solo se la palla viene toccata per prima legalmente nella zona di vostra competenza.
12. Segnare il punto di palla morta solo se il runner viene placcato o va fuori campo nelle ultime 2 yards prima della goal line della squadra A, o se il runner vi supera.
13. Segnalare il touchdown se siete sulla goal line della squadra A.
14. Osservate i falli di ogni giocatore nella vostra area e particolarmente:
 - a. Tocco illegale su calci corti.
 - b. Infrazioni sulla restraining line.
 - c. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco.
 - d. Blocchi sotto la cintura.
 - e. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.
 - f. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
 - h. Ogni giocatore della squadra che calcia che entra in campo dopo che e' stato effettuato il calcio o

che volontariamente esce dal campo durante il calcio.

14.1.b – Posizionamento iniziale

Calci normali:

1. Se il free kick e' a seguito di una segnatura, procedete lungo la linea laterale verso la vostra posizione per il kickoff, assicurandovi, mentre lo fate, che la squadra dal vostro lato del campo sia a conoscenza che sta trascorrendo il minuto di intervallo (vedi Regola 3-3-7-h).

2. [SOLO FIELD JUDGE]

a. [CREW a 6 MEN] Siate nella posizione F (vedi 24.1) sulla restraining line della squadra A fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa.

b. [CREW a 7 MEN] Siate nella posizione D (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra B.

3. [SOLO IL SIDE JUDGE] Siate nella posizione E (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dalla parte opposta alla tribuna stampa, sulla restraining line della squadra B.

Onside kick:

7. [SOLO IL FIELD JUDGE] Rimanete nella posizione normale.

8. [SOLO IL SIDE JUDGE] Muovete nella posizione G (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A.

Free kick dopo una safety:

9. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalit' o di una safety, vano prese le stesse identiche posizioni, muovendosi appropriatamente su o giu' nel campo.

14.1.c – Reazione a ci' che succede (movimenti e segnali)

Prima del calcio:

1. Se succede qualcosa che possa impedire che venga effettuato il calcio (es. un estraneo entra in campo o si avvicina al terreno di gioco), fischiate e fate il segnale di timeout (S3) e affrontate il problema.

Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedete qualsiasi giocatore della squadra che calcia che esce volontariamente dal campo durante il calcio, mettete una bean bag o il cappellino nel punto di uscita, e una flag quando rientra in campo.

3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fate il segnale di parte il tempo (S2) se siete l'arbitro piu' vicino o quello con la visuale migliore.

Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla e' stata calciata, osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit' (vedi diagramma 24.1). Dopo aver controllato la traiettoria iniziale, non guardare piu' la palla in volo.

5. Muovetevi a fondo campo lungo al linea laterale mentre il calcio e' in volo. Durante il ritorno, state davanti al runner, tenendolo in mezzo fra voi e l'arbitro profondo. Su una corsa lunga, dovete essere sulla goal line di A prima del runner. Prendete il punto di palla morta se e' entro le 2 yards dalla goal line della squadra A, o se il runner vi passa davanti.

6. Se la palla va fuori campo nella vostra area andata sul punto, lanciate la vostra flag se e' il caso.

Mettete la palla sul punto ed assicuratevi che un altro arbitro porti una palla allo Spotter.

Durante un calcio che finisce corto:

7. Mantenete una posizione in cui potete vedere sia la palla che i blocchi dei giocatori della squadra A.

8. [SE SIETE SULLA RESTRAINING LINE DELLA SQUADRA A] Osservate in modo particolare i blocchi portati dai giocatori della squadra A prima che siano eleggibili a toccare la palla. (vedi Regola 6-1-2-g)

9. [SE SIETE SULLA RESTRAINING LINE DELLA SQUADRA B] Sappiate dove e da chi la palla viene toccata

per prima. Segnate tutti i punti di tocco illegale con una bean bag (vedi Regola 6-1-3).

10. Se siete l'arbitro piu' vicino quando la palla muore, fate il segnale di timeout (S3) e prendete il punto di palla morta.

14.1.d – Tecniche avanzate

1. Fate particolarmente attenzione ai blocchi fatti dai due giocatori della squadra B della prima linea che era piu' vicini a voi al momento del calcio.

14.2 – Giochi di scrimmage base

14.2.a – Priorit' (in ordine decrescente)

1. Conoscere down e distanza e segnalare il down ai colleghi. Prendere nota del down segnalato dai colleghi. Non lasciare che parta il gioco se c'è disaccordo sul numero del down da giocare.
2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale è diverso dal vostro.
3. [SOLO SIDE JUDGE] Se è usato un cronometro da stadio visibile, controllate che parta quando il Referee dà il ready for play, e controllate se si azzerava prima che la palla venga snappata.
4. Identificate il/i vostro/i giocatore/i chiave (vedi capitolo 16). Se la formazione è nuova o inusuale, verbalmente o visivamente confermate con gli altri arbitri.
5. Prendete nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendete nota dei giocatori (normalmente il tight end) che normalmente è

eleggibile per numerazione ma che non lo è perché un altro giocatore è allineato più esternamente sulla linea di scrimmage rispetto a lui (vedi paragrafo 3.5.1).

6. Siate consapevoli della line to gain rispetto alla linea di scrimmage in modo che non dovete guardare la catena per determinare se è stato raggiunto o meno un primo down.
7. Osservate infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra B, per esempio:
 - a. Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che è arrivato il giocatore che lo sostituisce.
 - b. Il sostituto entra in campo, dice qualcosa nell'huddle e lascia il terreno di gioco.
8. Assicuratevi che allenatori e sostituti siano dietro la linea della panchina e che la vostra sideline sia sgombra.

14.2.b – Posizionamento iniziale

1. [SOLO SIDE JUDGE] State dallo stesso lato del campo del Linesman.
2. [SOLO FIELD JUDGE] State dallo stesso lato del campo della Line Judge.
3. Siate in posizione sulla o appena fuori dalla linea laterale. Entrambi gli arbitri devono essere allineati sulla stessa yard line. Questa dovrebbe essere normalmente 20 yards dalla linea di scrimmage. In una crew a 7 non state profondi come il Back Judge. [SOLO FIELD JUDGE] Allineatevi al Side Judge.

14.2.c – Tecniche avanzate

1. La vostra posizione iniziale può variare a seconda del momento della partita. È più appropriato stare più profondi se ci si aspetta un lancio lungo, e più vicini se c'è una situazione di line to gain vicina.
2. Nei giochi in cui la squadra in attacco "si inginocchia", state molto vicino ai giocatori ed usate la vostra presenza per scoraggiare comportamenti antisportivi.

14.3 – Giochi di corsa

14.3.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Osservare l'azione davanti al runner.
2. Giudicate se è stato segnato o meno un touchdown.
3. Prendete il massimo avanzamento o il punto di fuori campo se la palla muore in mezzo o dalla vostra parte di campo fino alle 2 yards della squadra B.
4. Osservare qualsiasi fumble in cui siete l'arbitro più vicino o avete la migliore visuale e segnare il punto con un a bean bag.
5. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ed in particolar modo:
 - a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dal vostro giocatore chiave o ogni altro ricevitore più esterno, tight end, blocchi principali o tirate da parte degli uomini della linea ristretta.
 - b. Blocchi illegali sotto la cintura da parte del vostro giocatore chiave e dai giocatori dalla vostra parte di campo.
 - c. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.
 - d. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore quando la palla è morta.
6. Prendete la goal line prima di qualsiasi runner in modo da potere essere in grado di giudicare un eventuale touchdown.

14.3.b – Reazione a ciò che succede

1. Andate in backpedal lungo la linea laterale, tenendo sempre il runner di fronte a voi. Cercate di tenerlo in mezzo fra voi e l'arbitro laterale. Prendete in carico la responsabilità del runner solo se vi supera (a

meno che l'arbitro laterale vi supera a sua volta).

2. State larghi abbastanza da poter indietreggiare fuori dalla linea laterale davanti ai giocatori. Non girate mai le spalle alla palla.

3. Se il gioco avanza abbastanza da minacciare la goal line della squadra B, dovete essere lì prima del runner.

4. Se la corsa va dalla parte opposta del campo, osservate le azioni dietro il runner e l'Umpire. [CREW a 6 MEN]. E' permesso di entrare fino alle hash mark per osservare meglio i giocatori. Comunque state attenti alle reverse o al runner che inverte la corsa puntando verso la vostra linea laterale. Se succede questo siate in grado di tornare indietro sulla vostra linea laterale prima che vi arrivi il runner. Se la palla muore dal vostro lato del campo:

5. Fischiate se vedete il runner chiaramente placato o fuori dal campo. Se e' fuori dal campo o ha raggiunto e superato la line to gain, fate anche il segnale di timeout (S3).

6. Se siete più vicini degli arbitri laterali, o se la palla muore entro le 2 yards dalla goal line della squadra B, andate sul punto di palla morta una volta che i giocatori si sono fermati.

a. Se il gioco finisce in campo. Se possibile muovetevi lungo la linea laterale, piuttosto che diagonalmente.

b. Se il gioco finisce fuori campo, fermatevi sulla linea laterale e osservate le azioni che proseguono fuori dal campo. (L'arbitro di linea andr` fuori campo a visionare cosa succede).

c. State attenti a coprire il massimo avanzamento quando il runner viene spinto indietro.

d. Non saltate sopra i giocatori per andare sul punto di massimo avanzamento: tenete i giocatori di fronte a voi.

e. Una volta che l'azione e' finita, se necessario fatevi dare la palla e mettetela nel punto di palla morta, quindi aiutate a riportare una palla allo Spotter (vedi sezione 5.8)

7. Se la corsa va fuori campo nella zone dell'arbitro laterale, andate nella team area dietro al runner e osservate azioni di e contro di lui.

14.3.c – Tecniche avanzate

8. Non fischiate quando il runner vi dà le spalle oppure e' coperto da un altro giocatore o arbitro – potrebbe aver commesso un fumble e voi potreste non averlo visto. Dovete vedere il cuoio! Siate sicuri che la palla sia morta.

9. Se si forma un mucchio di giocatori date il segnale di timeout (S3), andate verso il mucchio e determinate chi ha il possesso (Sezione 5.11)

10. Se non siete l'arbitro più vicino al punto di palla morta, osservate colpi in ritardo o altre azioni illegali. E' particolarmente di vostra responsabilit` osservare l'azione intorno agli arbitri laterali che sono concentrati sul punto di massimo avanzamento.

14.4 – Giochi di lancio

14.4.a – Priorit` (in ordine decrescente)

1. Giudicate se il lancio e' completo o incompleto. Mentre sar` prioritario quando il lancio avviene dalla vostra parte del campo, in pratica potrebbe essere necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore e' rivolto verso di voi o nella giusta angolazione rispetto alla vostra, rispetto alla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore vi rivolge le spalle, dovete dare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visibilit` rispetto alla vostra.

2. Giudicate sui touchdown quando il lancio e' dentro l'end zone.

3. Osservate il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.

4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:

a. Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa.

b. Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili.

c. Blocco illegale sotto la cintura fatto dai giocatori dal vostro lato del campo.

d. Tocco illegale sui lanci in avanti da parte dei giocatori che sono usciti volontariamente dal campo.

e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.

f. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la parta e' morta.

5. Osservate i giocatori che vanno fuori campo attraversando la linea laterale.

Una volta che il lancio e' stato completato, applicate le stesse priorit` come per i giochi di corsa (vedi

sopra).

14.4.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Andate in backpedal o correte in parallelo alla linea laterale, tenendovi sempre più profondi di ogni potenziale ricevitore dalla vostra parte del campo. Assicuratevi che potete vedere blocchi e contatti di e contro ogni ricevitore eleggibile nella vostra meta' campo.
2. Commutate dalla copertura a uomo (osservare il vostro giocatore chiave) alla copertura a zona (osservare la vostra zona di competenza) immediatamente dopo l'azione iniziale. Questo normalmente dura 2-3 secondi dopo lo snap, una volta che è chiaro in quale zona del campo i ricevitori stanno correndo.
3. Avete la responsabilità completa della vostra linea laterale dalla vostra posizione alla end line della squadra B, e condividete questa responsabilità con l'arbitro laterale. Uno di voi dichiarerete il runner o la

palla fuori dal campo, ma a meno che voi non siate più vicino, sarà l'arbitro laterale a prendere il punto di massimo avanzamento.

4. Siate responsabili della goal line e della end line dal vostro lato del campo ma non trascurate il centro del campo. [CREW a 7 MEN] Il Back Judge vi aiuterà in queste situazioni.
5. Se il ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo, lasciate cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservatelo per vedere se è il primo a toccare il lancio in avanti.
6. Una volta che siete consapevoli che il lancio è stato effettuato, muovetevi nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio è completo o incompleto, e se c'è un'interferenza. Mentre la palla è in volo, osservate i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa.
7. Fischiate se vedete la palla morire nella vostra zona.
8. Quando giudicate la ricezione di un lancio che avviene vicino alla linea laterale, fate solo un segnale. Fate il segnale di incompleto (S10) se giudicate il lancio incompleto. Fate il segnale di timeout (S3) se giudicate il lancio completo ed il runner va subito dopo fuori campo (vedi sezione 5.9). fate il segnale di parte il tempo (S2) se il lancio è completo ed il runner viene placcato in campo. Qualsiasi segnale facciate va ripetuto due o tre volte.
9. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fate il segnale di lancio imprevedibile (S17).
10. Dopo un lancio incompleto, fatevi dare la palla e riportatela allo Spotter (vedi sezione 5.8). assicuratevi che la palla lanciata sia stata tolta dal campo.
11. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagite come su un gioco di corsa normale (vedi sopra).
12. Mantenete una posizione dove potete vedere una larga zona intorno all'azione del giocatore, specialmente su giochi in campo aperto.

14.4c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio in volo vicino alla linea laterale o alla end line, osservate per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardategli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardate prima le sue mani potreste perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede. Stabilite un contatto visivo con il vostro collega sulla linea laterale o sulla end line alla fine del gioco prima di fare qualsiasi segnale (vedi sezione 5.17.8).

14.5 – Giochi di goal line

14.5.a – Priorità (in ordine decrescente)

Stesse priorità che per gli altri giochi di scrum ed in più:

1. Giudicare se viene o meno segnato un touchdown. Questo include tutti i lanci nella end zone, più i giochi di corsa quando la palla viene snappata fuori dalle 5 yards della squadra B.
2. Osservate le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

14.5.b – Posizionamento iniziale

1. Se la palla viene snappata fuori dalle 5 ma entro le 20 yards, siate sulla linea laterale all'altezza della goal line.
2. Siate in grado di vedere almeno metà della goal line e la vostra linea laterale nella end zone. (quando il gioco termina sulla o vicina alla goal line voi dovete essere sulla goal line per giudicare se la palla penetra il piano della goal line).

3. Siate pronti a prendere il massimo avanzamento dentro le 2 yards dalla goal line.
4. [CREW a 6 MEN] Siate inoltre in grado di vedere almeno meta' della end line.
5. Se la palla viene snappata entro le 5 yards, state sulla end line, fuori dalla linea laterale. Siete responsabili della end line e di tutte le azioni nella vostra zona della end zone. (vedi sezione 5.17.8).
L'arbitro laterale sar^ responsabile della goal line.

6. Comunicate verbalmente con chi ha la responsabilit^ della goal e della end line prima di ogni down. In situazioni di forte rumore puntate la posizione per la quale avete la responsabilit^.

14.5.c – Reazione a ci^ che succede (movimenti e segnali)

1. Se avete la responsabilit^ della goal line, rimanete sulla goal line e meno che non dovete muovervi per giudicare sulla ricezione di un lancio all'interno della end zone.

2. Segnalate una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedete che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio e' stato completato nella end zone.

3. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entrate fino a che potete vedere la palla. Se siete l'arbitro pi^ vicino, potreste avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controllate se gli altri arbitri non hanno visto il runner placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.

4. Se e' necessario allontanarsi dai giocatori che arrivano, muovetevi ben fuori dal campo allineati con la goal line. Non lasciate la goal line.

5. Non fate il segnale di segnatura se avete lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiate e non fate nessun segnale se non siete sicuri di come e' finita l'azione.

6. Se avete la responsabilit^ della goal line state a cavallo della goal line – non correte dietro il runner dopo che e' entrato nella end zone a meno che non ci sia la minaccia di un problema del o contro il runner.

7. Mantenete il segnale di touchdown o safety fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto, ma tenete gli occhi sui giocatori (giratevi se necessario) – non guardate il Referee finche tutte le azioni non sono finite. Non correte e fate il segnale nello stesso tempo. Non dovete ripetere il segnale fatto dai vostri colleghi a meno che non vi accorgete che il referee non ha visto i loro segnali.

8. E' molto importante nei giochi di goal line che tutti gli arbitri in copertura indichino lo stesso punto di massimo avanzamento. Comunicate se siete in dubbio. Fate il segnale solo se siete sicuri.

14.5.d – Tecniche avanzate

1. Su giochi di corsa in direzione del piloncino della goal line, aiutate l'arbitro laterale nel vedere se il runner mette un piede fuori dal campo. Questo permetter^ all'arbitro laterale di dare la priorit^ all'osservazione della goal line.

14.6 – Ritorni

14.6.a – Priorit^ (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione introno a lui mentre siete l'arbitro piu' vicino.

2. Prendere il massimo avanzamento o il punto di uscita dal campo se la palla muore nella vostra zona del campo. Questa responsabilit^ si estende fino alle 2 yards dalla goal line della squadra A. Se la palla va dall'altra parte del campo, copiate quello che fa il vostro collega dall'altra parte o valutando il massimo avanzamento o rispecchiando il suo punto.

3. Osservate qualsiasi fumble dove siete l'arbitro pi^ vicino o avete la visuale migliore, marcate il punto con una bean bag.

4. Osservate qualsiasi lancio illegale in avanti, specialmente se avete una visione a livello o vicina al portatore di palla.

5. Osservate i blocchi dei giocatori nella vostra area di responsabilit^ davanti e intorno al portatore di palla, particolarmente:

a. Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto d'attacco.

b. Blocchi illegali sotto la cintura in qualsiasi posizione del campo.

c. Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.

d. Passare illegalmente la palla alla mano in avanti

e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.

6. Osservare qualsiasi handoff o lancio all'indietro dove siete l'arbitro piu' vicino o avete la visuale migliore

e segnate il punto con una bean bag.

14.6.b – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. State lontano dai giocatori.
2. Muovetevi in direzione della goal line della squadra A seguendo il gioco.
3. Osservate il runner finche rimane nella vostra zona di responsabilit  o in direzione del centro campo. State pronti a chiudere quando la palla muore e prendere il punto di massimo avanzamento. L'arbitro di linea potrebbe essere in una posizione migliore per coprire il runner, in questo caso sar  lui a dichiarare la palla morta e prendere il punto di massimo avanzamento.
4. Se il runner e' dalla parte opposta del campo. Osservate i giocatori a centro del campo e quelli nella vostra area.

5. Se la palla muore nella vostra area di responsabilit , fischiate, fate il segnale di timeout (S3) e quindi segnalate il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tenete il segnale finche il Referee non lo vede.

14.7 – Punts

14.7.a – Priorit  (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorit  come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in pi :

1. Marcate la fine del calcio con una bean bag se siete l'arbitro pi  vicino.
2. Giudicate se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
3. Osservate se viene fatto un segnale di fair catch nella vostra zona di competenza.
4. Osservate le interferenze con l'opportunit  di prendere il calcio in volo contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella vostra zona di competenza.
5. Se il calcio non arriva nella vostra zona, osservate i giocatori che non hanno commesso interferenza con l'opportunit  di prendere il calcio al volo perch  sono stati bloccati da un avversario contro il ricevitore.
6. Marcate tutti i tocchi illegali con una bean bag.
7. Giudicate se la regola del momentum pu  essere applicata o no vicina alla goal line.
8. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori dal vostro lato del campo.
 - b. Durante il calcio, uso illegale delle mani e holding contro i giocatori della squadra A che stanno cercando di andare a fondo campo.
 - c. Giocatori della squadra A che ritornano in campo dopo essere usciti volontariamente durante un down (fate cadere la bean bag o il cappellino nel punto di uscite e lanciate la flag se ritorna in campo).
 - d. Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno segnalato fair catch.
 - e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - f. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la parta e' morta.
9. Prendere nota del numero dei giocatori nella posizione di ricevitore eleggibile dalla vostra parte del campo e osserva tese qualcun altro e' il primo a toccare la palla o e' un ineleggibile a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
10. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato o e poi adeguarsi alle priorit  in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessit .
11. Fatevi dirigere dal Referee al punto di incrocio della linea laterale se la palla e' stata calciata direttamente fuori dal campo.

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorit  come sui ritorni (vedi sopra).

14.7.b – Posizionamento iniziale

1. State sulla o fuori dalla linea laterale leggermente pi  profondi del ricevitore pi  profondo. State allo stesso livello dell'altro arbitro profondo.
2. Assicuratevi di poter vedere qualsiasi ricevitore poco profondo nella vostra meta' di campo o, se non ce n'e' nessuno, il potenziale bloccatore piu' profondo.
3. Se la palla viene snappata sulle o dentro le 40 yards della squadra B, prendete come posizione iniziale il pylon sulla la goal line. Siate pronti a giudicare se il calcio va fuori campo in campo o in end zone.
4. Siate pronti ad aggiustare la vostra posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla

capacit  del kicker.

5. Tenete pronta una bean bag ed tenetene una seconda in mano.

14.7.c – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservatene la traiettoria iniziale ma non guardate la palla quando e' in volo. Osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit  (definiti nel diagramma della sezione 24.4) – i loro occhi vi diranno dove sta andando la palla.

2. [CREW a 6 MEN] Il Line Judge e' responsabile del ricevitore pi  profondo ed il Side Judge del ricevitore meno profondo eccetto quello vicino al Line Judge. Se ci sono due ricevitori, Il field and Il Side Judge prendono la responsabilit  di quello pi  vicino a loro. Se ce ne sono pi  di due il Field Judge normalmente prende la responsabilit  dei due pi  vicini a lui. In una crew a 6 men il Field ed il Side Judge lavorano sempre da fuori a dentro.

3. [CREW a 7 MEN] Il Back Judge e' responsabile di tutti i ricevitori profondi e mantiene la responsabilit  da dentro a fuori. Se ci sono due ricevitori profondi. Il Field Judge prende la responsabilit  di quello pi  vicino a lui ed il Back Judge prende l'altro, normalmente in una posizione fra i due ricevitori. Se ci sono tre ricevitori. Il Back Judge ha quello in mezzo e i due arbitri prendono quelli pi  vicini a loro/ se due ricevitori sono allineati uno dietro all'altro il Back Judge ha quello pi  profondo ed il Field Judge quello davanti. A meno che il giocatore non sia palesemente dalla parte del Side Judge. Il Field Judge ed il Side Judge lavorano sempre da fuori a dentro.

4. Quando e' palese che il calcio non atterrer  nella vostra zona:

a. Tenete la vostra posizione originaria/ questo vi aiuter  a segnalare agli altri arbitri che state coprendo l'azione di fronte al ritornatore.

b. Mantenete una posizione dove potete coprire di fronte e intorno al ritornatore. Se siete l'arbitro pi  vicino oltre l'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muovetevi dove potete osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio.

c. Muovetevi in modo da poter vedere azioni in trono al runner se il gioco si allontana da voi. State pronti a prendere la responsabilit  del runner se taglia verso il vostro lato del campo. [CREW a 6 MEN] Muovetevi nella posizione del Back Judge nel centro del campo se il gioco rimane dall'altra parte del campo, ma state pronti a tornare indietro sulla vostra linea laterale se la direzione del gioco torna nella direzione contro di voi.

d. Se il giocatore nella vostra zona fa il segnale di fair catch, controllate che non faccia un blocco prima di toccare la palla.

e. Non esitate a chiamare un fallo se ne vedete uno accadere nella zona dove voi siete l'off man anche se siete a considerevole distanza dall'azione. Comunicate con i vostri colleghi per controllare quale e' stato la loro visione dell'azione.

5. Quando appare ovvio che la palla calciata arriver  nella vostra zona:

a. A meno che siate il responsabile del ricevitore pi  profondo, fate il segnale con il pugno (Sup28) ai vostri colleghi per segnalare che state assumendo la responsabilit  del calcio e del ritornatore pi  vicino.

b. Muovetevi in una posizione laterale (circa 10 yards) e leggermente dietro il ricevitore per giudicare la validit  della presa al volo.

c. Se il calcio viene toccato per primo da un giocatore della squadra che ha calciato, fate il segnale di tocco illegale (S16) per segnalare il fatto. Se il calcio viene per prima cosa muffato (ma non in possesso) da un membro della squadra in ricezione oltre la neutral zone, potrete fare il segnale di tocco (S11) per indicare che la palla e' buona per tutti.

d. Usate la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, in questo caso quello in copertura, segner  ogni punto e far  ogni segnale.

e. Se la palla muore perche recuperata o presa al volo dalla squadra B dopo un segnale di fair catch, o recuperata o presa al volo dalla squadra A, fischiate e fate il segnale di timeout (S3).

f. Se la palla non viene presa al volo e va pi  profonda del ricevitore, seguite la palla e siate pronti a segnalare il suo stato. State larghi abbastanza dalla palla in modo che non ci sia pericolo che possiate toccarla.

- g. Se la palla si avvicina alla goal line, siate in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.
 - h. Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B nel terreno di gioco) o viene placcata dalla squadra B nella end zone, fischiate e fate il segnale di touchback (S7), ripetendo il segnale fino a che non viene visto dal Referee.
 - i. Se il cacio viene recuperato dalla squadra A, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3) e fate il segnale di tocco illegale (S16) e il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.
 - j. Se il cacio va fuori campo nella vostra zona, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3). Se la palla va fuori campo in volo, fate il segnale (Sup16) al Referee per farvi indicare il punto in cui è uscita usando gli opportuni segnali (Sup17, Sup18 e Sup19). Tenete il punto e mettete giù la palla.
 - k. Se la palla rotola e si ferma nella vostra zona, assicuratevi che nessun giocatore sta cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di timeout (S3).
6. Durante il ritorno reagite come spiegato nella sezione "Ritorni" (sopra).

7. State pronti se il calcio viene bloccato e se viene recuperato e avanzato. Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagite come per i normali giochi di questo tipo. Coprite la goal line e la end line come appropriato. Siate a conoscenza del numero di maglia dei giocatori eleggibili.

14.7.d – Tecniche avanzate

1. Se la palla viene snappata sulle o entro le 40 yards della squadra B, ci sarà [CREW a 6 MEN] due o [CREW a 7 MEN] tre arbitri sulla goal line. L'arbitro più vicino giudicherà se la palla ha superato la goal line, mentre gli altri arbitri giudicheranno le azioni dei giocatori intorno alla palla.

14.8 – Field Goal e Trasformazioni

14.8.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. [CREW a 6 MEN o IL FILED JUDGE IN UNA CREW a 7 MEN] Giudicare se il tentativo è andato o meno a buon fine. [CREW a 6 MEN] Il Field ed il Side Judge si dividono la responsabilità. [CREW a 7 MEN] Il Field Judge condivide questa responsabilità con il Back Judge.
2. [CREW a 7 MEN] [SOLO SIDE JUDGE]
 - a. Se la palla è snappata sulle o entro le 15 yards della squadra B:
 - i. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - I. Uso illegale delle mani e holding degli uomini di linea e dei backs che proteggono il kicker specialmente l'end e/o il wing back dal vostro lato.
 - II. Giocatori della difesa che tentano illegalmente di bloccare il calcio (restrizioni della difesa)
 - III. Blocchi sotto la cintura.
 - IV. Ogni azione contro lo snapper che può essere considerata violenza.
 - V. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - VI. Giocatori che colpiscono gli avversari con le ginocchia.
 - VII. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.
 - VIII. Formazione illegale, specialmente gli uomini di linea che illegalmente intrecciano le gambe fra loro prima dello snap.
 - ii. Dopo che la palla è stata calciata, continuare ad osservare i giocatori fino a che sono completamente separati. Mai girarsi per vedere se il calcio è stato trasformato o meno, mai ripetere il segnale di trasformazione riuscita o meno fatta dagli arbitri in copertura, mai scrivere il punteggio, mai prendere una nuova palla, mai fare qualcosa oltre che osservare i giocatori fino a che non ci sia più pericolo di qualsiasi problema.
 - b. Se la palla viene snappata fuori dalle 5 yards.
 - i. Giudicare se viene segnato o meno un touchdown.

3. Osservare i tocchi illegali o il battere la palla.
4. Osservare le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.
5. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione dal vostro lato del campo e osservate se un altro e' il primo a toccare la palla o se ce'e' un ineleggibile a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.

6. Reagire a snap sbagliati o calci bloccati che si trasformano in una corsa, un lancio o un ritorno. Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorit* che per tutti i ritorni (vedi sopra).

14.8.b – Posizionamento iniziale

5. [CREW a 6 MEN o FIELD JUDGE in una CREW a 7 MEN] Prendere posizione una yard dietro il palo dal vostro lato del campo. Siete responsabili di giudicare se la palla passa dentro il vostro palo. [FIELD JUDGE SOLO in a CREW 6 MEN] In aggiunta siete responsabile di giudicare se la palla passa sopra la barra orizzontale.

6. [CREW a 7 MEN] [SOLO SIDE JUDGE]

- a. Se la palla e' snappata fuori dalle 5 yards., siate in posizione nella congiunzione fra la linea laterale e la goal line. Siate pronti a giudicare su corse o lanci in case di finte di tentativi di field goal.
- b. Se la palla e' snappata sulle o entro le 5 yards, mettetevi in posizione di doppio Umpire. Guardate i giocatori della difesa che possono violare la regola relativa a prendere dei vantaggi per poter bloccare il calcio.

14.8.c – Reazione a ci* che succede (movimenti e segnali)

1. [CREW a 6 MEN o FIELD JUDGE in una CREW 7 MEN]

- a. Osservare la palla da quando viene calciata a quando diventa ovvio che il tentativo ha avuto successo o meno.
 - b. Se considerate che la trasformazione abbia avuto successo, comunicate con il collega dietro il palo (se ce n'e' uno) e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro la end zone) e fare il segnale della segnatura (S5) appena vi fermate.
 - c. Se considerate che la trasformazione non sia riuscita, fate il segnale di non segnatura (S10) oppure se il calcio e' passato largo dal vostro lato, fate solo il segnale di calcio fuori (Sup15). Non fate il segnale di touchback.
 - d. Tenete il segnale per almeno 5 secondi e fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto.
 - e. [CREW a 6 MEN] [SOLO FIELD JUDGE] fischiate quando il risultato del calcio e' palese.
 - f. Se il calcio e' corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fate nessun segnale. Muovetevi nella posizione per arbitrate il calcio come un punt.
2. [CREW a 7 MEN] [SOLO SIDE JUDGE] Mantenete una posizione dove potete vedere la carica iniziale, controllare i blocchi dell'attacco e le azioni dei giocatori della difesa, particolarmente gli end e i wind back dalla vostra parte del campo.
3. Se si sviluppa una corsa o un lancio muovetevi lungo la end line per andare in una posizione in grado di coprire i giochi nella end zone.
4. Mantenete le responsabilit* normali di goal line, linea laterale e end line.

14.9 – Dopo ogni down

14.9.a – Priorit* (in ordine decrescente)

1. Osservate le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiate i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e ritornate la palla all'arbitro o lasciatela vicino al punto di palla morta, quale che sia la cosa pi* appropriata.
3. Controllate se e' stata lanciata una flag e nel caso:
 - a. Date il segnale di timeout (S3)
 - b. Riportate qualsiasi fallo abbiate chiamato al Referee e all'Umpire.
 - c. Coprite la flag (o le bean bags se necessario) lanciate dai vostri colleghi.
 - d. Assicuratevi che vengano amministrate correttamente tutte le penalit*.
 - e. Informate il capo allenatore dal vostro lato del campo sulle penalit*. Particolarmente quelle contro la sua squadra.
4. Controllate se e' stato raggiunto un primo down oppure se si e' vicini e fate il segnale opportuno.
5. Controllate se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possono ritardare la ripresa del gioco.

6. Controllate se ci sono richieste di timeout.
7. Ripetete il segnale di timeout (S3) dei vostri colleghi.
8. Sappiate se la palla e' morta in campo e informate il Referee che il tempo partir^ al ready for play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12). Questo vi riguarder^ solo in situazioni di lanci lunghi.
9. Aiutate nel riportate la vecchia palla o una palla nuova al punto successivo.
10. S non state coprendo il gioco, aiutate nel mantenere l'ordine in campo muovendovi verso il punto dove e' finito il gioco.

14.9.b – Reazione a ci^ che succede (movimenti e segnali)

1. Se siete l'arbitro in copertura del gioco controllate se e' stata raggiunta la line to gain.
 - a. Se e' stato guadagnato il primo down fate il segnale di timeout (S3). Dopo che ogni azione si e' esaurita cercate un contatto visivo con il Referee e fate il segnale di primo down (S8 o Sup35). Tenete il segnale fino a che non vi viene confermato.
 - b. Se non siete sicuri che sia stata raggiunta la line to gain segnalate timeout (S3) e gridate "e' vicina". Incoraggiate il Referee a venire a controllare egli stesso.
 - c. Se il gioco finisce in campo informate il Referee che il tempo deve ripartire al ready for play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12). Questo vi riguarder^ solo in situazioni di lanci lunghi.
2. Se e' stata lanciata una flag seguite la procedura descritta nel capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, seguite la procedura descritta nel capitolo 17. Se il tempo e' terminato seguite la procedura descritta nel capitolo 20.
3. Riporto della palla:

4. Se avete la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed e' vicino alla line to gain, consegnate la palla all'arbitro in copertura e consentitegli di piazzarla gi^ nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla e morta.

5. A meno che siete l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiutate nel riposto della palla all'arbitro che la piazzer^ sul punto successivo vedi sezione 5.8).

6. Se la palla muore fuori campo o vicino pi^ alla linea laterale che alle hash mark non muovete la palla dal punto di palla morta fino a che una palla in sostituzione verra posizionata nel punto corrispondete sulle hash mark.

7. Mantenete l'ordine sulla linea laterale e nella team area.

8. [CREW 6 MEN] SOLO FIELD JUDGE] Ricordate al Referee lo stato del cronometro, ricordategli se deve partire al ready for play o allo snap. State pronti a controllare quando dovra partire il tempo quando il Referee ha evidenziato situazioni di tattiche del tempo non corrette. Non ripetete il segnale del Referee del tempo che parte (S2)

9. Se c'e' un cronometro da stadio. Controllate che sia fermato e fatto partire correttamente.

10. Osservate la legalit^ delle sostituzioni alla vostra parte del campo.

11. Accordate i timeout correttamente alle persone lungo la linea laterale e segnalate le coaching conference che sono state fatte secondo quando descritto nel regolamento (vedi regole 3-3-4-b, 3-3-4-c, e 3-3-4-e).

12. Muovetevi nella posizione per il down successivo. Andate in backpedal se necessario per tenere gli occhi sulla palla. Non togliete mai gli occhi dalla palla per non lasciare che il gioco parta senza che voi state guardando.

14.9.c – Tecniche avanzate

1. La priorit^ alla fine del gioco e di essere in posizione per il gioco successivo. Solo se c'e' un incidente serio (come un fallo di condotta antisportiva, un infortunio o la rottura della catena) allora la vostra routine puo' essere interrotta.

2. Se volete parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che e' stato molto vicino a commettere un fallo) e' spesso utile per risparmiare tempo far riportare il messaggio al Referee (per un giocatore della squadra A) o all'Umpire (per un giocatore della squadra B). Non ritardate la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout.

3. Mantene la vostra concentrazione a pensate al down successivo.

15. BACK JUDGE

(CREW a 7 MEN)

15.1 – Free kicks

15.1.a – Priorit* (in ordine decrescente)

Prima del calcio

1. Accertarsi se il Referee ha ordinato alla crew di spostarsi nelle posizioni di onsite kick, e muoversi nella propria posizione (se necessario) se lo ha fatto.
2. Contare i giocatori della squadra A e fare l'opportuno segnale (uno fra i segnali Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Controllare il segnale fatto dagli altri colleghi. Ricontare se il segnale e' differente.
3. Controllare le aree laterali per essere sicuri che tutti coloro che non sono giocatori in campo siano nella propria area in panchina.
4. Assicurarsi che la chain crew (ed il box alternativo e l'operatore del line marker se presenti) si e' spostata insieme all'attrezzatura ben fuori e che l'attrezzatura e' stata appoggiata per terra dietro le linee che delimitano la sideline.
5. Assicuratevi che tutti i giocatori della squadra A sono stati dentro la linea delle 9 yards prima del calcio (regola non valida in Italia - ndt) (vedi Regola 6-1-2-e).
6. Solo quando siete soddisfatti che tutto e' pronto, e che i vostri colleghi (in particolare l'Umpire) sono in posizione, alzate in alto il braccio fino a che viene visto e confermato dall'Umpire (se siete sulla restraining line).
7. State sempre pronti a gestire calci corti.

Durante il calcio:

8. Osservare se il calcio va direttamente fuori dal campo senza essere stato toccato da nessun giocatore in ricezione.
9. Controllare se i giocatori fanno un segnale di fair catch e siate pronto a valutare qualsiasi interferenza con l'opportunit* di prendere il calcio al volo.
10. Se il calcio e' corto:
 - a. Sapere dove e da chi la palla e' stata toccata per prima.
 - b. Osservare i blocchi illegali da parte della squadra A.
 - c. Segnare qualsiasi punto dove avviene un tocco illegale mettendo una bean bag.
 - d. Prendere il punto di palla morta se siete l'arbitro piu' vicino e c'e' stata una corsa nulla o molto corta.
11. Date il segnale di partenza del tempo (S2) solo se la palla viene toccata per prima legalmente nella zona di vostra competenza.
12. Osservate i falli di ogni giocatore nella vostra area e particolarmente:
 - a. Tocco illegale su calci corti.
 - b. Infrazioni sulla restraining line.
 - c. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco.
 - d. Blocchi sotto la cintura.
 - e. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.
 - f. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.
 - g. Ogni giocatore della squadra che calcia che entra in campo dopo che e' stato effettuato il calcio o che volontariamente esce dal campo durante il calcio.

15.1.b – Posizionamento iniziale

Calci normali:

1. Se il calcio avviene dopo una segnatura, procedete lungo la linea laterale fino alla vostra posizione al kickoff, assicuratevi mentre lo fate che la squadra dal vostro lato sia consapevole del minuto di intervallo (vedi Regola 3-3-7-h).
2. Siate nella posizione F (vedi 24.1) fuori dalla linea laterale sulla restraining line della squadra A dal lato della tribuna stampa.

Onside kick:

3. Rimanete nella posizione normale.

Free kick dopo una safety:

4. Quando si ha un free kick a seguito dell'applicazione di una penalit[^] o di una safety, vano prese le stesse identiche posizioni, muovendosi appropriatamente su o gi[^] nel campo.

15.1.c – Reazione a ci[~] che succede (movimenti e segnali)

Prima del calcio:

1. Se succede qualcosa che possa impedire che venga effettuato il calcio (es. un estraneo entra in campo o si avvicina al terreno di gioco), fischiate e fate il segnale di timeout (S3) e affrontate il problema.

Durante ogni gioco di calcio:

2. Se vedete qualsiasi giocatore della squadra che calcia che esce volontariamente dal campo durante il calcio, mettete una bean bag o il cappellino nel punto di uscita, e una flag quando rientra in campo.

3. Se il tempo deve partire quando la palla viene legalmente toccata in campo, fate il segnale di parte il tempo (S2) se siete l'arbitro pi[^] vicino o quello con la visuale migliore.

Durante un calcio che finisce profondo:

4. Dopo che la palla e' stata calciata, osservate i giocatori nella vostra area di responsabilit[^] (vedi diagramma 24.1). Dopo aver controllato la traiettoria iniziale, non guardare pi[^] la palla in volo.

5. Prendete una posizione leggermente angolata nel campo approssimativamente a 20 yards (allineatevi con l'Umpire) non appena vi muovete a fondo campo. Osservate le azioni davanti al runner dalla vostra parte del campo.

Durante un calcio che finisce corto:

6. Mantenete una posizione in cui potete vedere sia la palla che i blocchi dei giocatori della squadra A.

7. In particolare guardate i blocchi fatti dai giocatori della squadra A prima che diventano eleggibili a toccare la palla (vedi Regola 6-1-2-g).

15.1.d – Tecniche avanzate

1. Fate particolare attenzione ai blocchi portati dai giocatori al centro del campo che fanno parte della prima linea della squadra B.

15.2 – Giochi di scrimmage base

15.2.a – Priorit[^] (in ordine decrescente)

1. Conoscere down e distanza e segnalare il down ai colleghi. Prendere nota del down segnalato dai colleghi. Non lasciare che parta il gioco se c'e' disaccordo sul numero del down da giocare.

2. Contare i giocatori della squadra B e fare il segnale opportuno (Sup3, Sup4 o Sup24) agli altri colleghi. Prendere nota del segnale fatto dai colleghi. Ricontare se il segnale e' diverso dal vostro.

3. Identificate il/i vostro/i giocatore/i chiave (vedi capitolo 16). Se la formazione e' nuova o inusuale, verbalmente o visivamente confermate con gli altri arbitri.

4. Prendete nota dei ricevitori eleggibili e di quei ricevitori che sono eleggibili per posizione ma non per numerazione. Inoltre, prendete nota dei giocatori (normalmente il tight end) che normalmente e' eleggibile per numerazione ma che non lo e' perche' un altro giocatore e' allineato piu' esternamente sulla linea di scrimmage rispetto a lui (vedi paragrafo 3.5.1).

5. Siate consapevoli della line to gain rispetto alla linea di scrimmage in modo che non dovete guardare la catena per determinare se e' stato raggiunto o meno un primo down.

6. Osservate infrazioni relative alla sostituzione di giocatori della squadra B, per esempio:

a. Il giocatore sostituito non lascia l'huddle entro 3 secondi dopo che e' arrivato il giocatore che lo sostituisce.

b. Il sostituto entra in campo, dice qualcosa nell'huddle e lascia il terreno di gioco.

15.2.b – Posizionamento iniziale

1. Mettetevi a 25 yards dalla linea di scrimmage, pi[^] o meno a centro del campo.

2. Siate profondi e senza giocatori davanti, ma in grado di vedere i ricevitori, specialmente la vostra chiave.

3. Normalmente, sarete pi[^] profondo del pi[^] profondo ricevitore, ma mettetevi in modo da non intralciare il suo movimento.

4. Favorite il lato forte della formazione oppure, se e' bilanciata, il lato del giocatore che e' la vostra chiave.

15.2.c – Reazione a ci[~] che succede (movimenti e segnali)

1. Siate sempre in posizione da coprire l'azione dal centro verso l'esterno.

2. Osservate il giocatore del backfield (se e' il vostro giocatore chiave) che va in motion. Aggiustate se necessario la vostra posizione per assicurarvi di poterlo seguire continuamente. Egli diventa di vostra

responsabilita' dopo lo snap (a meno che egli era il giocatore piu' esterno della formazione al momento dello snap) se supera la neutral zone in un gioco di lancio o se porta un blocco fuori dai tackle in un gioco di corsa.

3. Se c'e' un fallo prima dello snap, mantenete la vostra posizione dove potete vedere tutti i giocatori (specialmente quelli esterni al gioco) che possono portare colpi in ritardo.

15.2.d – Tecniche avanzate

1. Su giochi dove la squadra in attacco si inginocchia avvicinatevi e prendete posizione come secondo Umpire. Dite agli altri arbitri quello che avete intenzione di fare. Usate la vostra presenza come deterrente a comportamenti antisportivi.

2. In un gioco ovvio di un lancio dell'Ave Maria, partite molto piu' profondi del normale e siate sicuri che arrivate in goal line o sulla end line prima di ogni giocatore della squadra A.

15.3 – Giochi di corsa

15.3.a – Priorita' (in ordine decrescente)

1. Osservare l'azione davanti al runner.

2. Osservare qualsiasi fumble in cui siete l'arbitro piu' vicino o avete la migliore visuale e segnare il punto con un a bean bag.

3. Giudicate se viene segnato un touchdown o meno in un gioco rotto.

4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ed in particolar modo:

a. Uso illegale delle mani e holding sul punto d'attacco, specialmente quelli fatti dai dalla vostra chiave o da qualche ricevitore esterno, tight end, blocchi principali o tirate da parte degli uomini della linea ristretta.

b. Blocchi illegali sotto la cintura da parte della vostra chiave o dei giocatori dalla vostra parte di campo.

c. Falli che sono pericolosi come face mask, tripping e chop block.

d. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore quando la palla e' morta.

5. Arrivate sulla goal line davanti al runner in modo da poter giudicare su un eventuale touchdown.

15.3.b – Reazione a ciu' che succede

1. Muovetevi per osservare l'azione dietro l'Umpire e davanti al runner.

2. Non muovetevi in avanti fino a quando non capite dove la palla sta per diventare morta.

3. Su giochi che si sviluppano verso il centro, non muovetevi troppo velocemente. Lasciate che il gioco venga verso di voi.

4. Quando un gioco di corsa si sviluppa in direzione della linea laterale, muovetevi in direzione della linea laterale, tenendo il runner fra voi, l'arbitro laterale e la linea laterale. State davanti al gioco e tenetevi fuori stando in una zona sicura.

5. Su corse lunghe, cercate di stare davanti al runner e tenerlo dentro un box fra voi e gli arbitri laterali. State lontano dalla corsa dei giocatori.

6. Se siete l'arbitro piu' vicino quando la palla muore, fischiate e prendete il punto di palla morta.

7. State sulla goal line della squadra B prima che venga segnato un touchdown.

8. Se non siete l'arbitro piu' vicino al punto di palla morta, muovete in ogni caso in direzione del punto e osservate le azioni che proseguono dopo che la palla e' morta. Nei giochi in cui il runner va fuori campo, coprite l'area intorno a lui per eventuali azioni dopo che la palla e' morta

9. Mantenete una posizione dove potete osservare l'attivita' dei giocatori intorno all'azione, in particolare nei giochi molto aperti.

15.3.c – Tecniche avanzate

1. Non fischiate quando il runner vi da le spalle oppure e' coperto da un altro giocatore o arbitro – potrebbe aver commesso un fumble e voi potreste non averlo visto. Dovete vedere il cuoio! Siate sicuri che la palla sia morta.

2. Se si forma un mucchio di giocatori date il segnale di timeout (S3), andate verso il mucchio e determinate chi ha il possesso (Sezione 5.11).

3. Se non siete l'arbitro piu' vicino al punto di palla morta. Osservate i colpi in ritardo e altri atti illegali. E'

in particolare vostra responsabilit  osservare le azioni vicino agli arbitri laterali quando questi sono concentrati a prendere il punto di massimo avanzamento.

4. Poich  il Back Judge non e' spesso coinvolto nei giochi di corsa, e' importante mantenere la concentrazione durante tutto il gioco. Potreste essere il solo arbitro a vedere un'azione lontano dalla palla o dietro le spalle di un altro arbitro.

15.4 – Giochi di lancio

15.4.a – Priorit  (in ordine decrescente)

1. Giudicate se il lancio e' completo o incompleto. Mentre sar  prioritario quando il lancio avviene dal centro del campo, in pratica potrebbe essere necessario giudicare su qualsiasi lancio dove il ricevitore e' rivolto verso di voi o nella giusta angolazione rispetto alla vostra, rispetto alla sua posizione. In modo analogo, se il ricevitore vi rivolge le spalle, dovete dare riferimento ad un altro arbitro che ha una migliore visibilit  rispetto alla vostra.

2. Giudicate sui touchdown quando il lancio e' dentro l'end zone.

3. Osservate il contatto iniziale di e contro il/i vostro/i giocatore/i chiave.

4. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:

a. Interferenza sul lancio sia dell'attacco che della difesa.

b. Holding della difesa e uso illegale delle mani contro i ricevitori eleggibili.

c. Blocco illegale sotto la cintura fatto da qualsiasi uomo in motion e da tutti i ricevitori al centro del campo.

d. Tocco illegale sui lanci in avanti da parte dei giocatori che sono usciti volontariamente dal campo (questo puo' richiedere una consultazione con il collega sulla stessa linea laterale).

e. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.

f. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla e' morta.

5. Osservate i giocatori che vanno fuori campo oltre l'end line.

Una volta che il lancio e' stato completato, applicate le stesse priorit  come per i giochi di corsa (vedi sopra).

15.4.b – Reazione a ci  che succede (movimenti e segnali)

1. Andate in backpedal in modo da avere tutti i ricevitori di fronte a voi. Dopo lo snap normalmente i vostri primi passi devono essere all'indietro (a meno che non siate in goal line o end line). Non muovetevi in avanti fino a che non siate praticamente certi che la palla sta per morire. Assicuratevi di poter vedere i blocchi ed i contatti di e contro qualsiasi ricevitore eleggibile nel centro del campo. Non fatevi mai battere in profondit .

2. Su ricezioni molto lunghe siate pronti a giudicare sia sulla goal o sulla end line.

3. Commutate dalla copertura a uomo (osservare il vostro giocatore chiave) alla copertura a zona (osservare la vostra zona di competenza) immediatamente dopo l'azione iniziale. Questo normalmente dura 2-3 secondi dopo lo snap, una volta che e' chiaro in quale zona del campo i ricevitori stanno correndo.

4. Se la corsa del ricevitore finisce in end zone, muovetevi e posizionatevi sull'end line.

5. Se il ricevitore della squadra A va volontariamente fuori dal campo nella vostra zona di competenza, lasciate cadere la bean bag o il cappellino per indicarlo, osservatelo per vedere se e' il primo a toccare il lancio in avanti.

6. Una volta che siete consapevoli che il lancio e' stato effettuato, muovetevi nella miglior posizione per poter giudicare se il lancio e' completo o incompleto, e se c'e' un'interferenza. Mentre la palla e' in volo, osservare i giocatori delle squadre opposte che stanno andando per prendere la palla e non la palla stessa.

7. Fischiate se vedete la palla morire nella vostra zona.

8. Se il lancio viene considerato incompleto, fate il segnale di lancio incompleto (S10).

9. Quando avviene un contatto che sarebbe un'interferenza su un lancio che viene giudicato imprevedibile, fate il segnale di lancio imprevedibile (S17).

10. Dopo un lancio incompleto, assicuratevi che la palla lanciata venga tolta dal terreno di gioco. Ripetete il segnale di incompleto (S10) al Referee (e all'Umpire se necessario) nel caso essi non abbiano visto il segnale originario.

11. Se c'è una corsa dopo la presa al volo, reagite come su un gioco di corsa normale (vedi sopra).

12. Mantenete una posizione dove potete vedere una larga zona intorno all'azione del giocatore, specialmente su giochi in campo aperto.

15.4.c – Tecniche avanzate

1. Quando un giocatore in volo cerca di prendere un lancio in volo vicino alla linea laterale o alla end line, osservate per prima cosa i suoi piedi per vedere se ritorna a terra in campo. Se lo fa allora guardategli le mani per vedere se ha il controllo della palla. Se guardate prima le sue mani potreste perdere l'istante in cui tocca per terra con il piede. Stabilite un contatto visivo con il vostro collega alla fine del gioco prima di fare qualsiasi segnale (vedi sezione 5.17.8).

15.5 – Giochi di goal line

15.5.a – Priorità (in ordine decrescente)

Stesse priorità che per gli altri giochi di scrimmage ed in più:

1. Giudicare se viene o meno segnato un touchdown questo include tutti i lanci che arrivano nella end zone, più i giochi di corsa quando la palla viene snappata fuori dalle 20 yards della squadra B.
2. Osservate le celebrazioni dei giocatori dopo la segnatura.

15.5.b – Posizionamento iniziale

1. Se la palla viene snappata fuori dalle o dentro le 20 yards, partite dall'end zone. Siete responsabili dell'intera end line e di tutte le azioni che nella vostra area nella end zone.
2. Se lo snap è dentro le 5 yards partite dall'end line, anche gli altri arbitri profondi saranno sulla end line. La vostra responsabilità sulla end line viene condivisa con l'arbitro dal cui lato si svolge l'azione (vedi sezione 5.17.8).

15.5.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Segnalate una segnatura fischiando e dando il segnale di touchdown (S5) solo quando vedete che la palla ha chiaramente rotto il piano della goal line in possesso di un giocatore o se il lancio è stato completato nell'end zone.
2. Se si forma un mucchio di giocatori sulla goal line, entrate fino a che potete vedere la palla. Se siete l'arbitro più vicino, potreste avere bisogno di scavare fra i giocatori per vederla. Controllate se gli altri arbitri non hanno visto il runner placcato (o fare fumble) prima di aver raggiunto la goal line.
3. Non fate il segnale di segnatura se avete lanciato una flag contro la squadra che ha segnato. Non fischiate e non fate nessun segnale se non siete sicuri di come è finita l'azione.
4. Mantenete il segnale di touchdown o safety fino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto, ma tenete gli occhi sui giocatori (giratevi se necessario) – non guardate il Referee finché tutte le azioni non sono finite. Non correte e fate il segnale nello stesso tempo. Non dovete ripetere il segnale fatto dai vostri colleghi a meno che non vi accorgete che il referee non ha visto i loro segnali.
5. Se la fine del gioco non è nella vostra zona di responsabilità, muovetevi in una posizione per aiutare il clean-up e le azioni che continuano intorno o lontano dalla palla.

15.6 – Ritorni

15.6.a – Priorità (in ordine decrescente)

1. Osservare il runner e l'azione intorno a lui mentre siete l'arbitro più vicino.
2. Osservate qualsiasi fumble dove siete l'arbitro più vicino o avete la visuale migliore, marcate il punto con una bean bag.
3. Osservate qualsiasi lancio illegale in avanti, specialmente se avete una visione a livello o vicina al portatore di palla.
4. Osservate i blocchi dei giocatori nella vostra area di responsabilità davanti e intorno al portatore di palla, particolarmente:
 - a. Blocchi illegali nella schiena e holding sul punto d'attacco.
 - b. Blocchi illegali sotto la cintura in qualsiasi posizione del campo.
 - c. Falli che sono pericolosi per la salute come face mask, tripping o chop block.
 - d. Passare illegalmente la palla alla mano in avanti.
 - e. Colpi in ritardo da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.
5. Osservare qualsiasi handoff o lancio all'indietro dove siete l'arbitro più vicino o avete la visuale migliore e segnate il punto con una bean bag.

15.6.b – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. State lontano dai giocatori.
2. Muovetevi in direzione della goal line della squadra A seguendo il gioco.
3. Se avviene un cambio di possesso nella vostra area di responsabilità, osservate il runner come in fase di solito in un gioco di corsa. altrimenti osservate l'azione intorno e lontano dal gioco.
4. Se la palla muore nella vostra area di responsabilità, fischiate, fate il segnale di timeout (S3) e quindi segnalate il primo down (S8) per mostrare quale squadra ha il possesso. Tenete il segnale finché il Referee non lo vede.

15.7 – Punts

15.7.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Marcate la fine del calcio con una bean bag se siete l'arbitro più vicino.
2. Giudicate se i giocatori hanno toccato o meno la palla.
3. Osservate se viene fatto un segnale di fair catch nella vostra zona di competenza.
4. Osservate le interferenze con l'opportunità di prendere il calcio in volo contro il giocatore posizionato per prendere il calcio al volo, se il calcio arriva nella vostra zona di competenza.
5. Se il calcio non arriva nella vostra zona, osservate i giocatori che non hanno commesso interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo perché sono stati bloccati da un avversario contro il ricevitore.
6. Marcate tutti i punti dei tocchi illegali con una bean bag.
7. Giudicate se la regola del momentum può essere applicata o meno vicina alla goal line.
8. Osservare i falli di tutti i giocatori nella vostra area ma particolarmente:
 - a. Blocchi sotto la cintura specialmente dei giocatori in mezzo al campo.
 - b. Durante il calcio, uso illegale delle mani e holding contro i giocatori della squadra A che stanno cercando di andare a fondo campo.
 - c. Blocchi illegali fatti dai giocatori che hanno segnalato fair catch.
 - d. Falli relativi alla sicurezza dei giocatori come dace mask, tripping e chop block.
 - e. Colpi ritardati da parte di qualsiasi giocatore dopo che la palla è morta.
9. Prendere nota del numero dei giocatori nella posizione di ricevitore eleggibile dalla vostra parte del campo e osserva se qualcun altro è il primo a toccare la palla o è un inelleggibile a fondocampo se il gioco si sviluppa in un lancio.
10. Essere reattivi ad uno snap sbagliato o un calcio bloccato o e poi adeguarsi alle priorità in caso di corsa, lancio o ritorno, secondo necessità.

Durante un ritorno di punt, applicate le stesse priorità come sui ritorni (vedi sopra).

15.7.b – Posizionamento iniziale

1. State indietro dal lato del ricevitore più vicino. Dietro abbastanza da poter vedere attraverso di lui e vedere quando la palla viene calciata. Dal lato dove siete fuori dalla sua corsa ma vicini abbastanza per vedere se tocca la palla o meno, o se un avversario interferisce con la sua opportunità di prendere il calcio al volo. Circa cinque yards dietro e cinque yards laterali è una distanza appropriata. Rimanete fra il ricevitore e la vostra linea laterale.
2. Se la palla viene snappata sulle o entro le 40 yards della squadra B partite inizialmente dalla goal line nel mezzo del campo.
3. Siate pronti ad aggiustare la vostra posizione in relazione alla forza e alla direzione del vento ed alla capacità del kicker.
4. Tenete pronta una bean bag ed tenetene una seconda in mano.

15.7.c – Reazione a ciò che succede (movimenti e segnali)

1. Quando la palla viene calciata, osservatene la traiettoria iniziale ma non guardate la palla quando è in volo. Osservate i giocatori nella vostra area di responsabilità (definiti nel diagramma della sezione 24.4) – i loro occhi vi diranno dove sta andando la palla.
2. Il Back Judge è responsabile di tutti i ricevitori profondi e mantiene la copertura da dentro a fuori. Se ci sono due ricevitori profondi, Il Field Judge prende la responsabilità per quello più vicino a lui ed il Back Judge prende l'altro, normalmente in una posizione in mezzo ai due ricevitori. Se ci sono tre ricevitori il Back Judge prende quello in mezzo e gli altri arbitri profondo quelli più vicini a loro. Se due ricevitori

sono allineati uno dietro all'altro il Back Judge prende quello più profondo ed il Field Judge quello meno profondo. A meno che questi non sia completamente dalla parte del Side Judge. Il Field Judge ed il Side Judge lavorano sempre da fuori a dentro.

3. Quando è palese che il calcio non atterrà nella vostra zona:

a. Se il calcio è corto e verso una delle due linee laterali, l'arbitro laterale si assume la responsabilità della palla. Egli farà il segnale del pugno (Sup28) per indicarlo.

b. Mantenete una posizione dove potete coprire di fronte e intorno al ritornatore. Se siete l'arbitro più vicino oltre l'arbitro che sta coprendo il ritornatore del punt, muovetevi dove potete osservare i giocatori che vengono bloccati dagli avversari ed interferiscono con la presa al volo da parte del ritornatore del calcio.

c. Se il giocatore nella vostra zona fa il segnale di fair catch, controllate che non faccia un blocco prima di toccare la palla.

d. Non esitate a chiamare un fallo se ne vedete uno accadere nella zona dove voi siete l'off man, anche se siete a considerevole distanza dall'azione. Comunicate con i vostri colleghi per controllare quale è stato la loro visione dell'azione.

4. Quando appare ovvio che la palla calciata arriverà nella vostra zona:

a. Muovetevi in una posizione larga (almeno 10 yards) e leggermente dietro il ricevitore per giudicare la validità del fair catch.

b. Se il calcio viene toccato per primo da un giocatore della squadra che ha calciato, fate il segnale di tocco illegale (S16) per segnalare il fatto. Se il calcio viene per prima cosa muffato (ma non in possesso) da un membro della squadra in ricezione oltre la neutral zone, potrete fare il segnale di tocco (S11) per indicare che la palla è buona per tutti.

c. Usate la bean bag per segnare tutti i punti di tocco illegale e/o il punto dove il calcio finisce. Solo un arbitro, in questo caso quello in copertura, segnerà ogni punto e farà ogni segnale.

d. Se la palla muore perché recuperata o presa al volo dalla squadra B dopo un segnale di fair catch, o recuperata o presa al volo dalla squadra A, fischiate e fate il segnale di timeout (S3).

e. Se la palla non viene presa al volo e va più profonda del ricevitore, seguite la palla e siate pronti a segnalare il suo stato. State larghi abbastanza dalla palla in modo che non ci sia pericolo che possiate toccarla.

f. Se la palla si avvicina alla goal line, siate in goal line per giudicare se entra o meno in end zone. Gli altri arbitri copriranno i giocatori.

g. Se la palla entra in end zone (non toccata dalla squadra B nel terreno di gioco) o viene placata dalla squadra B nell'end zone, fischiate e fate il segnale di touchback (S7), ripetendo il segnale fino a che non viene visto dal Referee.

h. Se il calcio viene recuperato dalla squadra A, fischiate e fate immediatamente il segnale di timeout (S3) e fate il segnale di tocco illegale (S16) e il segnale di primo down (S8). Il tocco momentaneo da parte di un giocatore della squadra che ha calciato non può essere interpretato come un controllo della palla.

i. Se la palla rotola e si ferma nella vostra zona, assicuratevi che nessun giocatore sta cercando di recuperarla prima di fischiare e di fare il segnale di timeout (S3).

5. Durante il ritorno reagite come spiegato nella sezione "Ritorni" (sopra).

6. State pronti se il calcio viene bloccato e se viene recuperato e avanzato. Se il gioco si trasforma in una corsa o un lancio, reagite come per i normali giochi di questo tipo. Coprite la goal line e la end line come appropriato. Siate a conoscenza del numero di maglia dei ricevitori eleggibili.

15.7.d – Tecniche avanzate

1. Se la palla viene snappata sulle o entro le 40 yards della squadra B, ci saranno tre arbitri sulla goal line. L'arbitro più vicino giudicherà se la palla ha superato la goal line, mentre gli altri arbitri giudicheranno le azioni dei giocatori intorno alla palla.

15.8 – Field Goal e Trasformazioni

15.8.a – Priorità (in ordine decrescente)

Prima e durante il calcio, applicare le stesse priorità come nei normali giochi di scrimmage (vedi sopra) ed in più:

1. Giudicare se il tentativo e' andato o meno a buon fine. Condividere questa responsabilita' con il Field Judge.
2. Osservate i tocchi illegali o il battere la palla.

3. Osservare le celebrazioni de giocatori dopo che hanno segnato.
4. Prendere nota del numero dei giocatori eleggibili per posizione e osservate se un altro e' il primo a toccare la palla o se ce'e' un ineleggibile a fondocampo se il gioco si trasforma in un lancio.
5. Reagire a snap sbagliati o calci bloccati che si trasformano in una corsa, un lancio o un ritorno. Durante un ritorno di field goal, applicate le stesse priorit^ che per tutti i ritorni (vedi sopra).

15.8.b – Posizionamento iniziale

1. Siate in posizione a circa una yard dietro il palo piu' lontano dal lato della tribuna stampa. Siete responsabili di giudicare se la palla passa dentro il vostro palo. Inoltre siete anche responsabile di giudicare se la palla passa sopra la barra orizzontale.

15.8.c – Reazione a ci^ che succede (movimenti e segnali)

1. Osservare la palla da quando viene calciata a quando diventa ovvio che il tentativo ha avuto successo o meno.
2. Se considerate che la trasformazione abbia avuto successo, comunicate con il collega dietro il palo (se ce n'e' uno) e insieme entrate dentro in mezzo ai pali (approssimativamente una yard dentro l'end zone) e fare il segnale della segnatura (S5) appena vi fermate.
3. Se considerate che la trasformazione non sia riuscita, fate il segnale di non segnatura (S10) oppure se il calcio e' passato largo dal vostro lato, fate solo il segnale di calcio fuori (Sup15). Non fate il segnale di touchback.
4. Tenete il segnale per almeno 5 secondi e foino a che vi accorgete che il Referee lo ha visto.
5. Fischiare quando il risultato del calcio e' palese.
6. Se il calcio e' corto o viene bloccato e la palla rimane viva, non fate nessun segnale. Muovetevi nella posizione per arbitrate il calcio come un punt.
7. Se si sviluppa una corsa tenete la vostra posizione e reagite in modo appropriato

15.9 – Dopo ogni down

15.9.a – Priorita' (in ordine decrescente)

1. Osservate le azioni a palla morta dei giocatori di entrambe le squadre.
2. Incoraggiate i giocatori a togliersi dal mucchio in modo da non farsi male, e ritornate la palla all'arbitro o lasciatela vicino al punto di palla morta, quale che sia la cosa pi^ appropriata.
3. Controllate se e' stata lanciata una flag e nel caso:
 - a. Date il segnale di timeout (S3)
 - b. Riportate qualsiasi fallo abbiate chiamato al Referee e all'Umpire.
 - c. Coprite la flag (o le bean bags se necessario) lanciate dai vostri colleghi.
 - d. Assicuratevi che vengano amministrate correttamente tutte le penalita'.
4. Controllate se e' stato raggiunto un primo down oppure se si e' vicini e fate il segnale opportuno.
5. Controllate se ci sono giocatori infortunati o altre cose che possono ritardare la ripresa del gioco.
6. Controllate se ci sono richieste di timeout.
7. Ripetete il segnale di timeout (S3) dei vostri colleghi.
8. Aiutate a recuperare la vecchia palla o una nuova e a farla arrivare al punto successivo.
9. Se non siete in copertura sul gioco, aiutate nel mantenere l'ordine in campo muovendovi dove il gioco e' finito.

15.9.b – Reazione a ci^ che succede (movimenti e segnali)

1. Se siete l'arbitro in copertura del gioco controllate se e' stata raggiunta la line to gain.
 - a. Se e' stato guadagnato il primo down fate il segnale di timeout (S3). Dopo che ogni azione si e' esaurita cercate un contatto visivo con il Referee e fate il segnale di primo down (S8 o Sup35). Tenete il segnale fino a che non vi viene confermato.
 - b. Se non siete sicuri che sia stata raggiunta la line to gain segnalate timeout (S3) e gridate "e' vicina". Incoraggiate il Referee a venire a controllare egli stesso.
 - c. Se il gioco finisce in campo informate il Referee che il tempo deve ripartire al ready for play facendogli il segnale del tempo che corre (Sup12.). Questo si applichera' normalmente solo nelle

situazioni di lancio lungo.

2. Se e' stata lanciata una flag seguite la procedura descritta nel capitolo 19. Se viene chiamato un timeout di squadra o per infortunio, seguite la procedura descritta nel capitolo 17. Se il tempo e' terminato seguite la procedura descritta nel capitolo 20.

Riporto della palla:

3. Se avete la palla ma un altro arbitro ha il punto di palla morta ed e' vicino alla line to gain, consegnate la palla all'arbitro in copertura e consentitegli di piazzarla giu' nel punto preciso (yard e posizione laterale) dove la palla e' morta.

4. A meno che siete l'arbitro che ha il punto di palla morta, aiutate nel riposto della palla all'arbitro che la piazzerà sul punto successivo vedi sezione 5.8).

5. Se la palla muore fuori campo o vicino giu' alla linea laterale che alle hash mark non muovete la palla dal punto di palla morta fino a che una palla in sostituzione verra posizionate nel punto corrispondete sulle hash mark.

Siate pronti per il down successivo.

6. Ricordare al Referee lo stato del cronometro, se e' fermo. Ricordategli se deve partire al ready to play o allo snap. Siate pronti quando il referee giudica che il tempo deve ripartire a seguito di una situazione di tattica del tempo scorretta. Non ripetete il segnale del Referee del tempo che parte (S2).

7. Se c'e' il cronometro da stadio controllare che sia stato fermato e fatto ripartire correttamente.

8. Garantite richieste dalla panchina per timeout o coaching conference solo quando fatte secondo le regole (vedi Regole 3-3-4-b, 3-3-4-c e 3-3-4-e).

9. Muovetevi nella posizione per il down successivo. Andate in backpedal se necessario per tenere gli occhi sulla palla. Non togliete gli occhi dalla palla nel caso il gioco parta mentre voi non state guardando.

15.9.c – Tecniche avanzate

1. La prioritá alla fine del gioco e di essere in posizione per il gioco successivo. Solo se c'e'un incidente serio (come un fallo di condotta antisportiva, un infortunio o la rottura della catena) allora la vostra routine puo' essere interrotta.

2. Se volete parlare con un giocatore in campo (es. avvertirlo che e' stato molto vicino a commettere un fallo) e' spesso utile per risparmiare tempo far riportare il messaggio al Referee (per un giocatore della squadra A) o all'Umpire (per un giocatore della squadra B). Non ritardate la gara quando non necessario andando nell'huddle di una delle due squadre, a meno che non ci sia un timeout.

3. Mantenete la vostra concentrazione e pensate al down successivo.

16. SISTEMI DELLE CHIAVI

16.1 – Generalitá

1. Per determinare le chiavi sono necessarie le seguenti definizioni:

a. Punto di forza della formazione – e' determinato dal numero di ricevitori eleggibili schierati da una lato della formazione d'attacco. Il lato forte ∇ dove ci sono piú giocatori eleggibili. Non ha niente a che vedere con il numero degli uomini di linea ai lati del centro ma dal numero dei ricevitori eleggibili fuori dai tackles.

b. In una crew a 5 o 7 uomini, se non c'è un lato forte (formazione bilanciata), si decide che il lato e' quello dalla parte del Line Judge.

c. Tight end / split end - l'ultimo uomo sulla linea di scrimmage allineato. Un tight end e' normalmente allineato a non piú di 4 yard dall'uomo di linea ristretta piú vicino. Se ∇ allineato piú lontano diventa uno split end.

d. Slot back / flanker back - un back allineato esternamente al piú vicino uomo di linea ristretta o al tight end. Uno slot back e' normalmente allineato a non piú di quattro yard dal piú vicino uomo di linea ristretta. Se ∇ allineato piú lontano diventa un flanker back.

e. Back in the backfield - un giocatore nel backfield che si trova fra i tackles al momento dello snap.

f. Trips - tre o piú ricevitori da un lato della formazione d'attacco fuori dai tackles.

2. Nel determinare le chiavi non ha importanza se il giocatore:

a. E' schierato o meno sulla linea di scrimmage.

- b. Indossa o meno un numero eleggibile.
3. La priorit  dell'assegnamento delle chiavi iniziali per ogni gruppo di arbitri   la seguente:
 - a. Arbitri profondi - es. Side Judge e Field Judge;
 - b. Back Judge (crew a 5 o 7 uomini);
 - c. Arbitri laterali - es. Line Judge e Linesman.
4. La regola generale   di non prendere le stesse chiavi di un altro arbitro davanti a voi in ordine di priorit . Per esempio, in una crew a 7 uomini, il Line Judge o il Linesman non dovranno prendere lo stesso uomo del Back Judge che a sua volta non dovr  prendere lo stesso uomo del Side Judge o del Field Judge.
5. Se due giocatori sono posizionati uno dietro l'altro, il pi  vicino alla linea di scrimmage   considerato il pi  laterale.
6. Se la formazione e' illegale (es. troppi giocatori nel backfield. Piu' di un giocatore in motion), la crew potr  trarre vantaggio nel considerare le chiavi dalla posizione dei giocatori al momento dello snap.
7. Se la formazione   nuova o insolita comunicate verbalmente o visivamente la conferma delle chiavi con gli altri arbitri.

16.2 – CREW a 4 MEN

1. Gli arbitri laterali avranno come chiave tutti i giocatori eleggibili dalla loro parte di campo.
2. Quando c'  pi  di un ricevitore eleggibile da un particolare lato del campo. La chiave primaria   il ricevitore eleggibile alla fine della linea di scrimmage (tight end o split end). Qualsiasi flanker back, slot back o uomo in motion sono una chiave secondaria.

16.3 – CREW a 5 MEN

1. Il Back Judge ha come chiave sempre il ricevitore eleggibile fuori dai tackles dalla parte forte della formazione. Questi   normalmente il tight end o lo slot back.
 2. Gli arbitri laterali avranno come chiave sempre il giocatore pi  laterale della formazione d'attacco dalla loro parte di campo. Questo sar  normalmente o uno split end o un flanker back a meno che il Back Judge non ha come chiave uno di questi.
 3. Se la formazione   bilanciata e c'  solo un ricevitore eleggibile per lato, il Back Judge prender  il primo back che si incontra andando nel backfield. Se ci sono due ricevitori per ogni lato il Back Judge prender  l'uomo pi  interno dalla parte del Line Judge.
 4. Se ci sono tre ricevitori eleggibili sul lato forte, l'arbitro laterale prender  il terzo ricevitore se   allineato vicino al giocatore pi  laterale, altrimenti il terzo ricevitore   responsabilit  del Back Judge.
 5. Un uomo che va in motion   responsabilit  del Back Judge. Se la motion serve semplicemente a bilanciare la formazione, il lato forte rimarr  comunque il lato forte.
1. Gli arbitri profondi avranno sempre come chiave il giocatore pi  laterale della formazione d'attacco loro parte di campo.
 2. Gli arbitri laterali avranno sempre come chiave il ricevitore eleggibile pi  interno fuori dai tackles (spesso il tight end) dal loro lato del campo. Una running back che da un lato del campo pu  essere la chiave secondaria.
 3. Se ci sono tre ricevitori eleggibili su un lato forte, l'arbitro profondo prende il terzo ricevitore se   allineato vicino al giocatore pi  laterale, altrimenti il terzo ricevitore   responsabilit  dell'arbitro laterale.
 4. Se c'  una motion, le chiavi sono determinate dall' snap (non dalla sua direzione). Se questi   il giocatore pi  laterale allora sar  responsabilit  dell'arbitro profondo, altrimenti diventa la chiave dell'arbitro
1. Il Side Judge ed il Field Judge avranno sempre come chiave il giocatore pi  laterale della formazione d'attacco dalla loro parte di campo.
 2. Il Back Judge normalmente prende il ricevitore eleggibile pi  interno posizionato fuo lato forte della formazione. Questo normalmente   il tight end o lo slot back. Se la formazione   bilanciata. Il Back Judge prende il Judge se c'  n'  uno altrimenti prende il primo back fuori nel backfield
 - Back Judge prende sempre lui come chiave dopo lo snap. Questo potrebbe comportare che gli altri arbitri debbano ricontare di nuovo i ricevitori eleggibili sul loro lato e cambiare chiavi.
 3. Gli arbitri laterali avranno come chiavi il secondo ricevitore eleggibile dal loro lato del campo. Poich  il

secondo ricevitore eleggibile non sar  mai il ricevitore pi  laterale, il solo problema   di non duplicare la copertura con il Back Judge. La norma laterale potrebbe avere come sola chiave il tight end se ce ne sono due nella formazione, nel qual caso il Back Judge prender  quello dalla parte del Line Judge

16.6

Figura A: Proset

16.4 – CREW a 6 MEN

oro su un lancio u  dalla posizione dell'uomo in motion al momento dello laterale.

16.5 – CREW a 7 MEN

ricevitore eleggibile pi  interno fuori dai tackle dalla parte del Line i backfield. Se c'  un back in motion, il contare l'a normale copertura   quindi il pi  vicino back nel backfield. Un arbitro Judge.

– Esempi CREW a 5 MEN

Figura B: Slot formation

dalla

corre lungo un traccia
'uomo fuori dai tackles dal
. 'assegnazione delle loro
le :

Figura C: Wishbone Formation

Figura E: Spread Formation

Figura G: Tre ricevitori da un lato (1)

Figura D: Single

Figura F: Double

Figura H: Tre ricevitori da un lato (2)

Single-Wing Formation

Double-Wing Formation

Figura I: Motion che cambia il lato forte

16.7

Figura A: Proset

Figura C: Doppio tight end e backfield bilanciati

Figura J: Motion che non cambia il lato forte

– Esempi CREW a 6 MEN

Figura B: Spread receivers

bilanciato Figura D: Motion

16.8

Figura A: Proset

Figura C: Doppio tight end e backfield bilanciati

– Esempi CREW a 7 MEN

Figura B: Spread receivers

bilanciato Figura D: Motion

17. TIMEOUT

17.1 – Timeout caricati

1. Se, quando la palla muore, un giocatore, un sostituto dentro le 9 yards (regola non valida in Italia – ndt) o il capo allenatore richiedono un timeout (e la propria squadra ne ha a disposizione almeno uno) fischiate immediatamente e fate il segnale di timeout(S3). Avvisate il Referee di quale squadra ed il numero del giocatore che lo ha richiesto o se e' stato richiesto dal capo allenatore.
2. Se la richiesta del timeout viene fatta mentre la palla e' viva, aspettate la fine del gioco e poi confermate con chi l'ha richiesto se conferma la sua richiesta. Se lo conferma seguite la procedura sopra riportata.
3. [SOLO REFEREE] Segnalate il timeout accordato mettendovi di fronte alla tribuna stampa, dando il segnale di timeout (S3) seguito dal segnale che indica la direzione della squadra in campo che lo ha chiamato. Non c'e' bisogno di fischiare.
4. [SOLO REFEREE] Se l'allenatore ha fatto richiesta di un timeout da 30 secondi il Referee deve assicurarsi che l'altro allenatore e tutti i giocatori ne siano a conoscenza. Gli arbitri non devono mai ne' incoraggiare ne' scoraggiare un allenatore a chiamare un timeout da 30 secondi, ne' tantomeno il Referee puo' farlo se non prontamente segnalato dal capo allenatore. [SOLO ARBITRI LATERALI] Aiutare il Referee a determinare se l'allenatore ha fatto il segnale appropriato di richiesta timeout da 30 secondi.
5. [SOLO REFEREE] Se e' il terzo ed ultimo timeout caricato alla squadra, in aggiunta al segnale fatto in direzione della squadra che lo ha richiesto, aggiungere per tre volte il segnale del "fischio del treno a vapore" (senza fischiare). Dovete essere sicuri che il capo allenatore ed il capitano della squadra siano a conoscenza che hanno usato tutti i timeout a loro disposizione.
6. Se siete l'addetto al cronometro in campo, accertatevi che tutti i vostri colleghi siano informati del tempo esatto che rimane da giocare nel quarto e che passino questa informazione al capo allenatore ed ai capitani in campo di ambedue le squadre.
7. Tutti gli arbitri dovranno annotarsi i timeout di ambedue le squadre, aggiungendo le informazioni relative al quarto ed al tempo rimasto da giocare.
8. [SOLO UMPIRE] Tenere il tempo dei timeout (vedi sezione 5.13).
9. Durante i timeout
 - a. [SOLO L'UMPIRE] Rimanete sulla palla al punto successivo.
 - b. [SOLO ARBITRI LATERALI] Informate il capo allenatore dal vostro lato del campo del numero di timeout rimasti per ogni squadra ed il tempo che manca se non c'e' il cronometro da stadio.
 - c. [SOLO ARBITRI LATERALI] [SOLO ARBITRI PROFONDI] Osservare le squadre dal vostro lato del campo, controllando anche il numero dei giocatori nell'huddle.
 - d. [CREW a 5 MEN] [CREW a 7 MEN] SOLO BACK JUDGE] [CREW a 4 MEN] [CREW a 6 MEN] [SOLO UMPIRE] Informare il capitano della difesa del tempo e del numero di timeout rimasti alla sua squadra.
 - e. [SOLO REFEREE] Informa il capitano dell'attacco del tempo e del numero di timeout rimasti alla sua squadra.
 - f. Se un allenatore entra in campo per parlare con i suoi giocatori, questo potrebbe non essere un problema se:
 - Non entra in campo per piu' di 9 yards
 - Non va oltre la linea delle 25 yards.
 - I suoi giocatori si riuniscono introno a lui
10. [SOLO IL REFEREE] Dopo un minuto (o prima se le due squadre dimostrano di essere pronte o dopo 30 secondi per i timeout corti) siate in prossimita' del punto successivo. Informate verbalmente entrambe le squadre di tenersi pronte (es. "Difesa pronta", "Attacco pronto"), fischiate e date il segnale di ready for play (S1). Se la durata del timeout e' finita non chiedete alle squadre di essere pronte, ditegli di esserlo.
11. Se una squadra richiede un timeout quando li ha esauriti tutti, gli arbitri ignoreranno la richiesta e ordineranno alla squadra di continuare a giocare. [SOLO IL REFEREE] Nelle rare circostanze in cui un timeout viene garantito in modo non corretto, fischiate e fate il segnale di ready for play non appena e' possibile dopo che ci si e' accorti dell'errore.

17.2 – Timeout degli arbitri

1. Se il timeout non viene caricato a nessuna delle due squadre, il Referee dar[^] il segnale di timeout (S3) e poi si dar[^] alcuni colpetti sul petto.
2. Il Referee dichiarer[^] la palla ready to play appena le ragioni che lo hanno indotto a chiamare il timeout si sono risolte (es. il giocatore infortunato ha lasciato il campo e non esiste pi^ù nessun pericolo).
3. Se un timeout per infortunio si prolunga, o la gara viene sospesa per qualsiasi altra ragione, mandare i giocatori nelle rispettive team area.
4. Solo il Referee pu[^] fermare il tempo per dare una coach conference. Questa andr[^] effettuata sulla o vicino alla sideline. Un altro arbitro, normalmente l'arbitro laterale, accompagner[^] il Referee per fare da testimone. Se dopo la coach conference la decisione non viene cambiata, la squadra verr[^] caricata di un timeout, in questo caso vanno seguite le procedure per il caricamento di un timeout (compreso informare la squadra di tutte le informazioni relative al tempo)³.
5. Se la gara ∇ interrotta per qualsiasi ragione, tutti gli arbitri si annoteranno il down, la squadra in possesso, la posizione della palla e della catena ed il tempo che resta da giocare, inoltre l'Umpire dovr[^] annotarsi la posizione laterale della palla rispetto alle hash mark ed il Linesman si annoter[^] la posizione della clip.

18. MISURAZIONI

1. Quando esiste il dubbio che sia stata guadagnata la line to gain alla fine del gioco, fischiate, fate il segnale di timeout (S3) e informate il Referee.
2. [SOLO REFEREE] Fate attenzione alle richieste di misurazioni da parte dei capitani, ma non accordate richieste irragionevoli o quando la palla ∇ stata dichiarata ready to play per il down successivo. Se pensate che sia stata guadagnato il primo down, cercate di accordarvi con il capitano della difesa per evitare la misurazione. Allo stesso modo se pensate che non sia stata raggiunta la line to gain, dovreste cercare di accordarvi con il capitano dell'attacco per evitare la misurazione.
3. Se la situazione avviene al termine di un quarto down, acquista particolare importanza, quindi in questo caso la misurazione va fatta a meno che non ci sia nessun dubbio che il primo down sia stato guadagnato o meno.
4. Per una misurazione, l'arbitro in copertura dovr[^] mettere la palla nel punto preciso di palla morta – non al punto in linea con esso. La palla non va mai mossa dal punto di palla morta fino a che la misurazione non ∇ stata fatta, in particolare non va mai mossa quando la palla muore vicino alla linea laterale. Se muove fuori campo va posta nel punto di uscita sulla linea laterale.
5. [CREW a 4 MEN] [SOLO REFEREE]
[CREW a 5 MEN] [CREW a 7 MNE] [SOLO BACK JUDGE]
[CREW a 6 MEN] [SOLO FIELD JUDGE] Assicurarsi che la palla sia nel punto corretto di palla morta, e tenerla ferma a terra se necessario.
6. [CREW a 4 MEN], 5 MEN, o 6 MEN] [SOLO REFEREE] o [CREW a 7 MEN] [SOLO FIELD JUDGE] Assicurarsi che la tribuna stampa abbia una buona visuale della misurazione.
7. [SOLO LINE JUDGE] Muoversi velocemente nella posizione appropriata, la linea per indicare al Linesman il punto dove piazzare la clip, in modo da ottenere una misurazione accurata (es. in linea con la palla).
8. [CREW a 4 MEN, CREW a 5 MEN] [SOLO LINE JUDGE] o [CREW a 6 MEN o CREW a 7 MEN] [SOLO FIELD JUDGE] Se la misurazione ∇ in una zona laterale il Line Judge farsi dare una nuova palla e tenerla pronta per il gioco successivo.
9. [SOLO LINESMAN] A meno che ci sia una flag in campo, istruire l'addetto al box di piazzare il box esattamente davanti al palo della line to gain. Il numero del down non deve essere cambiato. Afferrare la catena nel punto dove c'['] la clip, ed istruire l'addetto al palo di prendere la catena e portarla nel punto esatto all'interno del campo. Piazzare la catena nella esatta posizione corrispondente a quella occupata sulla linea laterale e quindi gridare "Pronto".
10. [SOLO UMPIRE] Prendere il palo avanzato dalle mani dell'addetto alla catena e, quando il Linesman dir[^] "Pronto", lo porter[^] delicatamente vicino alla palla.

11. [SOLO REFEREE] Determinare se la line to gain ∇ stata guadagnata o meno ed annunciare la decisione.

Ricordare che viene accordato un primo down se una qualsiasi parte della palla e' a livello o oltre qualsiasi parte del palo avanzato.

12. [SOLO REFEREE] Se la palla non ha raggiunto il primo down ed e' fuori dalle hashmark, prendere la catena nel punto in corrispondenza della punta della palla e posizionare la nuova palla sulla hashmark, usando la catena come riferimento per piazzarla.

13. [SOLO SIDE JUDGE] Rimanere con il box sulla sideline di fronte al palo pi \grave{u} avanzato e aggiustare la posizione del box una volta che ∇ nota la decisione della misurazione.

14. [SOLO REFEREE] Segnalare la palla ready for play quando il Linesman assicurer \grave{e} che la catena si ∇ allineata in base all'esito della misurazione.

19. COME CHIAMARE I FALLI

19.1 – L'arbitro che li chiama

19.1.a – Priorit \grave{e} (in ordine decrescente)

1. Lasciar cadere o lanciare una flag nel punto appropriato quando osservate un fallo. Su punti del fallo vicino alla goal line e' particolarmente importante che la flag finisca sulla linea corretta.

2. Prendere mentalmente nota della yard line dove e' stato commesso il fallo.

3. Prendere nota dello stato della palla, es. quale squadra ne ha il possesso al momento in cui e' stato commesso il fallo, se era in possesso di un giocatore o libera, e se la palla era viva o morta.

4. Quando la palla muore assicuratevi che tutti gli altri arbitri notano che avete lanciato una flag.

5. Rimanere sul punto di palla morta (se siete voi che lo tenete) fino a che un altro arbitro non vi rilevi da questa responsabilit \grave{e} .

6. Verificare che il Referee e l'Umpire applichino correttamente la penalit \grave{e} . Stare vicino al Referee per essere sicuri che abbia tutte le informazioni necessarie o in caso di bisogno ricordargli il numero del giocatore. Controllare il punto di applicazione, la distanza e la direzione. Se pensate ce ci sia qualcosa di sbagliato informate immediatamente il Referee.

7. Prendere nota per tutti i falli che si chiamano:

a. Il fallo (usando i codici descritti nella sezione 27).

b. Il numero del giocatore che ha commesso il fallo.

c. Se la penalit \grave{e} e' accettata, declinata, annullata con un'altra o cancellata.

19.1.b – Reazione a ci $\`o$ che succede (movimenti e segnali)

1. Se la palla e' viva quando avviene il fallo, non fischiare finche la palla non muore (a meno che il fallo provochi che la palla muore).

2. Quando la palla muore, continuate a fischiare fino a che tutti gli altri arbitri capiscano che avete visto un fallo. Fate un ben visibile segnale di timeout (S3).

3. Se il fallo e' un fallo sul punto, chiedete ad un collega disponibile di coprire la vostra flag.

4. Se state tenendo il punto di palla morta, non lo lasciate. Fate in modo che sia il Referee a venire verso di voi, a meno che un altro arbitro si prenda in carica del punto al vostro posto.

5. [SOLO REFEREE] Riportare il fallo all'Umpire. [SOLO UMPIRE] Riportare il fallo al Referee. [TUTTI GLI ALTRI] Riportare il fallo al Referee, assicurandosi che lo sappia anche l'Umpire.

6. Date le seguenti informazioni:

- La natura del fallo

- La squadra che lo ha commesso, dicendo il colore della maglia, oppure dicendo se e' dell'attacco o della difesa.

- Il giocatore che lo ha commesso, dicendo il numero o la posizione.

- Il punto del fallo e il punto di applicazione piu' probabile.

- Se la palla era viva o morta e, se del caso, se e' avvenuto prima o dopo un cambio di possesso o mentre la palla era libera per un lancio, un calcio o un fumble.

7. Se piu' di un arbitro lancia una flag per un fallo (es. infrazioni sulla linea di scrimmage, interferenza), tutti gli arbitri che hanno chiamato un fallo devono consultarsi fra di loro prima di riportare il fallo.

a. Se osservate un arbitro lanciare una flag che puo' essere per un interferenza sul lancio e voi pensate che il lancio era imprevedibile, la raccomandazione e' di dire al collega "Il lancio era

prendibile?". Se ne e' sicuro vi risponder^, "Si lo era". Se non e' sicuro probabilmente vi risponder^ "Tu come lo hai visto?".

b. Non presumete che tutti abbiano visto lo stessa cosa che avete visto voi.

c. Se avete lanciato una flag in una zona chiaramente di competenza di un altro arbitro, e' cortesia discuterne con lui.

8. Quando un giocatore della difesa, prima dello snap, si muove ed un giocatore dell'attacco reagisce, e' obbligatoria una discussione fra l'Umpire e gli arbitri laterali. Questo per determinare se il difensore era nella neutral zone e se l'attaccante e' stato minacciato.

9. Quando si riporta un fallo al Referee non indicate la squadra o il giocatore. Dopo che avete riportato il fallo state vicino al Referee nel caso vi chiedo ulteriori dettagli. Evitare di fare discussioni con piu' arbitri tranne che quando assolutamente necessario per ottenere informazioni da piu' di un arbitro. Vanno inclusi solo quelli che sono coinvolti.

10. Nel caso ci sia un fallo di espulsione:

a. Accompagnare il Referee a dare spiegazioni al capo allenatore circa il numero del giocatore espulso e la natura del fallo.

b. Quando lo si riporta all'allenatore si raccomanda di usare le seguenti parole "Il giocatore X viene espulso per il seguente motivo" invece di usare "Sto espellendo il giocatore X per il seguente motivo"

c. [SOLO REFEREE] Se chiamate un fallo, vi accompagner^ l'arbitro laterale.

d. Un altro arbitro (normalmente l'arbitro laterale opposto) informer^ dell'espulsione l'allenatore dell'altra squadra.

19.1.c – Tecniche avanzate

1. Se la vostra flag cade in un punto sbagliato, muovetevi sul punto giusto. Spostate la flag con autorit^ – non cercate di farlo di nascosto col piede nella speranza che nessuno lo noti.

19.2 – Gli altri arbitri

19.2.a – Priorit^ (in ordine decrescente)

1. Se una flag viene lanciata nell'area che e' normalmente di vostra responsabilit^, o credete che la penalit^ possa essere contro un giocatore per il quale eravate voi responsabili nel corso del down (ad es. Il giocatore che era la vostra chiave al momento dello snap, oppure un ricevitore che e' passato nella vostra area di competenza):

a. Accertatevi di che penalit^ si tratta

b. Riportate ogni informazione relativa che possa essere di aiuto

c. Non permettete che venga amministrata incorrettamente una penalit^ per il fatto che qualcun'altro non conosce ci^ che voi conoscete ed avete visto.

2. Coprire e tenere il punto di palla morta se nessun altro lo fa. Se la palla non e' sul punto di palla morta aiutate per fare in modo che ne venga portata una. Lasciare la palla per terra fino a che non e' necessario.

3. [SOLO REFEREE] Identificate gli arbitri che hanno lanciato la flag, andate verso di loro e fatevi dare i dettagli del fallo che hanno visto.

4. [SOLO UMPIRE] Identificate gli arbitri che hanno lanciato la flag, sentite cosa dicono al Referee ed assicuratevi che il Referee abbia capito cosa gli hanno detto.

5. Prendere nota della yard dove la palla e' morta.

6. Se il fallo e' un fallo sul punto, coprire e tenere il punto del fallo. Se il fallo ha un post scrimmage kick enforcement, coprire e tenere la fine del calcio.

7. Se altri arbitri stanno discutendo la situazione, tenete lontano i giocatori.

8. Se tutti i punti sono coperti, osservate i giocatori ed aiutate dove e' necessario. Date una nuova palla all'Umpire.

9. Ogni arbitro condivide un'eguale responsabilit^ sulle interpretazioni delle regole. Se ritenete che un fallo sia stato chiamato o applicato in modo non corretto e' vostro dovere farlo presente all'attenzione del Referee senza dare nell'occhio, in modo discreto e il prima possibile. Se avete informazioni che possono contribuire, siate sicuri che i vostri colleghi, e soprattutto il Referee ne siano informati. Se un arbitro sbaglia l'interpretazione di una regola, tutta la crew ha sbagliato.

10. [SOLO LINE JUDGE in una CREW a 4 MEN] [SOLO BACK JUDGE in una CREW a 5 MEN] [SOLO

FIELD

JUDGE in una CREW a 6 e 7 MEN] Prendere nota dei falli chiamati da tutti gli altri arbitri e segnare se sono stati accettati, declinati, annullati da un altro fallo o cancellati.

19.2.b – Reazione a ci^o che succede (movimenti e segnali)

1. Alla fine del gioco, ripetere il segnale di timeout (S3) dato dall'arbitro che ha lanciato la flag.
2. Quando l'Umpire comincia ad applicare la penalit[^], tirare su la flag (o la bean bag) che state coprendo e riportarla all'arbitro che ha chiamato il fallo.

19.3 – Procedure per l'applicazione delle penalit[^]

1. [SOLO REFEREE] Dopo aver ricevuto le informazioni sul fallo, in modo incisivo e chiaro:

- a. A meno che l'applicazione sia ovvia (es falsa partenza, delay of game ogni altro fallo a palla morta) fare i segnali preliminari verso la tribuna stampa. (Un segnale preliminare consiste nel (i) il segnale del fallo; (ii) puntare verso la squadra che lo ha commesso). Fare il segnale di palla morta (S7) prima di dare il segnale di fallo a palla morta. Non annunciare il fallo nel microfono in questo momento.

b. Spiegare il fallo e le eventuali opzioni alla squadra che ha subito il fallo.

c. Informare il capitano della squadra che ha commesso il fallo del tipo di fallo e, se possibile, del numero o della posizione dell'uomo che lo ha commesso.

d. Informare entrambi i capitani ed il capo allenatore se il fallo prevede la perdita del down.

2. [SOLO UMPIRE]

a. Assicurarsi che sappiate il tipo di fallo che e' stato riportato al Referee.

b. Mentre il Referee fa i segnali preliminari, chiamate entrambi i capitani, cos^o che essi verranno informati del tipo di fallo e delle opzioni.

c. Dovrete essere presente quando vengono date le opzioni, e controllare che vengano date correttamente.

3. [SOLO REFEREE] Se la scelta del capitano della squadra che ha subito il fallo ∇ ovvia, annunciatela e procedete nell'applicarla o declinarla. Se il capitano fa delle obiezioni o la scelta non ∇ ovvia, spiegategli completamente le opzioni ed adeguatevi alla sua scelta. Se il capitano deve scegliere una opzione complicata fate in modo che sia rivolto verso la panchina in modo che possa vedere i suggerimenti del suo allenatore.

4. [SOLO REFEREE] Istruire l'Umpire sul punto di applicazione e della distanza da contare.

5. [SOLO UMPIRE] Mentre portate la palla, determinate il punto da cui ripartire e si sposter^e direttamente verso di esso senza contare yard per yard la distanza da misurare (ovviamente nei campi dove sono segnate tutte le yard - ndt).

6. [SOLO LIN JUDGE] Eccetto che per le penalit[^] da applicare al free kick, tenete il punto di applicazione della penalit[^] (es. il punto del fallo o la fine della corsa) fino a che la penalit[^] ∇ stata completata.

7. [SOLO FIELD JUDGE] Per le penalit[^] applicate ai free kick, tenete il punto di applicazione della penalit[^] (es. il punto del fallo o la fine della corsa) fino a che la penalit[^] ∇ stata completata

8. [SOLO LINESMAN] Eccetto che per le penalit[^] applicate ai free kick muovetevi alla stesa distanza e direzione dell'Umpire, controllando visivamente che la distanza sia corretta.

9. [SOLO SIDE JUDGE] Per le penalit[^] applicate ai free kick muovetevi alla stesa distanza e direzione dell'Umpire, controllando visivamente che la distanza sia corretta.

10. [SOLO REFEREE]

a. Quando l'Umpire sta misurando l'applicazione della penalit[^], muovetevi in una posizione in campo aperto e fate i segnali finali solo verso la tribuna stampa. (Il capo allenatore dall'altro lato del campo verr^e informato dal Linesman o dal Side Judge). Non impiegate troppo tempo ad andare in quella posizione, prendere giusto un po' di tempo puo' servire a ragionare su cosa dire e quali segnali fare. Fermatevi completamente prima di fare l'annuncio.

b. Per ogni fallo fate il segnale appropriato e puntate la goal line della squadra che lo ha commesso.

c. Nel caso di un face mask da 15 yards o roughing sul kicker fate precedere il segnale opportuno dal segnale di fallo personale (S38).

d. Se la penalit[^] ∇ declinata, fate anche l'appropriato segnale di penalit[^] declinata (S10).

e. Se ci sono falli che si annullano, segnalate il fallo della squadra di casa, indicando la sua goal line,

quindi fate il segnale per il fallo dell'altra squadra, indicando la loro goal line, e finalmente fate il segnale di penalit  annullata (S10).

f. Mentre vi rivolgete alla tribuna stampa date il numero del down successivo.

g. Annunciate la penalit , includendo l'identit  del giocatore che ha commesso il fallo dando il numero (o la posizione se il numero non   stato identificato). Per brevit , il numero dei giocatori pu  essere omesso se ci sono pi  di due falli. Utilizzate il microfono se e' fornito. In nessuna circostanza usate un microfono di cui non avete il controllo dell'accensione.

11. Se ci sono pi  falli a palla morta che non si annullano per regolamento, tutte le penalit  vanno applicate e (eccetto che per falli fra le serie) rivedere la posizione della catena dopo ognuno. La met  distanza va considerata prima di ogni applicazione. La clip va posizionata solo alla fine di tutte le applicazioni.

12. L'arbitro laterale (o quello profondo) sull'appropriato lato del campo devono riportare al capo allenatore i dettagli del fallo se   stato commesso dalla sua squadra, incluso, quando possibile, il numero o la posizione del giocatore che ha commesso il fallo e cosa il giocatore ha fatto di illegale (vedi Regola 11-1-3). Se la penalit  implica la perdita del down, bisogna informarne l'allenatore. L'allenatore potr  essere informato di particolari applicazioni o decisioni che riguardino o meno la sua squadra. Alcuni esempi possono essere: flag girate, lancio imprevedibile, ogni tattica o atto antisportivo. (vedi Regola 9-2-2 e 9-2-3)

13. [SOLO REFEREE] Se sono commessi falli che vanno applicati al kickoff successivo, fate i segnali finali (ed

annunciate la penalit ) ed indicate il punto dove avverr  il calcio. [SOLO UMPIRE] Ripetere il segnale finale prima di applicare la penalit  dal punto del kickoff.

14. [SOLO REFEREE] Se una flag viene girata fate il segnale di flag girata (S13) verso la tribuna stampa. Questo segnale non va fatto dall'arbitro che ha lanciato la flag (a meno che non era il Referee stesso).

20. CRONOMETRAGGIO E FINE DEI QUARTI

20.1 – Cronometro da stadio

1. Se esistono uno o piu' cronometri da gara visibili, diventano cronometri ufficiali. (Sarebbe stupido per gli arbitri non utilizzarlo visto che tutti i giocatori, allenatori, spettatori e altri componenti della crew possono vederlo). Per essere considerato visibile, almeno uno dei cronometri deve essere visibile da ogni punto del terreno di gioco. Se non lo e' non potr  essere usato.

2. Se ci sono cronometri di gioco visibili, diventano quelli ufficiali. Per essere considerati visibili devono essere collocati dietro la end line, e deve almeno essere visibile dal quarterback da ogni punto del campo all'interno delle hash mark. Se non e' cosi non potranno essere utilizzati.

3. In molte circostanze, l'operatore al cronometro   in condizioni migliori, rispetto agli arbitri in campo, in quanto ad accuratezza nel fermare e far partire il tempo. Principalmente perch  egli non ha nient'altro da fare.

4. Il cronometrista in campo terr  il tempo approssimativamente uguale a quello dello stadio. Le ragioni principali per fare questo sono:

a. In caso il cronometro da stadio si guasti.

b. In caso l'operatore al cronometro dimentichi di fermarlo o farlo ripartire e se ne renda conto dopo che   passato molto tempo.

5. Il cronometrista in campo   responsabile di controllare che il cronometro da stadio parta e si fermi in modo opportuno. (Altri arbitri, in una migliore posizione per controllare il cronometro, possono aiutarlo. Questo   molto importante se il cronometro   alle sue spalle. Discutere durante la pregame chi deve farlo).

6. Piccoli errori nel fermarlo o farlo ripartire possono essere ignorati. Pochi secondi di differenza in pi  o meno, specialmente all'inizio della tempo, non hanno nessuna influenza sia per una che per l'altra squadra. Anche alla fine del primo tempo o della partita un errore di un secondo o due non ha molta importanza a meno che non tolga la possibilit  ad una delle due squadre di segnare o danno una opportunit  in pi  ad una delle due squadre che invece non andrebbe accordata.

7. Correzioni al cronometro da stadio vanno apportate solo quando c'  una notevole differenza. Un errore

di meno di un secondo per minuto puo' essere ignorato (es, un errore di cinque secondi puo' essere ignorato se ci sono 5 minuti da giocare).

8. Quando ̢ necessaria una correzione, deve essere fatta prima del successivo ready to play. Se un errore non viene prontamente corretto, ignoratelo ed andate avanti.

9. Se il cronometro da stadio non funziona correttamente (o in casi estremi in cui l'operatore ̢ completamente incompetente), il Referee pu' ordinare di spegnerlo.

10. Non rovinare un incontro perdendo tempo con il cronometro. Potrebbe comportare un dispendio di energie e di tempo se bisogna continuamente correggerlo.

20.2 – Avviso dei due minuti

1. Se le regole lo prevedono, il cronometrista in campo dovr' dare la segnalazione degli ultimi 2 minuti quando la palla muore e mancano due minuti o poco meno alla fine del tempo. (Eccezione: se e' stato segnato un touchdown nel gioco precedente l'avviso dei due minuti va dato subito dopo la trasformazione).

2. La notifica va data approssimativamente intorno ai due minuti. Normalmente sar' data fra i 2:15 e 1:50 al termine del tempo. Non c'e' bisogno che venga dato esattamente allo scadere dei due minuti. Per regolamento non puo' essere dato una volta che il cronometro dei 25 secondi e' partito. (vedi Regola 3-3-8-b-1). Per esempio:

a. Rimangono 2:04 ed il tempo e' stato appena fermato per un lancio incompleto. DECISIONE: dare l'avviso adesso. E' molto improbabile che il gioco successivo finisca prima dei 2:00.

b. Rimangono 2:15 ed il gioco finisce in campo. DECISIONE: fermare il tempo e dare l'avviso adesso. E' molto improbabile che un altro gioco finisca entro i 2:00. Il tempo parte allo snap.

c. La palla e' in gioco quando il cronometro raggiunge i 2:00. DECISIONE: dare l'avviso quando il gioco finisce.

d. Il cronometro ei 25 e' stato fatto partire quando mancavano 2:20 e sta ancora andando quando si raggiungono i 2:00 perche' la palla non e' stata ancora snappata. DECISIONE: dare l'avviso dei due minuti alla fine del gioco successivo o, se la palla non viene snappata, quando viene applicata la penalit' per il ritardo di gioco.

3. Una buona regola di buon senso e':

- Se il tempo viene fermato, date l'avviso se ci sono meno di 2:10 da giocare.
- Se il tempo corre ma il cronometro dei 25 secondi non e' stato fatto partire, date l'avviso se ci sono meno di 2:15 da giocare.
- Se il tempo corre ed i 25 secondi sono partiti, date l'avviso alla fine del gioco.

4. [SOLO L'OPERATORE DEL CRONOMETRO IN CAMPO] al momento opportuno, fischiate, fermate il tempo

e fate il segnale di timeout (S3). Avvisate il Referee di dare l'avviso dei due minuti ed informatelo del tempo preciso che rimane da giocare.

5. [SOLO REFEREE] fate l'annuncio dei due minuti e segnalatelo ad entrambe le linee laterali usando il segnale di timeout per TV/radio (S4). (vedi Regola 3-3-8-b) Assicurarsi che il capitano ed il capo allenatore di ogni squadra siano stati informati esattamente di quanto tempo rimane da giocare, non solo che c'e' stato l'avviso dei due minuti.

6. Se il cronometro ̢ stato fermato per fare l'avviso degli ultimi due minuti, verr' fatto ripartire di nuovo allo snap (o dopo un free kick).

20.3 – Ogni quarto.

1. [SOLO L'OPERATORE DEL CRONOMETRO IN CAMPO] Quando si e' prossimi alla fine di ogni tempo assicurarsi, ogni volta che il tempo si ferma che tutti gli altri arbitri siano informati del tempo che rimane da giocare. Per regolamento, a meno che ci sia il cronometro da stadio, dopo l'avviso degli ultimi 2 minuti di ogni met' gara, informare i capo allenatori ed ai capitani l'esatto tempo che rimane a disposizione ogni volta che il cronometro viene fermato. (vedi Regola 3-3-8-c)

2. Responsabilit' per decidere se la palla viene snappata prima o dopo la fine del periodo:

a. Se non c'e' il cronometro da stadio diventa responsabile il cronometrista in campo. Se non ha un allarme settato per segnalare la fine del periodo, lo terr' davanti agli occhi in modo da poter vedere simultaneamente sia il gioco che il tempo.

b. Se c'è il cronometro da stadio, il cronometrista in campo ricorderà al Referee ed all'Umpire che loro sono i responsabili. Se ci sono i cronometri in entrambe le end zone la responsabilità primaria rimane del Referee. Se il cronometro è solo in una end zone la responsabilità è di chi dei due ce l'ha di fronte. Se il cronometro è in una zona che non è visibile né dal Referee né dall'Umpire sarà un altro arbitro in posizione più appropriata che ne diventa responsabile. Chi debba essere va discusso durante la pregame conference.

3. [SOLO L'OPERATORE DEL CRONOMETRO IN CAMPO] Quando il tempo finisce fischiate se la palla è morta. Gli altri arbitri aiuteranno a portare la palla al Referee che dichiarerà la fine del quarto.

20.4 – Primo e terzo quarto

1. [SOLO REFEREE] [SOLO UMPIRE] Andare al punto successivo e annotare (per iscritto) la yard line sulla quale è posizionato la palla, la sua posizione laterale, il numero del down successivo e la distanza dalla line to gain.

2. [SOLO LINE JUDGE] Muoversi velocemente al punto successivo (stessa yard e posizionamento laterale) al lato opposto del campo ed indicare il nuovo punto dove la palla andrà messa in gioco.

3. [SOLO LINESMAN] Prendere nota della yard line sulla quale è disposta la clip, la yard dove è piazzata la palla, il numero del down successivo e la distanza dalla line to gain.

4. [SOLO LINESMAN] Una volta che avete scritto i dettagli, afferrate la catena e la clip fate girare la catena e muovetevi insieme alla sua crew alla yard corrispondente nell'altra metà campo. Il box dovrà muoversi nella nuova posizione nello stesso momento (sotto la supervisione del Side Judge, se presente).

5. [SOLO LINE JUDGE] Il box alternativo e il marker della line to gain non si muoveranno dalla loro posizione, ma dovranno rimanere nel posto dove erano alla fine del tempo fino a che non avete scritto la sua posizione.

6. [SOLO SIDE JUDGE (SE PRESENTE)] Supervisionare l'operatore al box che si sposta nella nuova posizione.

7. [SOLO UMPIRE] Accompagnato dal Referee, prende la palla e la porta nell'altra metà campo e la posiziona.

8. [SOLO BACK JUDGE] [SOLO FIELD JUDGE] Muoversi a fondo campo con i giocatori.

9. Dopo il completamento di queste operazioni, prendere posizione per il down successivo. La palla non dovrà essere dichiarata pronta al gioco se non è passato un minuto dalla fine del quarto. [SOLO UMPIRE] Tenere il tempo di questo intervallo.

20.4 – Intervallo di metà gara

1. [SOLO LINESMAN] [SOLO LINE JUDGE] Assicurarsi che un capitano di ciascuna squadra si rechina dal Referee prima di lasciare il terreno di gioco.

2. [SOLO L'OPERATORE DEL CRONOMETRO IN CAMPO] Confermare al Referee la durata dell'intervallo, l'ora corrente e l'ora di inizio del secondo tempo.

3. [SOLO REFEREE] Comunicare queste informazioni ai capitani informandoli che le squadre dovranno fare rientro sul terreno di gioco per essere presenti all'ora prevista per l'inizio del secondo tempo.

4. [SOLO REFEREE] Quando il terreno sarà sgombro da giocatori e allenatori dare il segnale di partenza dell'intervallo facendo il segnale di tempo che corre (S2). [SOLO L'OPERATORE DEL CRONOMETRO IN CAMPO] Far partire il tempo per l'intervallo a questo segnale. Se esiste il cronometro da stadio partirà anch'esso nello stesso momento con il conteggio a scalare del tempo dell'intervallo.

5. Conservare il possesso dei palloni durante l'intervallo.

6. [SOLO REFEREE] [SOLO UMPIRE] Non più di cinque minuti prima del termine dell'intervallo andare nella zona dove le due squadre hanno trascorso l'intervallo per chiedere le opzioni del secondo tempo. Andare prima dalla squadra che ha il diritto di scegliere per prima e poi dagli avversari. [SOLO REFEREE] Assicurarsi che entrambe le squadre sappiano a chi toccherà calciare e quale goal line l'altra squadra vuole difendere.

7. Gli altri arbitri andranno direttamente in campo per assicurarsi della presenza della chain crew, box alternativo, addetto alla line to gain marker e ball boy. L'arbitro responsabile si assicurerà che i palloni vengano riportati sul terreno di gioco.

8. [CREW a 4 MEN] [SOLO LINE JUDGE]

[CREW a 5 MEN] [CREW a 7 MEN] [SOLO BACK JUDGE]

[CREW a 6 MEN] [SOLO FIELD JUDGE] Assicuratevi che una palla sia disponibile per il kickoff.

20.5 – Fine della gara

1. Dopo che il Referee ha segnalato la fine della gara, immediatamente andare insieme a coppia (o in gruppo piú largo) e lasciare insieme il terreno di gioco con passo uniforme e senza fretta (cadenzato dall'arbitro piú vicino allo spogliatoio). Non dovrete nŕ cercare nŕ evitare allenatori o giocatori. Dovrete assicurarvi di avere i palloni della gara con voi. Se assaliti da qualcuno dovranno continuare a camminare. Non rimanete in campo a parlare con i giocatori, allenatori, spettatori o chicchessia
2. Ogni richiesta di discussione riguardante l'arbitraggio della gara dovrŕ essere indirizzata al Referee. [SOLO REFEREE] Siate preparato a discutere qualsiasi interpretazione alle regole (nello spogliatoio e non in campo), ma dovrete in modo molto politico rifiutarvi di discutere qualsiasi giudizio sulla interpretazione delle chiamate.
3. Ogni arbitro dovrŕ completare le operazioni amministrative richieste.
4. Gli arbitri sono responsabili di riportare i palloni della gara e qualsiasi altra attrezzatura agli organizzatori della partita.

21. USO DELLA BEAN BAG

21.1 – Principi generali

1. Tutti gli arbitri dovranno avere almeno una bean bag per segnare i punti che non siano punti dei falli. [SOLO BACK JUDGE] [CREW a 4 MEN] [SOLO LINE JUDGE] E' particolarmente consigliato che portiate piú di una bean bag.
2. Non lanciare mai la bean bag. Se possibile correte approssimativamente al punto e lasciatela cadere. Se non e' possibile, lanciatela sottomano.
3. Laddove ŕ possibile prendete mentalmente nota della yard.
4. Se la bean bag cade nel punto sbagliato, muovetela al punto corretto. Spostate la bean bag con autoritŕ – non cercate di spostarla con il vostro piede sperando che nessuno vi noti.

21.2 – Prendere il punto

1. Gli arbitri in copertura (e non gli altri) dovranno usare la bean bag per segnare:
 - a. La fine dello scrimmage kick in campo - questo ŕ il punto di applicazione del post scrimmage kick.
 - b. Il punto in cui il possesso viene perso per un fumble. Questo ŕ la fine della corsa e potrebbe essere il punto successivo se la palla va fuori campo o il basic spot per falli che avvengono durante la corsa o quando la palla ŕ libera.
 - c. Il punto dove viene effettuato un lancio all'indietro o un handoff oltre la neutral zone o quando non c'ŕ la neutral zone. Questo ŕ la fine della corsa relativa ed il basic spot per falli che avvengono durante la corsa.
 - d. Il punto dove un ricevitore eleggibile esce volontariamente fuori campo. In questo caso lasciar cadere il proprio cappellino in alternativa alla bean bag. Questo indica che ci sarŕ un fallo se questi tocca un lancio in avanti in campo prima che sia stato toccato da un avversario.
 - e. Il punto in cui un giocatore della squadra A va fuori campo volontariamente durante un free o uno scrimmage kick. In questo caso lasciar cadere il proprio cappellino in alternativa alla bean bag. Questo indica che ci sarŕ un fallo se ritorna in campo. (se il giocatore torna in campo immediatamente dopo essere andato fuori campo la bean bag non e' necessaria e l'arbitro lancerŕ solo la flag per marcare il punto del fallo).
 - f. Tutti i punti in cui un giocatore della squadra A tocca illegalmente un free o uno scrimmage kick. Piu' punti richiedono piu' di una bean bag oppure usate la vostra bean bag per segnare il vantaggioso di questi punti. Questi sono punti dove la squadra B puŕ decidere di prendere la palla come risultato della violazione.
 - g. Il punto in cui un giocatore prende al volo o recupera un calcio, lancio o fumble fra le sue 5 yard e la goal line quando si applica la regola del momentum. Questo ŕ il punto di palla morta se la palla muore successivamente nella end zone in possesso della sua squadra se il momentum del giocatore lo ha portato nella end zone.

- h. Il punto di massimo avanzamento se il runner viene spinto indietro. Questo e' un punto di palla morta.
- i. Il punto di massimo avanzamento se il quarterback subisce un sack. Questo e' un punto di palla morta.
- j. Il punto di palla morta se un arbitro deve lasciare il punto per prendere la palla o osservare l'azione. Questo pu~ includere il recupero di un calcio della squadra A se il giocatore che lo ha recuperato ha cercato di avanzare la palla.
2. A meno che il punto sia anche uno dei punti indicati sopra, la bean bag non deve essere mai usata per segnare:
- Il punto in cui avviene un intercetto.
 - Il punto in cui finisce un free kick. Fate il segnale del tempo che parte (S2) se appropriato.
 - Il punto dove viene recuperato un fumble.
 - Il punto dove un calcio o un lancio tocca per terra.
 - Il punto in cui un giocatore della squadra di B fa un muff su un calcio – usare invece il segnale di tocco legale (S11).
- Nessuno di questi pu~ essere un possibile punto di applicazione.

22. CHAIN CREW E BALL BOYS

22.1 – Chain crew

- Questa sezione elenca le istruzioni che un arbitro (normalmente il Linesman) da alla chain crew prima della gara. In alcune circostanze e' appropriato ritardare il kickoff fino a che non le avete completate.
- Presentatevi alla chain crew prima della gara. Prendete nota dei loro nomi e usateli frequentemente durante la gara. Ricordategli l'importanza del loro ruolo. Continuamente apprezzate e ringraziateli per il loro lavoro, particolarmente quando fanno qualcosa velocemente e con rapidit~.
- Rendete l'addetto al box responsabile di tutta la crew. Egli deve essere il pi~ esperto della crew.
- Mostrate alla crew i segnali che userete per indicare (i) il numero del down; (ii) fermi!;(iii) muovere la catena.
- Evitate di afferrare la catena o il box. Usate le istruzioni verbali per indicare agli operatori che devono muoversi nella posizione corretta.
- Istruite la crew di non muovere mai la catena o il box o cambiare il down tranne che su comando del Linesman o del Referee. Se sono stati chiamati ma vedono una flag sul terreno, devono rimanere fermi ed avvisare l'arbitro. Quando si muoveranno dovranno farlo velocemente e senza confusione fino alla nuova posizione.
- Istruite la crew che la catena non dovr~ muoversi su un secondo, terzo o quarto down; solo il box dovr~ farlo. Sar~ inoltre possibile (es. dopo una penalit~) che ci sia un primo down e che la catena non debba muoversi.
- Istruite l'addetto al box che durante i down:
 - Non muoversi finch~ non invitato a farlo;
 - Posizionare il box in direzione del tallone del piede a fondo campo del Linesman;
 - Dovr~ cambiare il numero del down solo su indicazione del Linesman;
 - Dovra cambiare il down solo quando ha mosso il box nella nuova posizione; es. posizione precedente, down precedente, posizione nuova, nuovo down.
 - Per poter avere la linea laterale libera e per la sicurezza dei giocatori, arbitri e chain crew, l'intera catena ed il box andranno spostati sei piedi fuori dal campo. La clip andr~ posizionato sul marker della clip (se c'e' n'e uno). Questo deve essere continuamente ricordato alla chain crew.
- Istruite la crew che ogni volta che viene guadagnata una nuova serie:
 - Il box si muover~ per primo al punto indicato dal Linesman (la parte frontale del palo sulla punta della palla).
 - A seguire deve muoversi la catena, posizionando il palo posteriore esattamente dietro il palo del box ed il palo avanzato estendo completamente la catena per tutta la sua lunghezza
 - L'addetto al box chieder~ al collega che regge il palo della catena alle sue spalle di tenergli il box in modo che lui possa posizionare la clip. (se c'~ un quarto componente della catena pu~ essere lui designato a questo compito) la clip deve essere posizionata esattamente sulla parte posteriore della

linea delle 5 yards , normalmente quella piú vicina al palo posteriore.

d. Per poter avere la linea laterale libera e per la sicurezza dei giocatori, arbitri e chain crew, l'intera catena ed il box andranno spostati sei piedi fuori dal campo. La clip andr  posizionata sul marker della clip (se c'  n'  uno). Questo deve essere continuamente ricordato alla chain crew.

10. Se possibile l'addetto alla clip o l'addetto al box (o un'altra persona) dovr  scrivervi il numero del down e la yard line di ogni punto successivo.

11. Istruite la crew che se il gioco si sviluppa, (o sembra che si sviluppi) nella loro direzione devono allontanarsi velocemente all'indietro lasciando cadere l'attrezzatura a terra. Enfatizzate l'aspetto della sicurezza di questa operazione ed istruiteli su come riposizionare il tutto usando la clip.

12. Istruite la crew che alla fine del primo e del terzo quarto:

a. Il Linesman annoter  il numero del down, la distanza dalla line to gain, la yard line e la linea sulla quale   posizionata la clip.

b. Il Linesman afferrer  la catena nel punto in cui si trova la clip ed istruir  l'addetto al palo piú lontano dalla met  campo di andare dall'altra parte del campo, facendo attenzione ad invertire la catena in questa operazione.

c. Il Linesman posizioner  la clip sulla yard corretta, quindi istruir  la crew su come estendere la catena. Quindi la catena andr  spostata sei piedi fuori dal campo.

d. Il box verr  mosso nella nuova posizione dove   stata spostata la palla.

13. Istruite la crew che quando ci sar  un free kick devono appoggiare l'attrezzatura sul terreno lontano dalla linea laterale. La posizione corretta   di posizionarli sulle 20 yard della squadra che riceve dove piú probabilmente sar  posizionato il prossimo primo down.

14. Istruite la crew che quando ci sar  la misurazione per stabilire se c'  un primo down.

a. Il box va posizionato dove si trova il palo piú avanzato della catena, a meno che non ci sia una flag sul campo. Il numero mostrato sul box deve essere quello del down precedente.

b. Il Linesman afferrer  la catena all'altezza della clip.

c. Il Linesman e gli addetti ai pali della catena entreranno velocemente in campo portando la catena sul terreno di gioco. L'addetto al palo piú avanzato consegner  il palo all'arbitro incaricato.

(normalmente l'Umpire)

d. Se   stato guadagnato il primo down, gli addetti alla catena ritorneranno velocemente verso la linea laterale e posizioneranno la catena per la nuova serie;

e. Se non   stato guadagnato il primo down e la palla   morta fuori dalle hash mark, gli addetti alla catena seguiranno le disposizioni del Referee sulla posizione dove la palla verr  snappata. Il Referee metter  la catena allineata con la punta della palla.

f. Se il primo down non   stato guadagnato il Linesman e gli addetti alla catena ritorneranno velocemente sulla linea laterale. Il Linesman si assicurer  che la clip venga posizionata correttamente. La catena si sposter  quindi sei piedi fuori dal campo.

g. Una volta che il Referee avr  comunicato la decisione, il box si posizioner  a livello della punta della palla.

15. Quando la line to gain   la goal line, oppure durante le trasformazioni, si user  solo il box. La catena sar  lasciata per terra all'incirca sulle 20 yards e gli operatori ai pali rimarranno ben distanti in modo da non disturbare l'addetto al box.

16. Quando la chain crew   stata istruita con le procedure di cui sopra, si dovranno simulare alcune corse di prova per assicurarsi che abbiano capito correttamente le istruzioni. Usate tutto il tempo necessario prima del kickoff per praticare queste procedure con la chain crew.

17. Ricordate alla chain crew che, per lo scopo della gara, essi sono arbitri e pertanto devono essere imparziali. Non devono fare osservazioni sui giocatori o commentare decisioni arbitrali.

18. Se un membro della crew non esegue le procedure in modo accettabile, informate gli organizzatori dell'incontro che provvedano a sostituirlo.

22.2– Operatori alternativi

1. Questa sezione elenca le istruzioni che un arbitro (normalmente il Line Judge) da agli operatori al box ed alla line to gain alternativi prima della gara. In alcune circostanze   appropriato ritardare il kickoff fino a che non le avete completate.

2. Presentatevi agli operatori prima della gara. Prendete nota dei loro nomi e usateli frequentemente durante la gara. Ricordategli l'importanza del loro ruolo.
3. Istruite l'addetto al box alternativo che egli deve lavorare approssimativamente sei piedi fuori dalla Side line e che deve posizionarsi in modo speculare di fronte al box ufficiale.
4. Istruite l'addetto al line to gain marker che deve posizionarsi di fronte al palo più avanzato della catena dalla parte opposta del campo. Anch'egli deve stare sei piedi fuori dalla linea laterale.
5. Ricordate agli operatori alternativi che durante tutta la durata della gara essi sono arbitri e pertanto devono essere imparziali. Non devono fare osservazioni sui giocatori o commentare decisioni arbitrali
6. Se un membro degli addetti alternativi non esegue le procedure in modo accettabile, informate gli organizzatori dell'incontro che provvedano a sostituirlo.

22.3 – Operatori alternativi

1. Questa sezione elenca le istruzioni che un arbitro (normalmente il Field Judge o il Line Judge) da ai ball boys prima della gara. In alcune circostanze e' appropriato ritardare il kickoff fino a che non le avete completate.
2. Presentatevi agli operatori prima della gara. Prendete nota dei loro nomi e usateli frequentemente durante la gara. Ricordategli l'importanza del loro ruolo.
3. Indicate uno dei componenti come responsabile per ogni linea laterale. In aggiunta ogni ball boy è responsabile per la end line alla sua sinistra nei field goal e durante le trasformazioni.
4. Istruite i ball boys che se la palla muore fuori campo, o in campo vicino alla linea laterale che alle hashmark, essi devono dare il più velocemente possibile una nuova palla all'arbitro più vicino. Se la palla va fuori campo o muore per un lancio incompleto, uno di loro la deve recuperare. Se la palla muore in campo il ball boy deve aspettare con l'arbitro che copre il punto fino a che non è più necessario e quindi toglierla dal campo.
5. Istruite i ball boy che devono muoversi secondo lo svolgimento del gioco, normalmente seguendo l'arbitro laterale dalla loro parte del campo. In ciascun gioco devono partire dalla parte della squadra A rispetto all'arbitro laterale o a meta' strada fra l'arbitro laterale e l'arbitro profondo.
6. Istruite i ball boys che su field goal e trasformazioni, quello responsabile per la end line deve mettere la sua palla ai piedi del palo e prendere posizione ben indietro dei pali in modo da recuperare la palla dopo il calcio.
7. Istruite i ball boys che in caso di tempo inclemente o pioggia devono tenere i palloni puliti e asciutti. è responsabilità degli organizzatori dell'incontro fornire le tovagliette per questo scopo.
8. Informate i ball boy che ad essi può essere richiesto di recuperare una bean bag se e' stata lasciata cadere lontana dal punto in cui e' finita l'azione. Istruiteli che la bean bag non va mai toccata senza che gli sia stato chiesto di farlo.
9. Se avete più di un ball boy dalla vostra parte del campo. Uno sarà responsabile di tenere la palla di riserva e darla ad un arbitro e l'altro sarà responsabile di recuperare la palla del gioco precedente.
10. Ricordate ai ball boys che durante tutta la durata della gara essi sono arbitri e pertanto devono essere imparziali. Non devono fare osservazioni sui giocatori o commentare decisioni arbitrali
11. Istruite i ball boys di non dare i palloni ai giocatori. I giocatori non devono allenarsi od interferire sui palloni della gara.
12. Se un membro dei ball boys non esegue le procedure in modo accettabile, informate gli organizzatori dell'incontro che provvedano a sostituirlo

23. MECCANICHE PER CREW A 3 MEN

Meno arbitri ci sono più facilmente un'azione di gioco o un fallo possono passare inosservati. La chiave per una crew a 3 uomini è di sapere quali compiti hanno una priorità maggiore e di essere preparati a lasciar perdere quelli a priorità più bassa quando il tempo a disposizione è poco.

23.1 – Generalità

1. Gli arbitri devono decidere fra di loro chi sarà responsabile di istruire l'operatore al cronometro, lo speaker, la chain crew, la crew alternativa ed i ball boys.
2. Gli arbitri dovranno accordarsi su come suddividersi i compiti riguardanti il cronometraccio. Normalmente il Line Judge sarà addetto al cronometro di gara ed il Referee al cronometro di gioco.

3. Ogni arbitro dovr  essere pronto ad adattarsi alle circostanze del gioco. Lo scopo principale   di tenere il gioco chiuso in modo da poter osservarlo da pi  di una angolazione.
4. Durante la misurazione il Line Judge prender  il palo avanzato ed il Linesman posizioner  la clip. Il Referee deve accertarsi che la palla non venga mossa, prima di muoversi per giudicare la misurazione.

23.2 – Free kicks

1. Il Line Judge sar  sulla sideline dal lato della tribuna stampa sulla restraining line della squadra A. Il Linesman sar  sulla sideline opposta sulla restraining line della squadra B. Questi due avranno la responsabilit  di ciascuna sideline, e di prendere il punto di massimo avanzamento sul ritorno. Il Referee sar  a fondo campo a centro del campo per coprire la goal line.

23.3 – Scrimmage downs

1. Questa   la formazione ha il vantaggio che incorpora le normali posizioni adottate dagli arbitri in una crew a 4 men, eccetto che viene omesso un arbitro (normalmente l'Umpire).
2. Il Linesman ed il Line Judge iniziano nella loro posizione normale. Essi sono responsabili di tutta la linea di scrimmage. Essi sono responsabili per la loro linea laterale sia sui giochi di corsa che per i lanci, e si dovranno spostare anche sulla goal line se e' minacciata. Sui giochi di lancio devono andare a fondocampo per osservare i ricevitori e giudicare se il lancio e' completo o meno dalla loro parte di campo.
3. Il Referee parte dalla sua posizione normale, tranne che puo' decidere dalla posizione normale dell'Umpire se necessario per osservare la linea ristretta dal lato difensivo della neutral zone. Nei giochi di corsa egli deve osservare i blocchi da dentro verso fuori. Sui lanci ha l'intera responsabilit  per le azioni vicine al lanciatore. Dopo che la palla e' stata lanciata e' responsabile della protezione sul lanciatore e non deve guardare il lancio (anche se e' nella posizione dell'Umpire).

23.4 – Giochi di goal line

1. Nei giochi di goal line, due arbitri (il Linesman ed il Line Judge) dovranno essere in posizione per muoversi lungo la linea laterale verso la goal line, guardando il gioco dall'esterno verso l'interno. Il Referee osserver  il gioco dall'interno verso l'esterno.

23.4 – Punt

1. Il Linesman partir  dalla sua posizione normale ed arbitrer  come al solito.
2. Il Line Judge si sposter  a fondo campo nella normale posizione adottata per i punt. Egli deve essere pronto a giudicare sulla fine del calcio e seguire il ritorno.
3. Il Referee favorir  il lato di campo della tribuna stampa osservando le azioni contro lo snapper e contro il kicker.

23.4 – Field goal e trasformazioni

1. Un arbitro, normalmente il Line Judge, sar  dietro i pali ed avr  l'intera responsabilit  di giudicare se il tentativo ha avuto o meno successo.
2. Il Referee favorir  il lato di campo della tribuna stampa e sar  responsabile della linea laterale se si sviluppa un lancio o una corsa. Osserver  le azioni contro il kicker e l'holder.

3. Il Linesman   responsabile delle azioni contro lo snapper e potr  spostarsi dopo lo snap per meglio osservarlo.

24. AREE DI COPERTURA

I seguenti diagrammi servono ad illustrare i principi descritti nei capitoli precedenti.

Sono di due tipi principali:

- I diagrammi statici, che illustrano l'area di responsabilit  di ciascun arbitro
- I diagrammi di esempi di gioco, che mostra punti nel momento in cui il gioco si sviluppa.

Le aree di responsabilit  mostrate sono quelle all'inizio del gioco. Non appena il gioco si sviluppa, queste cambiano, normalmente in modo che l'arbitr

arbitri seguono l'azione intorno a lui.

In ogni diagramma le yard line sono tracciate a intervalli di 5 yards.

24.1 – Aree di

Figura A: Le 8 otto posizioni di base nei free kick

Figura B: crew a 4 men (posizioni normali)

grammi mostrano le posizioni degli arbitri e i giocatori chiave nei vari
l'arbitro piu' vicino sia concentrato sul portatore di palla e gli altri
responsabilit` di base nei free kick

- in altre parole quale
zona.

o

Figura C: crew a 4 men (posizioni onside kick)

Figura D: crew a 5 men (posizioni normali)

Figura E: crew a 5 men (posizioni on side
kick)

Figura F: crew a 6 men

Figura G: crew a 6 men (posizioni on side kick)

Figura H: crew a 7 men

Figura H: crew a 7 men (on side kick)

Figura J: Esempio di gioco (crew a 4 men, posizioni di on side kick) free kick
della tribuna stampa ritornato lungo

Non appena la palla viene calciata gli Arbitri sono nella posizioni iniziale.
cominciano a coprire le loro aree di responsabilit`

sta guardando i potenziali ricevitori per un eventuale segnale di fair catch. Gli altri arbitri guardano i blocchi
di e contro i giocatori che si muovono a fondocampo. Il Referee osserva la presa al volo del calcio
il ritornatore mentre e' nella sua area. Non appena il runner attraversa il campo
propria posizione per tenerlo in un box. Il Linesman e l'Umpire osservano i blocchi davanti sul ritorno fino a
che il runner si muove nella zona di copertura del Linesman,. A questo punto il Linesman prende la palla fino
a che il runner viene placcato, mentre il Referee si sposta a guardare le azioni attorno al runner. Il Line
Judge mantiene una visione piu' larga del campo.

Figura K: Esempio di gioco (crew a 4 men, posizioni di on side kick)

Linesman.

il campo.

Mentre la palla e' in volo gli arbitri

responsabilit`. La palla sta cadendo nella zona del Referee per cui egli

campo, gli arbitri aggiustano la

la : calcio corto dal lato del

profondi dal lato

endo e osserva

,
Quando gli arbitri vedono che il calcio e' corto, il Linesman, l'Umpire ed il Line Judge si muovono in
posizione per vedere la palla e l'azione intorno ad e
azioni periferiche. Quando il calcio viene ricoperto, il Linesman e l'Umpire si muovono rapidamente sul punto
di palla morta per essere pronti a giudicare il possesso della palla. Il Referee ed il Li
a guardare le azioni intorno e lontano dalla palla

24.2 – Aree di responsabilit`

Figura A: crew a 4 men

Figura C: crew a 6 men (copertura
a zona sui lanci)

Figura D: crew a 6 men

essa. Il referee si muove lungo il campo per osservare le Line Judge continueranno palla.

di base negli scrimmage down

Figura B: crew a

Figura E: crew a 7 men

ne : 5 men

:

Figura F: Esempio di gioco (crew a 4

Come il gioco si sviluppa, l'Umpire si muove lateralmente per stare lontano dal buco sul punto d'attacco.

Non appena il runner supera la neutral zone, l'Umpire ne prende la palla morta non appena viene placcato. Gli arbitri laterali ed il Referee

al runner. Il Linesman prende il punto di massimo avanzamento.

Figura G: Esempio di gioco (crew a 5

Allo snap gli arbitri leggono le loro chiavi per capire che gioco e'. Una volt

lato del campo va la corsa, il Line Judge si accerta di essere ben lontano dalla corsa e il Back Judge si muove lungo il campo per controllare i blocchi davanti.

fuori. Quando il runner supera la linea di scrimmage la sua responsabilit^ passa dal Referee al Line Judge. Il Referee quindi inizia a guardare i blocchi intorno al runner mentre il Line Judge segue il runner lungo la linea laterale. Quando il runner va fuori campo, i

proseguono contro il runner. Il Referee e il Back Judge si muovono velocemente per aiutare la copertura con in Back Judge che va, se necessario, fin dentro la team area. L'Umpire si muove lu

punto di uscita. Per tutta la durata del dietro il Referee e l'Umpire.

Figura H: Esempio di gioco (crew a 4 men) corsa nel mezzo del campo

Umpire responsabilit^ e si muove sul punto di osservano l'azione davanti e intorno

men) sweep dal lato del Line Judge volta che hanno determinato da che

L'Umpire si gira e guarda il gioco da dentro verso

il Line Judge prende il punto di palla morta e osserva le azioni che lungo il campo a livello del

gioco il Linesman e' responsabile delle azioni al centro del campo men) gioco con opzione di pitchout

a l ngo '

Il Referee mantiene la copertura del quarterback (Q) che va verso il lato del Line Judge. Il Line Judge fa un passo nel backfield per osservare il giocatore che fa il pitch (P). Se la palla e' presa dal back fuori il referee continuer^ a guardare le azioni contro il quarterback mentre il Line Judge prende la palla ed il runner. Se la palla non viene passata allora il Line Judge guarda il pitcher fino a che il quarterback supera la neutral zone e poi ne prende la responsabilit^. Il Linesman prende posizione avanti o dietro. L'Umpire per tutto il tempo guarda le azioni sul punto d'attacco e di fronte al runner.

Figura I: Esempio di gioco (crew a 5

Non appena il quarterback arretra nella tasca, il Referee fa alcuni

mezzo, mantenendo la copertura dei giocatori nel backfield. L'Umpire si sposta in avanti fino alla neutral zone per essere in grado di giudicare se

leggermente a fondo campo per essere in posizione di coprire i ricevitori. Il Back Judge fa alcuni passi in backpedal per tenere il potenziale ricevitore fra lui e

Referee deve continuare a guardarlo per

per essere in grado di valutare se e' completo o meno. Il Linesman ed il Back Judge guardano il ricevitore e

quello che succede intorno a lui per eventuali contatti illegali e altri falli. Dopo che il lancio viene completato il runner corre a fondo campo ed e' responsabilit^ del Linesman. Gli altri arbitri guardano le azioni intorno alla palla e il Referee fa da off man per tutte le azioni intorno alla linea di scrimmage. Quando il runner viene placcato, il Linesman si muove sul punto di palla morta ed il Back Judge lo aiuta nella copertura e nel riporto della palla al centro del campo.

Figura J: Esempio di gioco (crew a 4 per aiutare a giudicare se il pitch va in men) lancio a fondo campo dal lato del Linesman passi indietro per non essere preso in , la palla super ala neutral zone. Gli arbitri laterali si muovono l'arbitro di linea. Quando il quarterback lancia la palla il eventuali falli di roughing. L'Umpire si gira e guarda il lancio in volo men) ritorno su intercetto.

)
Non appena gli arbitri leggono lancio, il Referee va indietro per stare con il lanciatore, l'Umpire fa i passi in avanti per andare sulla line di scrimmage e gli arbitri di linea vanno leggermente a fondo campo dopo difensori ed i ricevitori. Nel momento del lancio il Linesman ed il Line Judge stanno guardando eventuali contatti fra tutti i ricevitori eleggibili dal loro lato del campo. Quando il lancio e' in volo l'Umpire fa perno su stesso per guardare il punto dove arriva il probabile, osserva eventuali interferenze etc. quando il lancio viene intercettato dal corner back (CB) il Line Judge ha la responsabilit^ del runner e l'Umpire guarda i blocchi il Line Judge ha il punto di palla morta e, dopo si assicura che non ci sono falli a palla morta, il Referee aiuta nel riportare la palla nel punto a centro del campo. Durante il dalla palla.

24.3 – Responsabilit^

Figura A: crew a 4 men

Figura C: crew a 6 men

Figura D: crew a 7 men (palla fra le 5 e le 20 yards)

, ove lancio ed il Line Judge ha selezionato chi e' il ricevitore piu' sul ritorno. Quando il runner viene placcato ritorno il Linesman osserva l'az

di base sulla goal line

Figura B: crew a

Figura E: crew a 7 men

le 5 yards)

i
l'azione lontano

: 5 men

(palla dentro

24.4 – Responsabilit^

Figura A: crew a 4 men

Figura C: crew a 6 men

Figura E: esempio di gioco (crew a 5 men) punt return

Il Referee si concentra sull'azione nel backfield specialmente contro il kicker dopo che ha calciato. Quando la

palla viene calciata il Line Judge si muove a fondo campo. Il Back Judge prende posizione di fronte al ricevitore piu' profondo cosi che puo' osservare la presa al volo ed ha la responsabilit^ per il runner fino a di base sui punt

Figura B: crew a 5 men

Figura D: crew a 7 men
ne

che supera la yard dove si trova il Line Judge. Il Line Judge segue con il Referee e l'Umpire che osservano intorno al runner. Il Linesman osserva i giocatori lontano dalla palla. Il Line Judge prende il punto di massimo avanzamento mentre il Referee ed il Back Judge aiutano nel riportare una palla al centro del campo una volta che tutte le azioni sono finite.

24.5 – Responsabilit 

Figura A: crew a 4 men

Figura C: crew a 6 men

Figura E: Esempio di gioco (crew a 5 men)

il runner fino a che va fuori dal campo

l'azione davanti al runner ed il Back Judge osserva azioni dietro e

simo di base sui field goal e le trasformazioni

Figura B: crew a 5 men

Figura D: crew a

tentativo di field goal bloccato

trasformazioni

: 7 men

Il tentativo di field goal viene bloccato dietro la linea di scrimmage. Il referee immediatamente reagisce muovendosi verso la linea laterale dal lato della tribuna stampa, mantenendo una posizione chiara dell'azione intorno alla palla. L'Umpire rimane sulla goal line se la palla viene avanzata ed anche il Linesman si muove sulla goal line per la stessa ragione. Il Line Judge si muove in direzione del pylonico nell'angolo della end zone mentre il Back Judge va sulla end line. La palla viene recuperata dal difensore ed avanzata lontano dalla end zone. Il Referee ha la responsabilit  della linea laterale e la copertura del runner, mentre l'Umpire si muove per osservare le azioni intorno al runner. Quando gli altri arbitri si muovono per coprire le azioni lontano dalla palla, il Referee segue il runner sulla linea laterale fino a che questi viene spinto fuori campo. L'Umpire ed il Line Judge devono essere in posizione per osservare le azioni intorno al runner, anche se da lontano. Il Linesman ed il Back Judge osservano i giocatori intorno alla linea di scrimmage iniziale.

25. AREE DI COPERTURA

I segnali ufficiali del football (da S1 a S47) sono definiti nel regolamento, ma in pratica gli arbitri usano anche altri segnali o segnalazioni convenzionali quando la comunicazione verbale   impossibile o non opportuna.

Tutti i segnali hanno un proprio messaggio o visivo che assume uno specifico significato. La sorgente del messaggio   l'arbitro che lo esegue. La destinazione del messaggio pu  essere, nei diversi casi, un altro arbitro, un giocatore, un allenatore o gli spettatori. I segnali visivi possono essere usati quando la distanza o il rumore impedisce che i segnali sonori possano essere uditi, o quando i segnali sonori sono inopportuni.

N.o Messaggio Segnale

Sup1 Il giocatore della squadra A vicino a me   fuori dalla linea di scrimmage

Braccio steso in fuori (con la mano aperta) all'altezza della spalla in direzione del backfield della squadra A

Sup3

La squadra che sto contando ha 11 giocatori in campo

IAAFL

Dita chiuse (opzionalmente con il pollice in alto);
braccio steso all'infuori all'altezza della spalla
(vedi anche Sup24)

Sup4

La squadra che sto contando ha più' di 11
giocatori in campo

Mano sopra la testa

Sup5

L'ultimo lancio effettuato nel backfield era un
lancio all'indietro

Braccio puntato verso il backfield

Sup6

La squadra A ha più' di 10 yard da
percorrere per raggiungere la line to gain (2
pali)

Agitare gli indici in modo non appariscente
all'altezza del petto

Sup8

Il cronometro si fermerà al termine del gioco
successivo

Incrociare i polsi all'altezza del petto

Sup9

La squadra sta tentando un calcio in mezzo
ai pali

Formare una A sopra la testa toccandosi la
punta delle dita

Sup10

La squadra A "la gioca" - non sta tentando il
calcio su in un 4^o down o durante una
trasformazione

Ruotare le mani (come S19) sopra la testa

Sup11

Il cronometro parte allo snap Schioccare le dita

Sup12

Il cronometro parte al ready to play o sta
correndo

Movimento circolare del polso con l'indice
puntato

Sup13

La presa al volo ∇ completa Simulare il movimento della presa all'altezza del
petto

Sup14

Il lancio ∇ stato preso al volo fuori dal campo
(incompleto)

Lanciare le braccia dal lato del fuori campo

Sup15

Il field goal non ∇ andato a buon fine
(lateralmente)

Come Sup14

Sup16

Per favore guidatemi nel punto in cui il calcio
e' uscito

Una mano in aria

Sup17

IAAFL

Vieni lungo la linea laterale verso di me Fare dei cenni con il palmo della mano verso se stessi

N.o Messaggio Segnale

Sup18

Muoversi lungo la sideline lontano da me Allontanare con il palmo della mano lontano da se stesso

Sup19

Stop, sei nel punto in cui il calcio e' uscito Tirare giu' il braccio

Sup20

Avanzare il cronometro da stadio (↖ indietro rispetto al cronometro ufficiale)

Segnale S2 fino a che il cronometro raggiunge il tempo esatto, quindi il segnale S3

Sup21

Portare indietro il cronometro da stadio (↖ troppo avanti rispetto al cronometro ufficiale)

Segnale S21 per fermare il cronometro da stadio, quindi il segnale S2 quando ha raggiunto quello sul campo

Sup22

Spegnere il cronometro da stadio Fare il segnale di taglio alla gola

Sup23

Comunicare un gioco in cui la squadra A si inginocchier^

Dare un colpo leggero alle ginocchia

Sup24

La squadra che sto contando ha 10 (o meno) giocatori in campo

Dita chiuse con il pollice verso il basso; braccio all'infuori di lato (vedi anche Sup3)

Sup25

Penso che ci siano tutte le condizioni per assegnare un touchdown

Entrambi i pollici verso l'alto.

Sup26

Il ricevitore ha toccata la palla in campo ma non ne aveva il possesso quando e' uscito dal campo

Muovere alternativamente su e giu' le mani con il palmo all'insu' all'altezza del petto

Sup27

Il box sta visualizzando il down sbagliato Fare il segnale di lancio non prendibile (S17) prima dello snap

Sup28

Sono responsabile per il ritornatore del calcio Indicare con il braccio la nella direzione della end line della squadra in ricezione

Sup29 Resettare il cronometro dei 25 secondi

Pompare con un braccio verso l'alto con il palmo della mano rivolto in su

Sup30 Resettare il cronometro dei 40 secondi

Pompare le due braccia verso l'alto con il palmo

IAAFL

della mano rivolto in su

Sup31 Attenzione alla regola del fumble al 4^o down

Fare un movimento circolare delle braccia (come S19) all'altezza del petto

Sup32 La punta della palla e' sulla linea della yard

Toccarsi il naso con un dito

Sup33

La punta della palla e' a meta' fra due linee delle yards

Toccarsi la fibbia della cintura dei pantaloni con un dito

Sup34 La coda della palla e' sulla linea della yard

Toccarsi un fianco con un dito

Sup35

La squadra A ha raggiunto al line to gain (primo down)

Puntare il dito indice all'altezza del petto in direzione della end line della squadra B

- I segnali Sup11 e Sup12 sono principalmente indicati per la comunicazione fra il Referee ed il cronometrista in campo.
- I segnali Sup16 e Sup19 sono indicati per le situazioni di calci fuori campo.
- I segnali Sup20 e Sup22 sono indicati per la comunicazione con l'operatore del cronometro da stadio.
- I segnali Sup2 e Sup7 non sono piú usati.

IAAFL

IAAFL