



AFAIM-RFI

Sistema de Repetición Instantánea

Reglamento

OBJETIVO.- Permitir que ciertos tipos de decisiones específicas de los árbitros sean inmediatamente revisadas y corregidas.

ESTANDAR DE CORRECCION.- Deberá existir evidencia de video indiscutible para que una decisión de los oficiales (árbitros) de campo sea cambiada por el oficial (arbitro) de repetición instantánea que este trabajando desde una cabina privada situada en el área de gradas o en algún lugar adecuado con visibilidad del campo de juego. Evidencia de video indiscutible puede ser descrita como suficiente, de ángulos de cámaras que puedan ser vistos y que provean pruebas innegables de que una corrección a una marcación es necesaria. Adicionalmente, la jugada debe tener un impacto competitivo directo en el juego para garantizar el detener del juego para revisión. Los oficiales de repetición instantánea serán instruidos por la liga a estar en el lado de la precaución cuando la competencia será directamente afectada y de detener el juego más allá de lo necesario. La repetición instantánea no garantizará que todas las decisiones sean corregidas.

FUENTE.- Todo el video revisable vendrá directo de las cámaras de video instaladas en distintos puntos del campo de juego, manejadas en el tablero de producción de video. Adicionalmente, el video podrá provenir de cámaras de televisión o handycam conectadas al tablero de producción de video.

PERSONAL DE REPETICION.- El equipo de repetición instantánea lo formaran, el oficial de repetición, quien hará todas las decisiones concernientes a la repetición y los operadores de la recepción, grabación y repetición de video. El oficial de repetición será asignado por la liga a propuesta de los colegios de árbitros. Los operadores serán proporcionados por el club en donde este instalado el sistema. Ambos, el oficial y los operadores serán entrenados y supervisados por la liga.

EQUIPO.- La liga utilizara equipos con tecnología de punta para la instalación del tablero de producción para el sistema de repetición instantánea, en donde se incluye la transmisión en vivo de los juegos vía Internet a través del Portal de la Liga. La integración, desarrollo, adquisición, implementación y puesta en marcha de los proyectos para la instalación de los sistemas de repetición instantánea en los campos de juego de los clubes asociados, corresponde exclusivamente a la Liga. El fondeo de los recursos se realizara por medio de patrocinios que se obtengan para este efecto o por medio de recursos propios de los clubes asociados, mediante inversiones totales o escalonadas por etapas. En este ultimo caso la propiedad de los equipos será del propio club asociado que aporte lo recursos.

COMPETENCIA.- El uso, aplicación y manejo del sistema de repetición instantánea en los juegos compete exclusivamente a la liga, por lo que los clubes en donde estén instalados estos sistemas, deberán poner a disposición de la liga las instalaciones en donde estos se encuentren, durante el desarrollo de los juegos, de la misma manera en que deben poner a la disposición de la Asociación el campo de juego de acuerdo al inciso # 24 de los reglamentos vigentes.

JUGADAS REVISABLES.- La Liga utilizara la lista oficial de jugadas revisables aprobadas por el Comité de Reglas de futbol americano de la NCAA. La lista completa se presenta al final de este reglamento.

SOLICITUD PARA REVISION / REVISION DE JUGADA.- El oficial de repetición en la cabina puede detener la jugada para revisión y lo podrá hacer durante todo el juego. Al Head Coach se le permitirá mediante solicitud de tiempo fuera, el que solicite la revisión de 1 (una) jugada por cada medio tiempo. Si la marcación es corregida, el equipo mantendrá su tiempo fuera y podrá solicitar la revisión nuevamente hasta que pierda una revisión. Si la marcación se mantiene, se le



cargara el tiempo fuera y ya no podrá solicitar una nueva revisión en ese medio tiempo. A los oficiales de campo no se les permitirá solicitar una revisión de jugada.

Cuando el Oficial de repetición complete su revisión, informara al Réferi de su decisión, que la jugada ya sea (a) se mantenga como fue marcada en el campo, o (b) que existe evidencia de video indiscutible para revertir la marcación o modificar la jugada. El Réferi anunciara la decisión del Oficial de Repetición a los coaches y al público. La decisión del Oficial de Repetición es final.

Lista de jugadas que SI pueden ser revisadas con el uso del sistema de repetición instantánea de video. (Aprobadas por el Comité de Reglas de la NCAA).

PRINCIPIOS.- (1) Una evidencia indiscutible de video para que sea cambiada cualquier decisión de campo; (2) Una revisión debe tener un efecto directo competitivo del juego, que serian como, un cambio de posesión, jugada de anotación, etc.

1) Jugadas gobernadas por la línea de ambos lados del campo (sideline), por la línea de gol (goal line) y por la línea final (end line):

- a) Jugadas de anotación, incluyendo un corredor, en posesión del balón, rompiendo el plano de la línea de gol (goal line).
- b) Pase completo/incompleto/interceptado en la línea de los lados (sideline), en la línea de gol (goal line) o en la línea final (end line).
- c) Corredor/receptor dentro o fuera del campo.
- d) Recuperación de balón perdido dentro o fuera del campo, incluyendo la zona final (end zone).

2) Jugadas de pase:

- a) Pase marcado por regla como completo/incompleto/interceptado en el campo de juego y en la zona final (end zone).
- b) Pase hacia delante (forward pass) tocado por un receptor inelegible.
- c) Pase hacia delante (forward pass) tocado por un jugador defensivo.
- d) Quarterback (pasador), pase hacia delante (forward pass) o fumble (si se marco por regla incompleto, la jugada termina).
- e) Pase hacia delante (forward pass) o entrega ilegal (illegal handing) mas allá de las línea de scrimmage.
- f) Pase hacia delante (forward pass) o entrega ilegal (illegal handing) después de cambio de posesión.
- g) Pase hacia delante (forward pass) o hacia atrás (backward) lanzado desde atrás de la línea de scrimmage (si el pase se marco por regla hacia delante (forward pass) y es incompleto, la jugada termina).

3) Otras situaciones revisables:

- a) Corredor marcado por regla como no haber hecho down (tocado el suelo).
- b) Máximo avance (forward progress) con respecto a un primero y diez (first down).
- c) Toque (touching) de una patada por cualquier jugador.
- d) Numero de jugadores en el campo de juego durante una jugada.
- e) Ajuste del reloj sobre una jugada que resulte en reversión de la marcación.
- f) Recuperación de fumble en cuarta oportunidad/intento de punto extra o conversión (try).

Lista parcial de jugadas que NO pueden ser revisadas con el uso del sistema de repetición instantánea de video.

- 1) Holding.
- 2) Offside.
- 3) Interferencia de pase (pass interference).
- 4) Faules personales (personal fouls), ejem. golpe tardío.
- 5) Bloqueos ilegales (illegal blocks).
- 6) Formaciones ilegales (illegal formations).
- 7) Sujetar de la mascara (face mask).
- 8) Celebración excesiva.
- 9) Procedimiento ilegal (false start).
- 10) Golpear al pasador/pateador (roughing the passer/kicker).
- 11) Participantes en peleas.

Con la excepción del 2-b, 2-c, 2-e, 2-f, 3-c y 3-d, cualquiera de los cuales pudiera resultar en un pañuelo tardío (late flag) para un castigo (foul) o la cancelación de un castigo (foul) que se haya marcado durante una jugada, NINGUN otro castigo (foul) o castigo potencial es revisable.

Marzo de 2006.