Guia de Procedimientos

Para Árbitros, Árbitros Asistentes y Cuartos Árbitros

U.S. SOCCER FEDERATION
REFEREE PROGRAM

OFFICIAL SPORTS

OFICIAL TECNICO SOCIO DE FUTBOL DE PROGRAMA DE LA FEDERACION U.S. SOCCER

U.S. SOCCER PRODUCTOS DE ARBITRO DE LA FEDERACION

Venta Exclusiva por la Revista OFFICIAL SPORTS

Bolsas

Accesorios Para los Pies

Prendas de Vestir fuera del Campo

Ropa de Alto Rendimiento

Kits de Iniciacion

Uniformes Profesionales

Libros y Videos

Accesorios y Equipo

OFFICIALSPORTS.COM

800-782-2614

Se habla espanol

Federación de Fútbol de Los Estados Unidos

PRÓLOGO

La Federación de Fútbol de los Estados Unidos ha adoptado los procedimientos delineados en esta Guía con el propósito de unificar las técnicas, señales, y mecánicas del arbitraje a todos los niveles del juego. Estos procedimientos han sido recomendados por un panel de árbitros e instructores experimentados y han sido ampliamente comprobados a nivel de competición internacional, profesional, amateur, y juvenil.

Esta edición ha sido ampliada para incluir guías para los cuartos árbitros y posiciones recomendadas en ciertas situaciones. Sin embargo, ya que el número de árbitros que tienen la oportunidad de trabajar como cuarto árbitro es relativamente pequeño, esta publicación no cubre todas las responsabilidades del cuarto árbitro. Los árbitros que necesiten más información deberán consultar el material de entrenamiento disponible en la página del Internet de la Federación.

Los diagramas nuevos del terreno de juego que ilustran posiciones recomendadas tienen que tomarse como sugerencias óptimas para los árbitros en diferentes ocasiones durante el juego basadas en observaciones extensas acerca de las posiciones probables de los jugadores, así como la secuencia de las jugadas siguientes y la consideración de aquellos aspectos del juego que necesitan la mayor atención por parte del cuerpo arbitral. No se deberán de tomar como un mandato de posiciones específicas para todas las circunstancias. Al determinar donde colocarse, los árbitros deberán de reconocer los cambios en las tácticas de los jugadores, en las estrategias de los equipos y las necesidades específicas del juego en un momento determinado.

La Federación de Fútbol de los Estados Unidos no autoriza el uso de ningún otro sistema de señales, procedimiento, o método de comunicación entre los miembros del cuerpo arbitral en juegos arbitrados usando el sistema diagonal de control y bajo la jurisdicción de la Federación de Fútbol de los Estados Unidos. Otro tipo de señales o métodos de comunicación utilizados con el propósito de suplementar los aquí descritos están permitidos siempre y cuando no estén en conflicto con los procedimientos establecidos y no interfieran con el juego, no sean una distracción, sean limitados tanto en número como en su propósito, y sean cuidadosamente discutidos por el cuerpo arbitral antes del inicio del partido.

Alfred Kleinaitis

Gerente de Educación y Desarrollo Arbitral

Revisado en Agosto 2011

ÍNDICE

MECÁNICAS EN GENERAL 4

ANTES DEL JUEGO 6

Arribo al Terreno de Juego 6

Inspecciones e Intrucciones 6

Discusión antes del Juego 7

Quince Minutos Antes del Saque de Salida 7

Antes del Saque de Salida 7

Un Minuto Antes del Saque de Salida 8

SAQUE DE SALIDA 9

POSICIONES GENERALES - Durante el Juego 10

El Árbitro y los Árbitros Asistentes 10

El Cuarto Árbitro 12

Monitorea las Bancas y el Área Técnica 13

Problemas de equipamiento, Sangrando o Sangre en el Uniforme 14

LESIONES 15

GUARDAMETA EN POSECIÓN DEL BALÓN/ AL PATEARLO 16

SAQUE DE BANDA, Diagonal del Árbitro 17

FUERA DE JUEGO 19

SAQUE DE META 20

SAQUE DE ESQUINA, Sector del Árbitro 23

SAQUE DE ESQUINA, Sector del Árbitro Asistente 24

GOL ANOTADO 25

GOLANOTADO, Aparentemente Podria ser Anulado 27

FALTAS, Marcadas por el Árbitro 28

FALTAS no Vistas por el Árbitro pero Marcadas por el Árbitro Asistente Más Cercano a la Jugada 29

FALTAS, no Vistas por el Árbitro Pero Marcadas por el Árbitro Asistente Más Lejos de la Jugada 30

TIROS LIBRES - Posiciones Generales 31

JUEGUE, Aplicación de la Ventaja 35

TIRO PENAL 36

TIRO PENAL, Marcado por un Árbitro Asistente 37

SACIONES DISCIPLINARIAS, El Juego es Detenido Inmediatamente 38

SANCIONES DISCIPLINARIAS, El Juego No es Detenido Inmediatamente 39

SUSTITUCIONES 40

TIEMPO TRANSCURRIDO 42

FINAL DEL JUEGO 43

DESPUES DEL JUEGO 44

- Es responsabilidad del cuerpo arbitral ejercer sus funciones de una forma eficiente, efectiva, y sin ninguna interferencia.

  Mientras que cada árbitro tiene que desarrollar su propio estilo, el objetivo de esta Guía de Procedimientos es establecer los principios y prácticas comunes para todos los diferentes estilos.

- El estilo del árbitro no deberá de interferir con el juego, o causar confusión al comunicarse con los jugadores o con los árbitros asistentes, o atraer atención indebida hacia él y no hacia el juego.

- El Silbato

  - Se le recuerda a los árbitros que el silbato es una herramienta de comunicación y no un medio conveniente para señalar. El silbato deberá de escogerse cuidadosamente de acuerdo a las condiciones del juego, edad de los jugadores, o cualquier otro factor. No se requiere ni se espera que se use el silbato en cada situación en que el juego es detenido o reiniciado.

  - El silbato es para llamar la atención por lo tanto debe de ser usado solamente cuando se necesita llamar la atención. En situaciones obvias (tal como cuando el balón ha salido claramente del campo) el silbato no debería usarse – una palabra o una señal del árbitro con la mano o del árbitro asistente con la bandera, por lo general, será suficiente.

  - El árbitro deberá también de estar atento a la necesidad de variar ya sea el tono, la fuerza, o intensidad del silbato para indicar las diferentes razones al detener el juego o los diferentes grados de seriedad de lo ocurrido.

- Cuando se use el sistema diagonal de control, el árbitro debería de aprovechar cada oportunidad durante el juego para establecer contacto visual con ambos árbitros asistentes y el cuarto árbitro, para confirmar la posición de los jugadores con respecto a la posición del cuerpo arbitral, y para observar zonas del terreno de juego que no ha observado recientemente.

- Señales

Todas las señales del árbitro se hacen con el brazo extendido con el ángulo o dirección apropiados, con los dedos completamente extendidos.

El árbitro asistente hace las señales con la bandera siguiendo el mismo patrón como si la bandera fuera una extensión del brazo.

- Los árbitros deberán saber que hay gestos hechos con las manos y expresiones faciales que pueden tener un significado negativo o contrario a lo que se intenta en partidos con jugadores de culturas diferentes.

- Las funciones administrativas antes, durante y después del partido son la responsabilidad del árbitro pero el árbitro puede delegarlas a los otros miembros del cuerpo arbitral: ejemplos incluyen el ayudar con la inspección del terreno de juego, de los balones, el equipamiento de los jugadores, la credencial de los jugadores, equipamiento ilegal o cuando un jugador está sangrando y cosas por el estilo.

- Los miembros del cuerpo arbitral tienen que entender sus responsabilidades, funciones y obligaciones respectivas. Cada uno tiene que poder depender del otro para ejercer las funciones del otro de una manera responsable, correcta y a tiempo. A la vez, cada uno deberá de tener la oportunidad para ejercer las funciones descritas en esta Guía y en la discusión antes del juego.

- Las obligaciones asignadas al cuarto árbitro en esta Guía serían ejercidas por el árbitro o, según las instrucciones del árbitro, por los árbitros asistentes en partidos donde no hay un cuarto árbitro.

Cuarto Árbitro

- Ejerce cualquier otra función que el árbitro le pida, consistente con y sin distraerse de las responsabilidades descritas en esta Guía.

- Es el principal contacto entre el cuerpo arbitral y toda otra persona que no sea jugador, sustituto o funcionario de los equipos (por ejemplo, representantes del estadio, seguridad, gerente de transmisión, pasa balones, etc.)

- Ejerce sus funciones bajo la autoridad del árbitro y siguiendo sus instrucciones

- Directamente resuelve tantas cosas como sea posible y llamará al árbitro solamente como último recurso para una resolución final

- Mantiene una compostura y apariencia profesional durante todo el tiempo y evita conversaciones con cualquiera que no esté relacionado directamente con las responsabilidades descritas en esta Guía o en la discusión antes del juego

- Temprano en el juego interviene lo menos posible cuando una situación puede ser resuelta sin que deteriore en una mayor tensión, conflicto, o confusión.

- Involucra a los funcionarios de los equipos y al cuerpo arbitral tantas veces como sea necesario y lo antes posible para identificar alguna incorrección dentro del área técnica y solicita la asistencia necesaria para corregir la situación

ARRIBO AL TERRENO DE JUEGO

- Se espera que el árbitro, los árbitros asistentes, y el cuarto árbitro lleguen al terreno de juego de acuerdo al tiempo establecido por las reglas de la competición, pero por lo menos 30 minutos antes del saque de salida.

INSPECCIONES E INSTRUCCIONES

Cuerpo Arbitral

- Bajo la dirección del árbitro, inspecciona el terreno de juego para determinar si las marcaciones, la seguridad, y las condiciones generales para el juego son adecuadas.
- Revisa con los pasa balones (si los hay) sus obligaciones y procedimientos

Cuarto Árbitro

- Obtiene y chequea los balones, la pizarra de las sustituciones (si la hay) y los pases para las sustituciones
- Revisa y confirma con los entrenadores asuntos relacionados al procedimiento de las sustituciones, área de calentamiento y procedimiento a seguir cuando hay un lesionado
- Está preparado (uniforme y equipamiento) para entrar como árbitro o árbitro asistente si es necesario y de acuerdo a las reglas de la competición

Árbitros Asistentes y el Cuarto Árbitro

- Bajo la dirección del árbitro, inspeccionan el equipamiento de los jugadores, las credenciales, y la lista de los jugadores
- Hacen saber al árbitro cualquier asunto que necesita ser resuelto

DISCUSIÓN ANTES DEL JUEGO

Cuerpo Arbitral

- Revisa los procedimientos y mecánicas de acuerdo a esta Guía.
- Discute cualquier instrucción especial, cualquier condición inusual del terreno de juego o del juego mismo, reglas especiales de la competición (por ejemplo: número de sustituciones, en caso de empate), y cualquier otra señal o procedimiento no descrito en esta Guía.
- Comparte y discute información acerca de los equipos o las tácticas de los jugadores, sus estrategias, habilidades y maneras de comportarse.

QUINCE MINUTOS ANTES DEL SAQUE DE SALIDA

- Todos los asuntos concernientes a las credenciales de los jugadores, uniformes, equipamiento, condiciones del terreno de juego, reglas de la competición y la asignación de funciones específicas del cuerpo arbitral están resueltas.

ANTES DEL SAQUE DE SALIDA

Cuerpo Arbitral

- Entra junto al terreno de juego y se dirige al centro del terreno para la ceremonia antes del juego.

Árbitro

- Lleva el balón, presenta al cuerpo arbitral a los capitanes, y hace el sorteo.
- Anota el resultado del sorteo, comunica la dirección y el equipo responsable de hacer el saque inicial

Árbitros Asistentes

- Llevan las banderas plegadas.
- Anotan el resultado del sorteo.
- Hacen la inspección final de las redes

Cuarto Árbitro

- Hace un chequeo final de las bancas y el área técnica, del equipamiento y materiales y la presencia de personas autorizadas para estar ahí solamente

DURANTE EL MINUTO ANTES DEL SAQUE DE SALIDA

El Árbitro

- Da un vistazo a todos los jugadores y al terreno de juego y hace contacto visual con los árbitros asistentes y el cuarto árbitro asegurándose que todo está listo.

Árbitros Asistentes

- Se colocan en la posición correcta en la línea de banda (en línea con el penúltimo defensor), despliegan las banderas y las sostienen directamente hacia abajo en el lado en que el árbitro pueda verlas indicándole que están listos para el inicio del partido (número correcto de jugadores, clara identificación del guardameta, etc.).
- Corresponden al contacto visual del árbitro para indicar que su área respectiva del terreno de juego está lista y que están preparados para el inicio del juego.

Cuarto Árbitro

- Corresponde al contacto visual del árbitro para indicar que todo está listo en el área técnica, bancas, sustitutos y los funcionarios de los equipos para iniciar el partido.
- Revisa cada área técnica para asegurarse de que todos los sustitutos visten colores distintos para no confundirlos con los jugadores, solamente hay personas autorizadas, y todos los balones están bajo su control.

SAQUE DE SALIDA

Árbitro

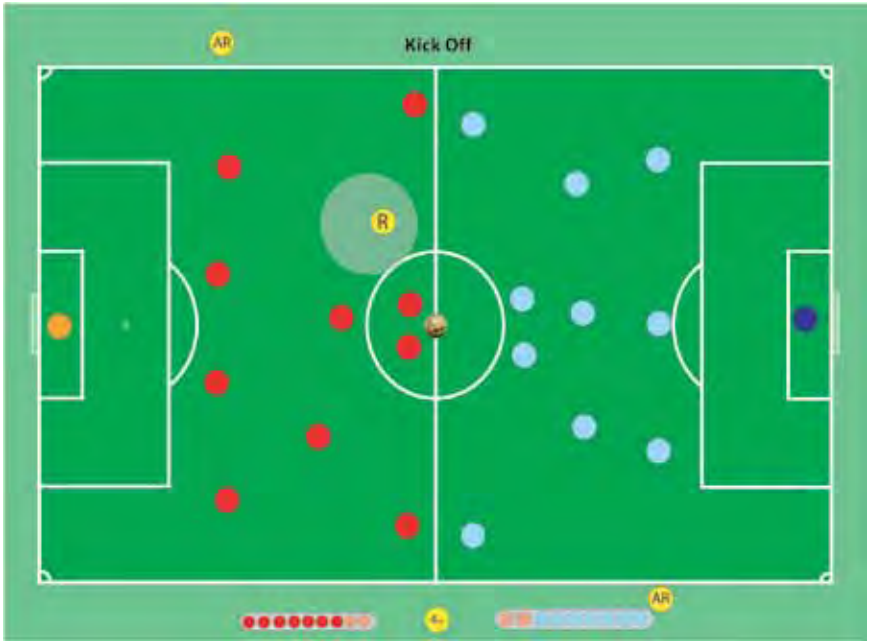
- El árbitro considera la posición de los jugadores para determinar exactamente dónde colocarse, da la señal del inicio del juego
- Se enfoca en el juego inmediatamente y está atento a faltas no esperadas tan temprano, incorrecciones o goles

Árbitro Asistente

- En línea con el penúltimo defensor

Cuarto Árbitro

- Cerca de la mesa del cuarto árbitro o área designada con su atención puesta en el terreno de juego.



POSICIONES GENERALES
Durante el Juego

Árbitro

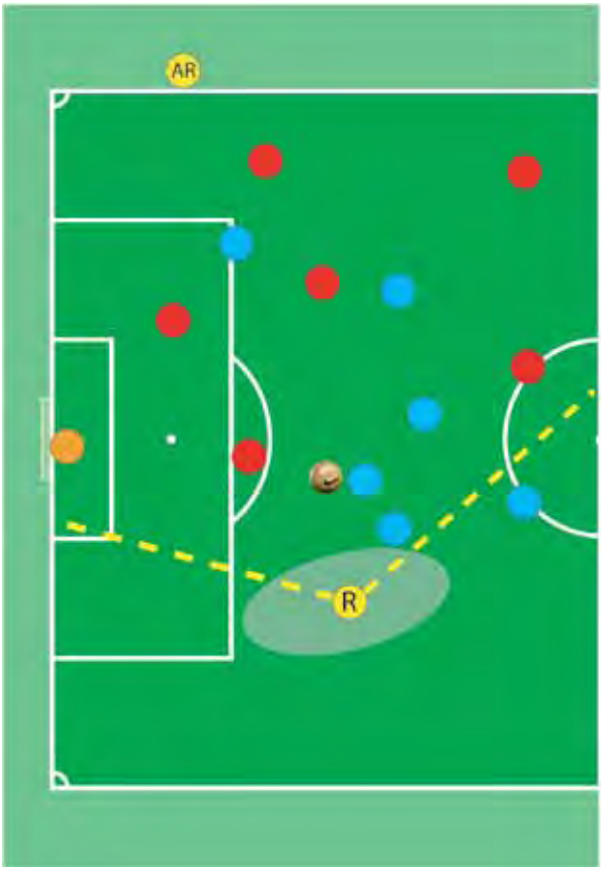
- Posición flexible utilizando el sistema diagonal de control.
- Sigue las guías de colocación de los diagramas durante el juego y reinicios pero usa su discreción para tomar posiciones alternas cuando sea necesario
- Puede ver la jugada y al asistente
- Permanece lo suficientemente cerca para observar aspectos importantes del juego sin interferir con el jugador o el movimiento del balón
- Entiende que se puede necesitar su atención en otras partes del terreno de juego para monitorear la conducta de jugadores específicos que no participan activamente en la jugada

Árbitro Asistente

- En línea con el penúltimo defensor o el balón, con el que esté más cerca a la línea de meta.
- La bandera hacia abajo y siempre en el lado en que el árbitro la pueda ver.
- Se moviliza de lado a lado, de frente al terreno de juego, poniendo atención a la posición de fuera de juego, a no ser que necesite correr por un cambio rápido en el juego o el balón es controlado por el equipo que ataca en la dirección opuesta a donde se encuentra el árbitro asistente.
- Si es necesario hacer una señal, se detiene, y de frente al terreno de juego, hace contacto visual con el árbitro, y da la señal con la mano correcta.

Nota: Las guías de posiciones y los diagramas asumen que el árbitro está corriendo una diagonal estándar (a la izquierda del guardameta) y que las posiciones podrían cambiarse de acuerdo a si se utiliza la diagonal opuesta.

Recuerde:
¡La mejor posición es una posición flexible e inteligente basada en la observación o conocimiento de las tácticas de los jugadores y las estrategias del equipo!



Tres condiciones para la mejor posición:

A = Poder ver la jugada y el área de problemas posibles
B = Poder ver al arbitro asistente
C = No ocupar un espacio que los jugadores necesitan

Cuarto Árbitro

- Permanece cerca de la mesa o lugar designado a no ser que esté ejerciendo alguna obligación específica en otro lugar
- Permanece de pie durante el partido a no ser que el árbitro le dé instrucciones diferentes durante la discusión antes del juego
- Anota las sustituciones, los goles, las tarjetas mostradas por cualquier incorrección, lesiones e incidentes fuera del ángulo visual del árbitro y de los árbitros asistentes
- Notifica al árbitro tan pronto como sea posible si un jugador o sustituto:
  - Ha sido amonestado o expulsado pero es el jugador equivocado
  - No ha sido expulsado después de haber sido amonestado una segunda vez
  - Ha cometido una conducta violenta fuera del ángulo visual del árbitro y los árbitros asistentes
- Está al tanto de la posición y movimiento de los sustitutos, entrenadores y otros funcionarios de los equipos

Cuarto Árbitro (continúa)

MONITOREA LAS BANCAS Y EL ÁREA TÉCNICA

- Observa continuamente las bancas y el área técnica
- Observa si hay alguien no autorizado para estar en estas áreas y se lo hace saber a los funcionarios de la competición para que tomen las medidas necesarias
- Interviene cada vez que un funcionario de un equipo deja la banca para dar instrucciones técnicas pero no regresa a su lugar (no es requerido que se siente)
- Está preparado para llamar la atención del entrenador si hay alguna instancia de conducta incorrecta de un funcionario del equipo o sustituto en la banca
- Monitorea y previene la práctica de tirar envases con agua de cualquier tipo al terreno de juego o a los jugadores en el terreno de juego
- Observa la conducta de los pasa balones y se asegura de que sigan las instrucciones de sus responsabilidades como les fueron dadas antes de iniciarse el juego
- Monitorea a los sustitutos que se encuentran calentando
    - Prevé que no interfieran con el juego
    - Se asegura de que se les distinga claramente de los jugadores (está onciente del campo de visión de los árbitros asistentes)
    - Usa esta información para preparar una posible sustitución

Cuarto Árbitro (continúa)

PROBLEMAS DE EQUIPAMIENTO, JUGADOR SANGRANDO O CON SANGRE EN EL UNIFORME

- Está al tanto de cuando el árbitro instruye a un jugador a que abandone el terreno de juego debido a equipamiento ilegal, está sangrando o tiene sangre en el uniforme para no confundirlo con una expulsión o sustitución.
- No permite que un jugador regrese al terreno de juego hasta que:
  - Se hayan cumplido las instrucciones del árbitro acerca de quien tiene que confirmar la corrección de un problema de sangre o equipamiento y
  - El árbitro ha dado la señal para que el jugador regrese al terreno de juego
- Monitorea los esfuerzos para detener una hemorragia, cambiar el uniforme con sangre o corregir un equipamiento ilegal
- Si, en la discusión antes del juego, el árbitro ha autorizado al cuarto árbitro a inspeccionar y confirmar la corrección de una hemorragia o problemas de equipamiento, se asegura de que el problema ha sido completamente resuelto de acuerdo a las instrucciones del árbitro

- Sigue el procedimiento pedido por el árbitro en la discusión antes del juego para hacerle saber que el problema ha sido resuelto y que el jugador está listo para reingresar al terreno de juego, con el permiso del árbitro, en la próxima oportunidad que el balón no esté en juego

Árbitro

- Juzga rápidamente la seriedad de la lesión
- Regresa a su posición si no es seria
- Da oportunidad para que un equipo detenga el juego pateando el balón afuera (caballerosidad)
- Detiene el juego si la lesión es seria y ve donde está el balón para el reinicio
- Señala para que los funcionarios del equipo, masajista u otra asistencia médica puedan entrar
- Consulta con el árbitro asistente, si es necesario, para determinar qué fue lo que causó la lesión
- Permanece alejado del área donde están atendiendo al jugador lesionado
- Monitorea el tiempo perdido
- Fomenta el reinicio rápido pero consistente con la seguridad del jugador lesionado

Árbitro Asistente

- El más cercano al lugar de la lesión asiste en la determinación de la seriedad
- El más cercano al lugar de la lesión, da información al árbitro acerca de las acciones de los jugadores (la causa de la lesión, faltas, incorrecciones, represalia, etc.)
- El más cercano al área técnica, prevé la entrada al terreno de juego de las personas no autorizadas por el árbitro a entrar y trata de calmar a los que están en el terreno de juego

Cuarto Árbitro

- No permite la entrada al terreno de juego de funcionarios o de otras personas que están en el área técnica si no fueron autorizadas por el árbitro
- Monitorea la conducta general de las personas en el área de los equipos para mantener el control
- Maneja el regreso del jugador lesionado al terreno de juego de acuerdo con las instrucciones dadas en la discusión antes del juego (incluyendo, si así lo estableció el árbitro, el chequear si un jugador ya no está sangrando o el uniforme ya no tiene sangre)

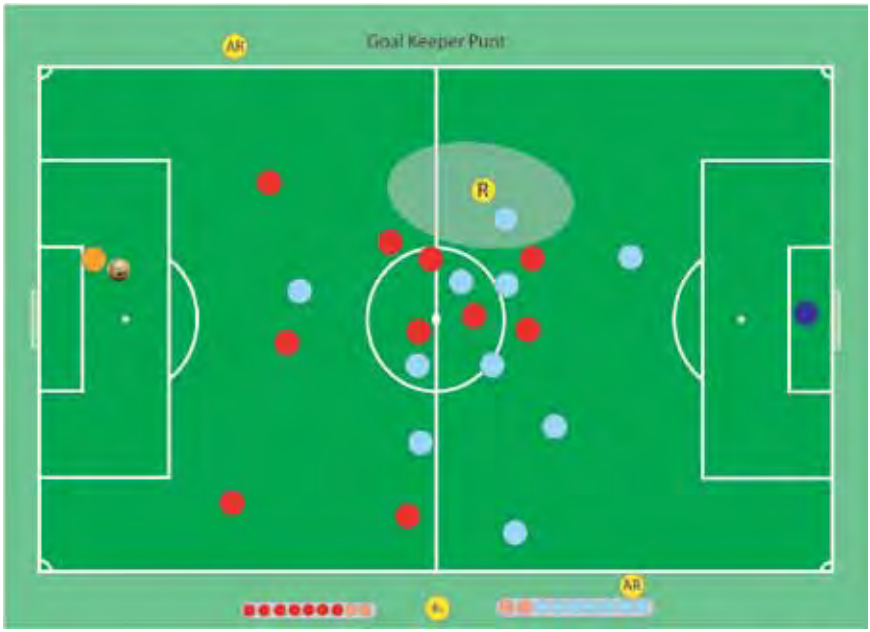
El GUARDAMETA EN POSESION DEL BALÓN/AL PATEARLO

Árbitro

- Listo para observar dónde anticipa la caída del balón.
- Estima dónde va a caer el balón viendo a los jugadores (no ve hacia arriba siguiendo el balón en el aire)

Árbitro Asistente

- Verifica que el guardameta no toque el balón con las manos afuera de su área penal.
- Corre siguiendo la trayectoria del balón para cubrir el fuera de juego (puede empezar a correr una vez que sea obvio que el guardameta no está en una posición de tocar el balón afuera del área penal).
- Listo para ajustar su posición si el guardameta suelta el balón sin despejarlo con el pie o con las manos (por ejemplo, rodándolo, lo suelta o lo deja caer y lo juega con los pies)
- Preparado para asistir al árbitro señalando si el guardameta vuelve a tocar el balón con las manos



SAQUE DE BANDA
Diagonal del Árbitro

Árbitro

- Detiene el juego (usa el silbato solamente si es necesario).
- Indica la dirección del saque con el brazo extendido hacia arriba con un ángulo de 45 grados.
- Indica la posición correcta desde dónde hacer el saque.
- Listo para cambiar su posición (vea los diagramas) si es necesario (el lugar del reinicio es profundo o el saque de banda va a ser largo) – evita encontrarse en el área de la próxima jugada entendiendo las tácticas del equipo que hace el saque.

Árbitro Asistente

- Si el balón salió del juego e inmediatamente regresó al terreno de juego, levanta la bandera verticalmente en la mano que indica la dirección del reinicio, baja la bandera después que el árbitro la reconoce
- Confirma con la bandera la señal del árbitro después que éste ha indicado la decisión del saque de banda. Si el árbitro hace contacto visual obvio solicitando asistencia antes de indicar la decisión, usa la señal acordada en la discusión antes del juego para indicar la dirección, y confirma la señal con la bandera después que el árbitro ha indicado la decisión.

SAQUE DE BANDA
Diagonal del Árbitro

Árbitro

- Usa el silbato solamente si es necesario.
- Indica la dirección del saque solamente si es necesario corregir la señal del árbitro asistente debido a un contacto con el balón que no vio
- Preparado para asistir si el árbitro asistente no sabe cual es la dirección del saque (método acordado en la discusión antes del juego).

Nota: El árbitro asistente se encuentra entre el jugador que hace el saque de banda y la línea de meta sin importar hacia donde va el saque.

Árbitro Asistente

- Indica la dirección del saque con el brazo extendido en alto con un ángulo de 45 grados
- Si el balón sale del terreno de juego pero inmediatamente regresa al terreno de juego, levanta la bandera verticalmente hasta que el árbitro la vea, después indica la dirección del saque
- Baja la bandera una vez que está claro quién y hacia dónde va el saque
- Si el árbitro no ve la bandera, mantiene la señal de acuerdo con la discusión antes del juego
- Se coloca en línea con el penúltimo defensor, a no ser que este es el que hace el saque, si este es el caso, se mueve un poco hacia la línea de meta hasta que el balón esté en juego
- Supervisa los aspectos del saque de banda de acuerdo a la discusión antes del juego

FUERA DE JUEGO

Árbitro

- Detiene el juego al ver la señal del árbitro asistente o lo deja seguir indicándole al árbitro asistente que baje la bandera
- Si sanciona el fuera de juego, el árbitro indicará la reanudación del partido con la señal de un tiro libre indirecto
- Mantiene el brazo en alto desde el momento del reinicio hasta cuando el balón sea tocado o jugado por otro jugador o hasta que el juego sea detenido por cualquier otra razón
- Interviene rápidamente y de forma decisiva para prevenir y actuar con los jugadores que quieren discutir y debatir con el árbitro asistente una decisión de fuera de juego

Árbitro Asistente (más cercano)

- Levanta verticalmente la bandera con la mano derecha.
- Si el árbitro no ve la bandera, se mantiene en atención con la bandera en alto hasta que el equipo defensor recupere claramente el balón o hasta que un saque de meta o de banda ocurra en favor del equipo defensor.
- Levanta verticalmente la bandera.
- Si el árbitro no ve la bandera, se mantiene en atención con la bandera en alto hasta que el equipo defensor recupere claramente el balón o hasta que un saque de meta o de banda ocurra en favor del equipo defensor.
- Después de hacer contacto visual con el árbitro, indica el lugar donde se cometió la infracción bajando la bandera con el ángulo apropiado hacia un punto en el terreno de juego (al otro lado, en el centro, o este lado).

Nota: Para posiciones recomendadas, vea los diagramas de reinicio con tiros libres.

SAQUE DE META

Árbitro

- Detiene el juego (usa el silbato solamente si es necesario) si el balón cruza la línea de meta de su lado
- Señala con la mano hacia el área de meta

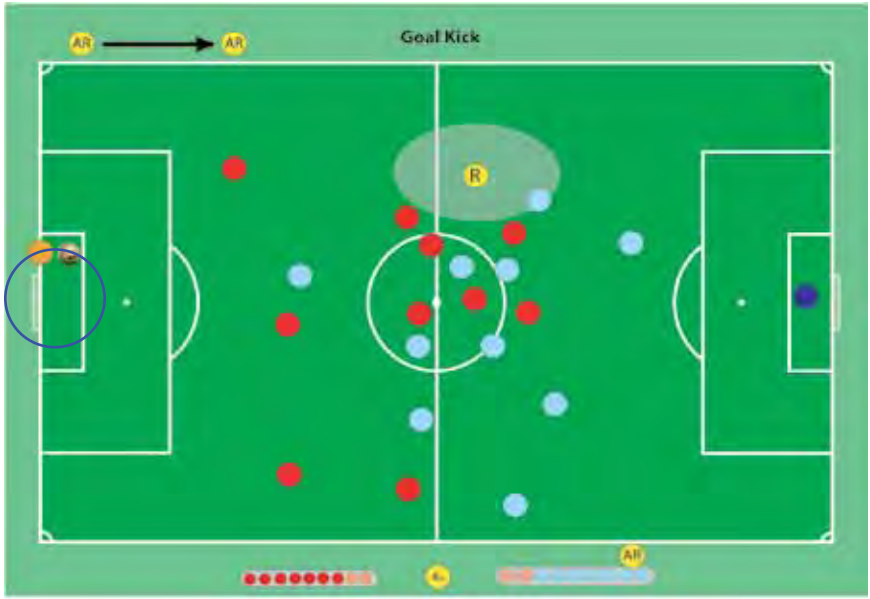
- Se coloca cerca de donde anticipa la próxima jugada con el balón (basado en la habilidad y fuerza de los jugadores y lo observado en los saques anteriores)
- Estima donde va a caer el balón viendo a los jugadores (no ve hacia arriba siguiendo el balón en el aire)

Árbitro Asistente

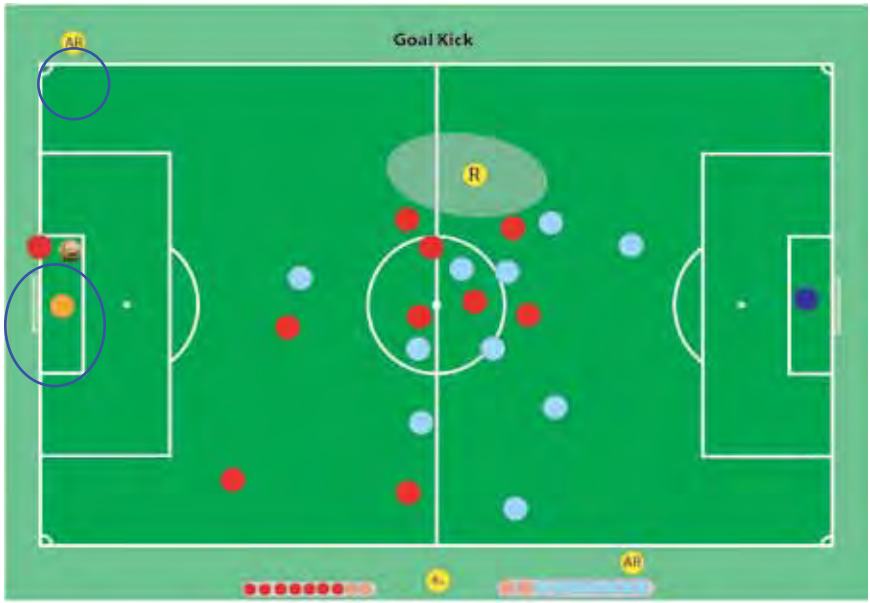
- Confirma la señal con la bandera (en la mano derecha) cuando el árbitro ha señalado un saque de meta y el balón cruza la línea de meta en el lado del árbitro

- Apunta con la bandera horizontalmente (con la mano derecha) hacia el área de meta si el balón cruza la línea de meta del lado del árbitro asistente o si el árbitro hace contacto visual pidiendo asistencia
- Si el balón sale pero inmediatamente regresa al terreno de juego, levanta la bandera verticalmente (con la mano derecha) hasta que el árbitro la vea, después apunta con la bandera horizontalmente hacia el área de meta.
- Se coloca en línea con la línea de los 5,50 m del área de meta para comprobar que el balón es colocado correctamente.
- Se coloca en la posición para juzgar el fuera de juego si el guardameta hace el saque
- Permanece en línea con el penúltimo defensor si otro defensor, no el guardameta, hace el saque
- Se coloca en línea con la línea de los 16,50 m del área penal, cuando sea necesario, para verificar que nadie juega el balón antes de salir del área penal y también para cerciorarse de que los jugadores atacantes no entren en el área penal antes de que el balón esté en juego.

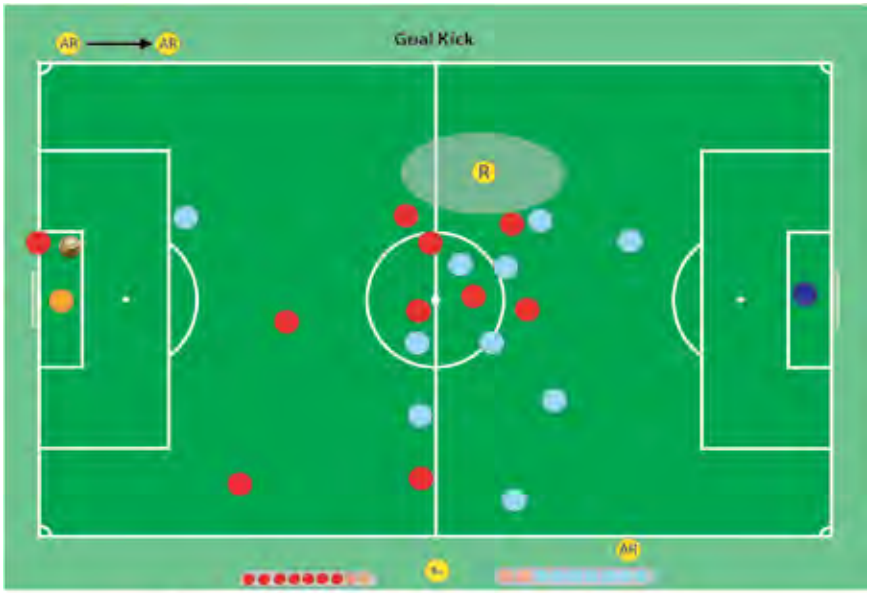
SAQUE DE META



El guardameta hace el saque



Un defensor hace el saque



Defensor hace el saque – Un atacante cerca de la orilla del área penal

SAQUE DE ESQUINA
Sector del Árbitro

Árbitro

- Detiene el juego (usa el silbato solamente si es necesario).
- Señala con el brazo en ángulo de 45 grados hacia la esquina izquierda (la del árbitro).

- Se cerciora de que el balón sea colocado de forma reglamentaria.
- Impone la distancia reglamentaria
- Varía la posición recomendada (ver el diagrama) si necesita enfocarse en conflictos potenciales entre los jugadores, para controlar cualquier interferencia con el guardameta, o para estar preparado en caso de algún cambio inusual en la táctica del equipo que hace el saque (por ejemplo, un saque de esquina "corto").

Árbitro Asistente

- Confirma con la bandera la señal (en 45 grados hacia abajo y hacia la esquina más cercana) del árbitro después que éste ha indicado un saque de esquina cuando el balón cruza la línea de meta del lado del árbitro.
- Si el árbitro hace contacto visual obvio solicitando asistencia con respecto al reinicio correcto, señala el saque de esquina y mantiene la señal hasta que el árbitro haya indicado la decisión.
- Si el balón sale e inmediatamente regresa al terreno de juego, señala levantando la bandera verticalmente hasta que el árbitro la vea y después señala el saque de esquina con la bandera.
- Corre hacia la esquina y se coloca detrás del banderín perpendicular a la línea de meta
- Se devuelve hacia el terreno de juego para evitar dar la señal con la bandera mas allá del terreno de juego.
- Después de hacerse el saque, recupera la posición del fuera de juego tan pronto como sea posible.

SAQUE DE ESQUINA

Sector del Árbitro Asistente

Árbitro

- Detiene el juego (usa el silbato solamente si es necesario).
- Señala con el brazo en ángulo de 45 grados acia la esquina derecha (la del árbitro asistente).
- Se involucra en imponer la distancia reglamentaria solamente si los defensores no le hacen caso al árbitro asistente.
- Varía la posición recomendada (ver el diagrama) si necesita enfocarse en conflictos potenciales entre los jugadores, para controlar cualquier interferencia con el guardameta, o para estar preparado en caso de algún cambio inusual en la táctica del equipo que hace el saque (por ejemplo, un saque de esquina "corto").

Árbitro Asistente

- Si el balón sale inmediatamente regresa al terreno de juego, señala levantando la bandera de forma vertical hasta que el arbitro la vea, después señala hacia abajo con la bandera en ángulo de 45 grados hacia la esquina más cercana.
- Se devuelve hacia el terreno de juego para evitar dar la señal con la bandera mas allá del terreno de juego.
- Se cerciora de que el balón sea colocado reglamentariamente.
- Se coloca de forma perpendicular a la línea de meta, lo suficientemente lejos para no estorbar al jugador que hace el saque.
- Asiste en imponer la distancia reglamentaria de acuerdo a la discusión antes del juego.
- Después de hacerse el saque, recupera la posición del fuera de juego tan pronto como sea posible.

GOL ANOTADO

Árbitro

- Verifica visualmente con el árbitro asistente
- Mantiene la vista en el árbitro asistente lo suficientemente como para ver si da una señal de gol cuando el balón es jugado muy cerca de la meta y que podría haber entrado totalmente
- Señala con la mano hacia el centro del terreno de juego y solamente cuando está satisfecho de que no hay problemas con los jugadores en el área de meta, corre de espaldas en dirección al centro del terreno de juego
- Previene cualquier celebración excesiva
- Interviene en cualquier situación en que los jugadores o personal de la banca intentan confrontar al árbitro asistente.
- Apunta la información del gol una vez que se encuentra listo para reiniciar el juego
- Establece contacto visual con los dos árbitros asistentes antes de dar la señal del reinicio del juego.

Árbitro Asistente (más cercano)

- Si el balón entra totalmente en la meta pero regresa al terreno de juego, levanta la bandera verticalmente para atraer la atención del árbitro y después que el árbitros detenga el juego, baja la bandera y continúa con el procedimiento de la anotación de un gol.
- Si el balón entra claramente en la meta sin regresar al terreno de juego, hace contacto visual con el árbitro y continúa con el procedimiento de la anotación de un gol.
- Corre una distancia corta sobre la línea de banda hacia el centro del terreno de juego para confirmarle al árbitro que un gol ha sido anotado.
- Si algún jugador se le acerca, se mantiene en movimiento para evitar cualquier confrontación.
- Observa la conducta y las acciones de los jugadores alrededor del área penal.
- Vuelve a la posición para el saque de salida.
- Observa a los jugadores en todo momento.
- Apunta la información del gol después de que el otro árbitro asistente haya hecho lo mismo.

Árbitro Asistente (más alejado)

- Apunta la información del gol mientras que el árbitro y el árbitro asistente que estaba más cerca de la jugada regresan a sus posiciones para reiniciar el juego.
- Observa a los jugadores mientras que el árbitro y el árbitro asistente que estaba más cerca de la jugada toman notas.
- Si algún jugador se le acerca, se mantiene en movimiento para evitar cualquier confrontación.

Cuarto Árbitro

- Anota el tiempo y las circunstancias inmediatas de todos los goles (puede pedir la asistencia de los funcionarios de los equipos o del personal de la banca para obtener esta información).
- Vigila ambas bancas para asegurarse de que nadie entre en el terreno de juego.
- Si los jugadores que celebran se acercan al área de la banca, los anima a que regresen para reiniciar el juego sin retardo excesivo.

GOL ANOTADO

Aparentemente Podría ser Anulado

Árbitro

- Checks visually with the assistant • Verifica visualmente con el árbitro asistente.
- Consulta con el árbitro asistente si cree que necesita mas información (mantiene su atención en el terreno de juego mientras lo hace)
- Señala el reinicio correcto
- Toma la posición apropiada de acuerdo al reinicio
- Interviene prontamente para prevenir cualquier intento de confrontación de los jugadores u otras personas con el árbitro asistente

Árbitro Asistente (más cercano)

- Permanece en atención en el mismo lugar
- Da la señal apropiada de acuerdo a la situación.
  - Si *el jugador que hizo el gol estaba en posición de fuera de juego* en el momento en que el balón le fue pasado, ***señala fuera de juego.***
  - Si un *atacante cometió una falta,* permanece en ***atención con la bandera a su lado y hacia abajo***
  - Si un jugador *distinto al que anotó el gol estaba en posición de fuera de juego y,* en la opinión del árbitro asistente, *interfirió con la jugada o con un adversario,* permanece en ***atención con la bandera a su lado y hacia abajo***
- Se coloca en la posición apropiada para el reinicio indicado por el árbitro
- Está preparado para llamar al árbitro de acuerdo a la discusión antes del juego si es necesario darle mas información que le ayude a hacer la decisión correcta

FALTAS
Marcadas por el Árbitro

Árbitro

- Detiene el juego con el silbato.
- Corre hacia el lugar de la falta si es necesario para prevenir cualquier posible represalia
- Hace contacto visual con el árbitro asistente si necesita asistencia para determinar si el defensor cometió la falta dentro del área penal.
- Señala la dirección del tiro libre
- Se cerciora de que el balón sea colocado de forma reglamentaria.
- Permite que el tiro se haga rápidamente, sin necesidad de una señal separada, excepto cuando el que lo ejecuta pide la distancia reglamentaria
- No permite que se haga el tiro si algún jugador va a ser amonestado
- Si hay una interferencia con el reinicio, indica claramente que se requerirá su señal para reanudar el juego y actúa con respecto a la interferencia.
- Si el tiro es indirecto, da la señal adecuada e indica la reanudación y mantiene la señal hasta que el balón haya sido tocado o jugado por otro jugador o haya salido del juego.
- Se coloca en la posición recomendada (ver diagramas) basado en el lugar del tiro libre y lo que ya sabe y ha observado de las estrategias del equipo que hace el tiro.
- Monitorea y, si es necesario, interviene para controlar los problemas con los jugadores que tratan de prevenir que los adversarios su unan a la “barrera” o represalia contra los adversarios que ya se encuentran en la “barrera”

Árbitro Asistente (más cercano)

- Responde al contacto visual del árbitro indicándole el lugar de la falta quedándose en atención con la bandera claramente a su lado y hacia abajo (para indicar que la falta ocurrió afuera del área penal

o…

- Sosteniendo la bandera en frente y debajo de la cintura como se muestra a la derecha (para indicar que la falta fue cometida por un defensor dentro de su área penal).
- De acuerdo a la discusión antes del juego, asiste en imponer la distancia mínima requerida si se encuentra más cerca del reinicio
- Se coloca para poder juzgar el fuera de juego durante el tiro libre y monitorea las acciones de otros jugadores de acuerdo a la discusión antes del juego

Cuarto Árbitro

- Monitors team officials and • Monitorea los funcionarios de los equipos y los sustitutos en la banca en situaciones críticas por si tratan de entrar al terreno de juego, si es posible prevé su entrada e identifica a cualquier persona que haya entrado para la acción disciplinaria subsiguiente del árbitro

FALTAS

No Vistas por el Árbitro - Pero Marcadas por el Árbitro Asistente Más Cercano a la Jugada

El Árbitro

- Reconoce la señal del árbitro asistente ya sea deteniendo el juego, aplicando la ventaja, o indicando al árbitro asistente que baje la bandera para que el juego continúe
- Si detiene el juego por la falta, indica la dirección del tiro libre y se cerciora de que el tiro libre sea hecho correctamente
- Consulta con el árbitro asistente, si es necesario, para confirmar la naturaleza de la falta (mantiene la vista en el terreno de juego cuando se dirige a la línea de banda y mientras consulta con el árbitro asistente).

Cuarto Árbitro

- Monitorea los funcionarios de los equipos y los sustitutos en la banca en situaciones críticas por si tratan de entrar al terreno de juego, si es posible prevé su entrada e identifica a cualquier persona que haya entrado para la acción disciplinaria subsiguiente del árbitro

Árbitro Asistente (más cercano)

- Determina que la falta no fue o no pudo haber sido vista por el árbitro y que, por la discusión antes del juego, el árbitro hubiera detenido el juego si la hubiera visto.
- Levanta la bandera verticalmente con la mano correspondiente a la dirección del reinicio y, una vez que hace contacto visual con el árbitro, la agita levemente.

- Si el árbitro detiene el juego, señala con la bandera con un ángulo de 45 grados hacia arriba en la dirección del reinicio si la falta la cometió un jugador afuera del área penal o un atacante dentro del área penal
- Señala el lugar del reinicio si es necesario.
- Si el árbitro no ve la señal, mantiene la bandera en alto de acuerdo a la discusión antes del juego.
- Por la discusión antes del juego, asiste en imponer la distancia mínima requerida si está más cerca del lugar del reinicio.
- Se coloca para poder juzgar el fuera de juego durante el tiro libre y monitorea las acciones de otros jugadores de acuerdo a la discusión antes del juego.

Árbitro Asistente (más lejano)

- Duplica la señal del otro asistente si el árbitro no la ha visto y, al hacer contacto visual con el árbitro, dirige su atención hacia el asistente más cerca de la jugada.

FALTAS

No Vistas por el Árbitro

Pero Marcadas por el Árbitro Asistente Más Lejos de la Jugada

Árbitro

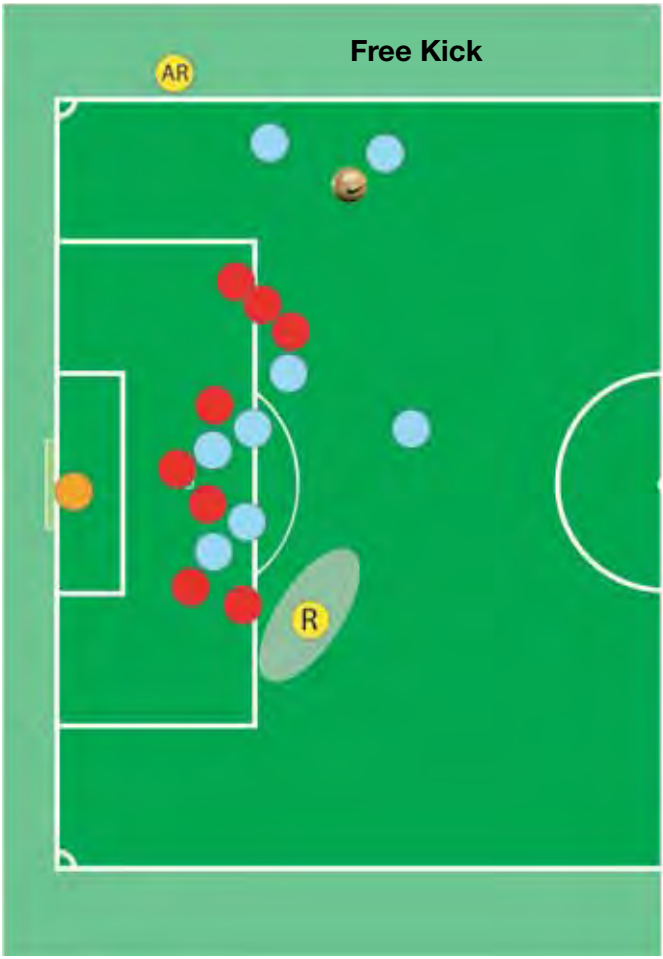
- Detiene el juego con el silbato.
- Consulta con el árbitro asistente, si es necesario, para confirmar la naturaleza de la infracción y la posibilidad de una infracción previa o incorrección (mantiene la mirada en el terreno de juego mientras va hacia la línea de banda y mientras habla con el árbitro asistente)
- Toma la acción necesaria con respecto al incidente.
- Indica el lugar y la dirección del reinicio
- Señala el reinicio del juego y se cerciora de que el tiro libre sea hecho de forma reglamentaria

Trail Assistant Referee

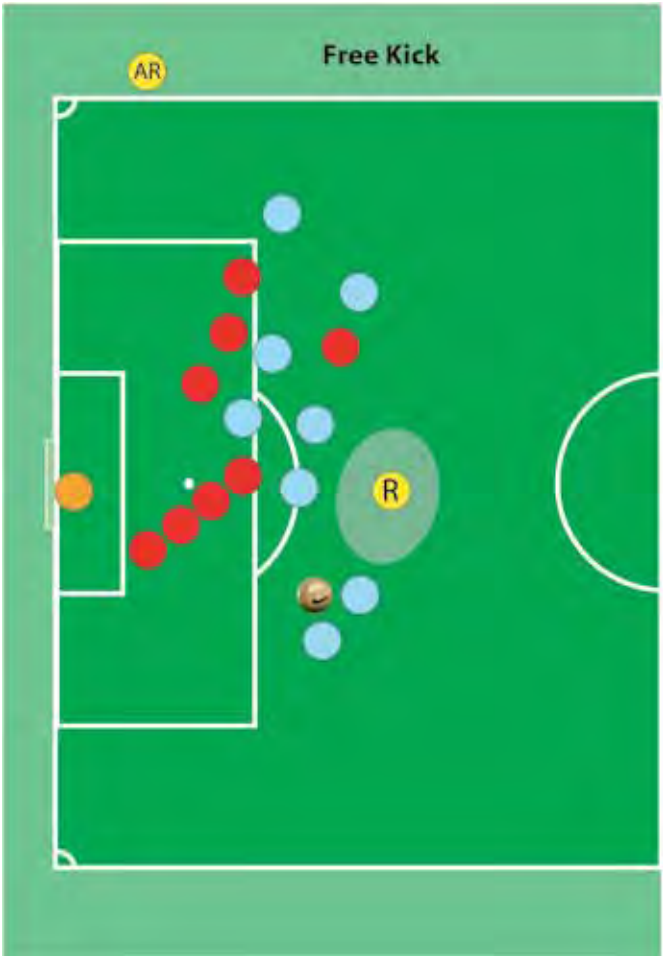
- Determina que la falta no fue o no pudo haber sido vista por el árbitro y que, por la discusión antes del juego, el árbitro hubiera detenido el juego si la hubiera visto
- Levanta la bandera verticalmente con la mano apropiada para la dirección del reinicio y, después de hacer contacto visual con el árbitro, le da una breve sacudida
- Si el árbitro detiene el juego, señala con la bandera hacia arriba con ángulo de 45 grados en la dirección del reinicio si la falta la cometió un jugador afuera del área penal o un atacante dentro del área penal
- Si el árbitro no ve la señal, mantiene la bandera en alto de acuerdo a la discusión antes del juego
- Se coloca para poder juzgar el fuera de juego durante el tiro libre y monitorea las acciones de otros jugadores de acuerdo a la discusión antes del juego

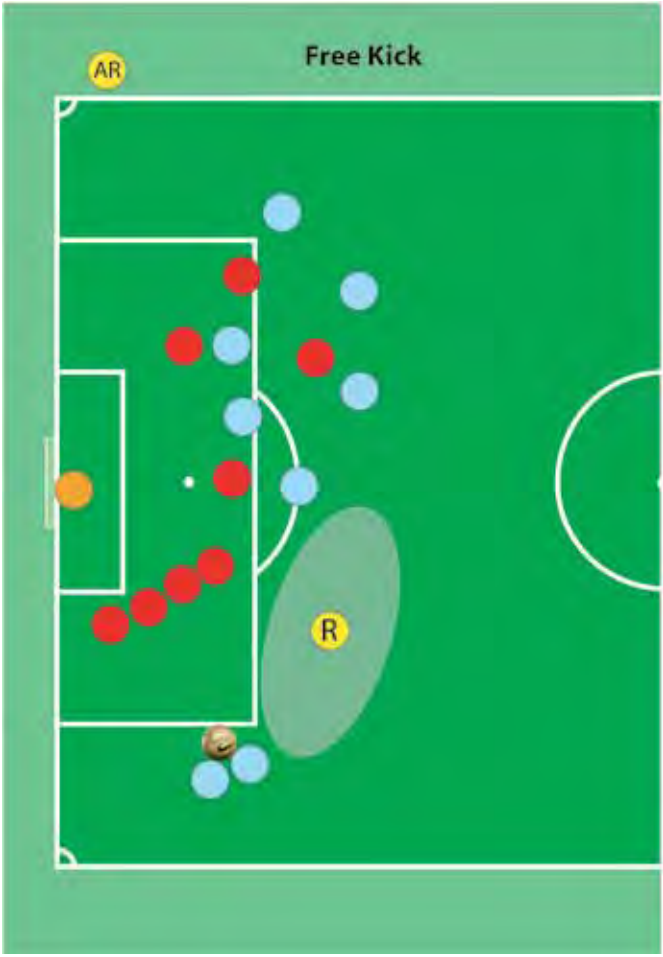
Árbitro Asistente (más cercano)

- Duplica la señal del otro asistente si el árbitro no la ha visto y, al hacer contacto visual con el árbitro, dirige su atención hacia el asistente más lejos de la jugada


Free Kick
AR
R

Free Kick
AR
R


Free Kick
AR
R


Free Kick
AR
R

Árbitro

- Comunica claramente “Juegue” o “Ventaja” y mueve ambas manos hacia delante con los brazos completamente extendidos a la altura de la cintura.

- Evita aplicar la señal de la “ventaja” cuando ha visto el incidente y juzga que no es una falta (o faltas insignificantes o dudosas).

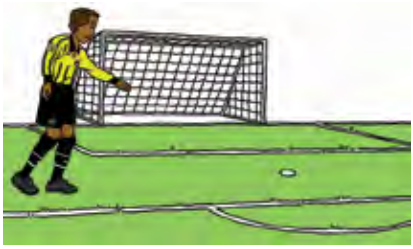
Árbitro Asistente

- En el caso de faltas o incorrección no vistas por el árbitro, determina si el árbitro no hubiera aplicado la ventaja y detenido el juego por la infracción si la hubiera visto (mantiene la bandera hacia abajo y no usa la señal verbal o de las manos para dar la ventaja)
- Le hace saber al árbitro acerca de cualquier infracción que el árbitro hubiera sancionado pero que el árbitro asistente no señaló en el momento de la infracción (esto tiene que hacerse en la próxima oportunidad que el juego sea detenido si la infracción es una incorrección)

TIRO PENAL

Árbitro

- Suena el silbato para detener el juego.
- Señala claramente hacia el punto penal y, a no ser que se le necesite en otro lugar para mantener control, se mueve hacia la línea de meta para evitar cualquier confrontación y protesta.



- Toma la acción debida con aquellos que tratan de protestar o discutir la decisión
- Interviene prontamente para prevenir cualquier intento de confrontación de los jugadores u otras personas con el árbitro asistente debido a la decisión del penal
- Supervisa la colocación del balón
- Identifica al jugador que va a ejecutar el penal
- Se coloca en la posición recomendada (ver diagrama en la próxima página)
- Cuando el balón y todos los jugadores están en la posición reglamentaria, autoriza la ejecución del tiro
- Si se anota un gol, se mueve rápidamente hacia el centro del terreno de juego caminando de espaldas, siempre con la mirada en el área frente a la meta y los jugadores
- Si no se anota un gol, se coloca rápidamente en la posición apropiada para el reinicio o la jugada siguiente

Árbitro Asistente (más cercano)

- Se coloca en la posición recomendada (ver el diagrama en la próxima página)
- Asiste al arbitro en determinar si un gol ha sido anotado y si el guardameta se movió ilegalmente
- Si el guardameta se mueve hacia adelante antes de tiempo evitando la anotación de un gol, permanece en la posición y señala sosteniendo la bandera en frente y debajo de la cintura como se muestra aquí.

- Si se anota un gol, mantiene la vista en los jugadores y sigue el procedimiento normal de un gol anotado.
- Si el juego continúa, se coloca rápidamente en la posición del fuera de juego (cruzando dentro del terreno de juego si es necesario) y mantiene la vista en el juego.

Árbitro Asistente (más lejano)

- Se coloca cerca de la línea de medio campo y monitorea las actividades de los jugadores fuera del ángulo visual del árbitro
- Si no se anota un gol, se coloca rápidamente en la posición apropiada para la próxima fase del juego

Cuarto Árbitro

- Anota los detalles pertinentes a la decisión del penal, para asistir en la preparación del reporte del juego
- Monitorea los funcionarios de los equipos y los sustitutos en la banca en situaciones críticas por si tratan de entrar al terreno de juego, si es posible prevé su entrada e identifica a cualquier persona que haya entrado sin la autorización del árbitro para la acción disciplinaria del árbitro.

TIRO PENAL
Marcado por un Árbitro Asistente

Árbitro

- Detiene el juego
- Apunta claramente hacia el punto penal
- Sigue el procedimiento establecido para la ejecución de un tiro penal
- Interviene rápidamente para prevenir y controlar cualquier intento de los jugadores de confrontar al árbitro asistente debido de la decisión

Árbitro Asistente

- Determina si la falta sancionable con un tiro libre directo cometida por un defensor dentro del área penal no fue vista por el árbitro y que, por la discusión antes del juego, el árbitro hubiera detenido el juego por la falta si la hubiera visto
- Señala con la bandera levantándola verticalmente.
- Una vez que hace contacto visual con el árbitro, la agita con una sacudida breve
- Si el árbitro detiene el juego, el árbitro asistente primero señala tiro penal sosteniendo la bandera en frente y debajo de la cintura y después corre hacia la esquina
- Se coloca apropiadamente ya sea para el tiro penal si es confirmado por el árbitro o para la fase siguiente del juego si el árbitro indica un reinicio diferente

SACIONES DISCIPLINARIAS
El Juego es Detenido Inmediatamente

Árbitro

- Indica ya sea verbalmente o señalando hacia el silbato que el juego no se reanudará sin su señal.
- Identifica rápidamente al jugador culpable y se mueve hacia él pidiéndole que se acerque.
- Trata de separar al jugador culpable de sus compañeros y adversarios.
- Trata de disuadir a los demás de que no se acerquen, interfieran, o participen.
- Se detiene a una distancia razonable del jugador culpable y empieza a tomar nota de la información necesaria.
- Comunica claramente y de forma concreta que el jugador está siendo amonestado o expulsado del terreno de juego y muestra la tarjeta apropiada sosteniéndola directamente por encima de la cabeza.
- Si el jugador es expulsado, no reinicia el juego hasta que este jugador haya abandonado completamente el terreno de juego.
- En situaciones cuando el incidente o conducta a ser castigado incluye la posibilidad de represalia o mayor indisciplina, se mueve inmediatamente al lugar donde sucedió la indisciplina y muestra la tarjeta apropiada antes de anotar alguna información

Árbitro Asistente

- Previene que otros tanto de fuera como de adentro del terreno de juego interfieran con el procedimiento del árbitro.
- Toma nota de los detalles pertinentes para ayudar en la preparación del reporte de la sanción disciplinaria.
- Monitorea la salida del terreno de juego del jugador expulsado

Cuarto Árbitro

- Anota la información pertinente de cada tarjeta mostrada o del funcionario de un equipo que ha sido expulsado por conducta irresponsable
- Si un jugador es expulsado, (se le ha mostrado la tarjeta roja), se asegura de que el jugador expulsado salga del terreno de juego y cumpla con los requerimientos de la autoridad competente para que no permanezca en el área del terreno de juego (utiliza al encargado del terreno de juego, funcionarios de la competición o personal de seguridad si es necesario).

SANCIONES DISCIPLINARIAS
El Juego No es Detenido Inmediatamente

Árbitro

- Da la señal de la ventaja (verbal y moviendo los brazos hacia delante) y, si es posible, identifica verbalmente al jugador de la incorrección
- La próxima vez que el juego se detenga, sin importar la razón, le indica al equipo atacante que espere por su señal para el reinicio, amonesta al jugador que cometió la falta siguiendo el procedimiento apropiado
- Incluye en el reporte cualquier incorrección de los jugadores que no fue manejada de acuerdo al requerimiento de que la tarjeta sea mostrada en la próxima oportunidad que el juego haya sido detenido
- Muestra la tarjeta adecuada al final del período si esta es la próxima oportunidad de que el juego se detenga después de ocurrir una incorrección

Árbitro Asistente

- Se fija en quien es el jugador identificado por el árbitro, y si es necesario o se lo pide el árbitro, le da información adicional acerca de la incorrección la próxima vez que el juego es detenido

Cuarto Árbitro

- Hace seguimiento de los jugadores que cometieron una incorrección pero que el árbitro dio la ventaja y, basado en la discusión antes del juego, asiste al árbitro en administrar justicia la próxima vez que el juego es detenido
- Anota la información de las tarjetas mostradas por incorrecciones o por acciones del árbitro con respecto a la conducta irresponsable de los funcionarios de los equipos
- Si un jugador es expulsado, (se le mostró la tarjeta roja), se asegura de que este jugador salga del terreno de juego y cumpla con los requerimientos de la autoridad competente para que no permanezca en el área del terreno de juego (utiliza al encargado del terreno de juego, funcionarios de la competición o personal de seguridad si es necesario).
- Anota la información de alguna conducta violenta no vista por el árbitro o los árbitros asistentes, se lo comunica al árbitro o al árbitro asistente más cercano lo antes posible e incluye los detalles apropiados en el reporte del cuarto árbitro

SUSTITUCIONES

Árbitro

- Indica que la reanudación se demorará para permitir el cambio y el juego no se reanudará hasta que el árbitro así lo indique con el silbato.
- Cuando el jugador haya salido del terreno de juego, permite el ingreso del sustituto.
- Agregará el tiempo apropiado debido a una tardanza excesiva al hacer las sustituciones
- No permite la sustitución si el sustituto no está listo para entrar al terreno de juego o si el equipo en posesión del balón está preparado para reiniciar rápidamente

Árbitro Asistente

- Da la señal de sustitución y mantiene la bandera en alto hasta que haya hecho contacto visual con el árbitro.
- El otro árbitro asistente duplica la señal si el árbitro no está viendo en la dirección necesaria, dirige la atención delárbitro hacia el lado opuesto del terreno de juego cuando hacen contacto visual
- Cuando el árbitro ve la señal, baja la bandera
- Si no hay un cuarto árbitro:
  - Supervisa el cambio de acuerdo a la discusión antes del juego
  - Se asegura de que el sustituto no entre al terreno de juego antes de que el jugador que está siendo sustituido haya salido del terreno de juego
  - Chequea el equipamiento, el uniforme y la credencial si el sustituto no estaba presente al inicio del partido
- Asiste al árbitro en determinar cuando se completa la sustitución basado en la discusión antes del juego

Cuarto Árbitro

- Confirma que el sustituto:
  - Está en la lista de jugadores
  - Su credencial es legítima
  - Tiene equipamiento de acuerdo a la Regla 4
- Permanece a la altura de la línea media con el sustituto un poco atrás y en el lado de su banca
  - Si los dos equipos han pedido un cambio, mantiene a cada sustituto del lado de su banca.
  - Sigue los procedimientos explicados abajo para hacer un cambio para cada equipo separadamente.
- Si se usa un tablero con números o uno electrónico, muestra el número del jugador a ser sustituido y el número del sustituto que va a entrar al terreno de juego.

- Deja que el sustituto retenga el pase del cambio hasta que se le permita entrar al terreno de juego.
- Cuando la sustitución es autorizada, previene la entrada del sustituto al terreno de juego hasta que el jugador que está siendo sustituido haya salido completamente del terreno de juego.
- Toma el pase del cambio antes de permitir que el sustituto entre al terreno de juego.
- Anota el tiempo del juego en que se efectuó la sustitución, como también el jugador que entra y el que sale para el reporte del juego.

Árbitro

- Hace contacto visual con el cuarto árbitro y los árbitros asistentes para coordinar y confirmar el tiempo de juego que queda
- Durante los últimos 2 minutos de juego, indica al cuarto árbitro (o al árbitro asistente sénior si no hay un cuarto árbitro) el tiempo que se va a recuperar, entendido en minutos de recuperación (por ejemplo, 1 minuto 30 segundos es igual que 1 minuto)
- Agrega más tiempo, sin anunciarlo, si se perdió más tiempo después

Árbitro Asistente

- Indica los últimos 5 minutos con el número de dedos apropiados apuntando hacia abajo en contra del pantalón.
- Si el tiempo se acabó, indica con el puño cerrado contra el pantalón.
- Si el árbitro tiene dificultad para ver la señal, coloca el puño sobre el pecho (con el brazo cruzando el pecho).
- Si no hay un cuarto árbitros, el árbitro asistente sénior le comunica a las dos áreas técnicas al final de cada período de juego la decisión del árbitro acerca del tiempo que se va a agregar

Cuarto Árbitro

- Asiste al árbitro siguiendo el tiempo que queda en el período
- Se asegura de que su respuesta a alguna pregunta desde la banca o el área técnica acerca de la cantidad de tiempo que queda sea entendida claramente como una aproximación no oficial
- Si no hay números o una pizarra electrónica, le comunica a las dos áreas técnicas al final de cada período de juego la decisión del árbitro acerca del tiempo que se va a agregar

INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

Cuerpo Arbitral

- Si es posible, se reúne en el lugar escogido de común acuerdo en la discusión antes del juego para luego salir del terreno de juego todos juntos.
- El cuarto árbitro recoge el equipo (notas, reportes, tabla de los números o el tablero electrónico, etc.) antes de unirse al resto del cuerpo arbitral.
- El cuarto árbitro (o cualquiera de los otros árbitros, según la discusión antes del juego) se asegura de tener todos los balones.
- La discusión del medio tiempo se enfocará en:
  - Incidentes significativos del juego
  - La conducta de un jugador específico y las estrategias de los equipos
  - Ajustes que se necesitan para el segundo período
  - Confirmación de los detalles de las tarjetas mostradas y los goles

- El cuarto árbitro chequea con los equipos antes del final del intervalo de medio tiempo para conocer si hay alguna sustitución para registrarla antes del inicio de segundo período.

Árbitro

- Señala con el silbato.
- Apunta con el brazo hacia el círculo central.
- Supervisa la salida de los equipos del terreno de juego.
- Toma el liderazgo de llevar al equipo arbitral hacia un área neutral o un lugar seguro en el terreno de juego distante de los jugadores, funcionarios de los equipos y los espectadores si la situación así lo requiere

Árbitro Asistente

- Se une al árbitro en el centro del terreno de juego.
- Pliega la bandera.

Cuarto Árbitro

- Se asegura de recoger el equipo, formularios, materiales y otros artículos traídos al terreno de juego para llevárselos al salir.
- Se asegura de tener los balones (a no ser que esta responsabilidad sea reasignada en la discusión antes del juego).
- Se une al árbitro y árbitros asistentes sin causar ningún retrazo (en particular evita entrar en conversaciones con alguien que quiere discutir incidentes del juego).

Cuerpo Arbitral

- Mantiene bajo observación a los jugadores y funcionarios de los equipos todo el tiempo.
- Abandona el terreno de juego como un solo equipo después de que los equipos se han ido o han cesado todas las actividades de la competición.

Árbitro, Árbitros Asistentes y el Cuarto Árbitro

- Concéntrese en:
  - Incidentes durante el juego que ameritan ser reportados
  - Clarifique y confirme la exactitud de los hechos a reportarse (por ejemplo, los goles, jugadores amonestados y expulsados y cualquier otro incidente o condición inusual)
  - La preparación y envío a tiempo de todos los reportes necesarios
- El cuarto árbitro participa como miembro el cuerpo arbitral en todas las revisiones, discusiones y asesoramientos después del juego
  - Trae a la atención del cuerpo arbitral cualquier incidente significativo que no fue observado por el árbitro o los árbitros asistentes y que necesita ser incluido en el reporte del juego del cuarto árbitro
  - Asiste al árbitro en la confirmación, corrección o extensión de las explicaciones en el reporte del juego si el cuarto árbitro tiene información adicional.

This book is an official publication of the U.S. Soccer Referee Department.
For more information visit the referee section at ussoccer.com.

ussoccer.com

Official U.S. Soccer Sponsors

Official U.S. Soccer Suppliers