



FIFA

For the Game. For the World.



Regla 6 Los Árbitros Asistentes

- Deberes y Responsabilidades
- Colocación y Trabajo en Equipo
- Señales
- Técnica de Desplazamiento
- Señal Beep
- Técnica con el Banderín





Deberes y responsabilidades

3

Se designarán dos árbitros asistentes que tendrán, a reserva de lo que decida el árbitro, la misión de indicar:

- si el balón **ha traspasado en su totalidad** los límites del terreno de juego
- a qué equipo corresponde efectuar **los saques de esquina, meta o banda**
- cuando se deberá sancionar a un jugador por estar en posición de **fuera de juego**
- cuando se solicita una **sustitución**

Se designarán dos árbitros asistentes que tendrán, a reserva de lo que decida el árbitro, la misión de indicar:

- cuando ocurre alguna infracción u otro incidente **fuera del campo visual** del árbitro
- cuando se cometen infracciones **más cerca del asistente** que del árbitro (esto incluye, en particular, infracciones cometidas en el área penal)
- si, **en los tiros penales**, el guardameta se adelanta antes de que se patee el balón y si el balón ha cruzado la línea de meta

Los árbitros asistentes ayudan al árbitro a dirigir el partido conforme a las Reglas de Juego.

También deben asistir al árbitro en otros aspectos de la dirección de un partido, a petición y bajo control del árbitro. Ello incluye responsabilidades tales como:

- **inspeccionar el terreno de juego, los balones a emplear y el equipamiento de los jugadores**
- **determinar si se han resuelto problemas con el equipamiento y de casos de hemorragia**
- **supervisar el procedimiento de sustitución**
- **mantener un control del tiempo, de los goles y de las incorrecciones**



Colocación

1. Saque de salida

6





Colocación

2. Colocación General

A la altura del **penúltimo defensor** o del **balón**.
Siempre de cara al terreno de juego.





Colocación

3. Saque de meta

Verificar si el balón está dentro del área de meta: (1)
Si el balón **no se ha colocado correctamente**, el AA no deberá moverse, establecerá contacto visual con el árbitro y **levantará el banderín**.



Colocación

3. Saque de meta





Colocación

3. Saque de meta





Colocación

4. Saque del portero *con el balón en juego*

11





Colocación

4. Saque del portero *con el balón en juego*

12





Colocación

5. Tiro Penal

El Árbitro Asistente deberá estar en la intersección de la línea de meta y el área penal.





Colocación

5. Tiro Penal

Si el guardameta se ha adelantado **evidentemente** antes de que se lance el tiro y **no se anota el gol**, el AA debe **levantar su banderín**.





Colocación

6. Tiros desde el punto penal

Un AA estará en la intersección de la línea de meta y el área de meta. Su deber: controlar si el balón cruza la línea.
El otro AA estará en círculo central con los otros jugadores.





Colocación

7. Situaciones de "Gol" (*situaciones normales*)

A. Contacto visual con el árbitro.





Colocación

7. Situaciones de "Gol" (*situaciones normales*)





Colocación

7. Situaciones de "Gol" (*situaciones ajustadas*)





Colocación

7. Situaciones de "Gol" (*situaciones ajustadas*)





Colocación

7. Situaciones de "No Gol" (*situaciones ajustadas*)

20

- A. Continuar el juego.
- B. Contacto visual con el árbitro.
- C. Espere a la consulta visual (discreta señal con la mano).



Colocación

8. Saque de esquina

El AA se coloca detrás del banderín de esquina, a la altura de la línea de meta.

No obstaculiza a los jugadores.

Controla si el balón está dentro del cuadrante de esquina.



Como regla general, el árbitro asistente no debe hacer señales obvias con la mano.

Sin embargo, en ciertas situaciones, una señal discreta con la mano puede significar un valioso apoyo para el árbitro.

- **la señal deberá tener un sentido inequívoco**
- **dicha señal debe haber sido discutida y concertada en las conversaciones previas al partido**



Como regla general, los árbitros asistentes deben estar de cara al terreno de juego.

Los desplazamientos laterales deberán utilizarse para distancias cortas, lo cual resulta particularmente importante en el momento de juzgar las situaciones de fuera de juego, y ofrecen al árbitro asistente un mejor campo visual.



Para distancias largas debe utilizarse el desplazamiento hacia delante.

Antes de iniciar una carrera rápida el árbitro asistente debe adoptar una “posición de arranque”.



Se recuerda a los árbitros asistentes que el sistema de señal acústica constituye una señal adicional a utilizar únicamente en caso necesario, a fin de atraer la atención del árbitro.

Situaciones:

- **fuera de juego**
- **faltas (fuera del campo visual del árbitro)**
- **saque de banda, esquina o meta (decisiones difíciles)**
- **situaciones de "Gol" (decisiones difíciles)**
- **para atraer la atención del árbitro**



El banderín del árbitro asistente deberá ser siempre visible para el árbitro, estar desplegado y en posición baja mientras corre.

Cuando se va a hacer una señal, el árbitro asistente:

- **deberá detenerse**
- **estar de frente al terreno de juego**
- **establecer contacto visual con el árbitro**
- **levantar su banderín con un movimiento deliberado (no apresurado, ni exagerado)**



El banderín deberá ser como una extensión del brazo.



El árbitro asistente deberá levantar el banderín utilizando la mano que empleará para la próxima señal en una secuencia.

- **si cambian las circunstancias y se ve obligado a utilizar la otra mano para la próxima señal, el árbitro asistente deberá pasar el banderín a la otra mano, por debajo de la cintura**



Saque de banda cerca de la posición del AA

– Situaciones claras:

- señalar directamente la dirección
- **prioridad del AA**

– Si hay duda:

- levante el banderín
- establezca contacto visual
- siga la señal del árbitro



Siempre que un AA señale que el blón está fuera del juego, deberá mantener la posición hasta que lo vea el árbitro

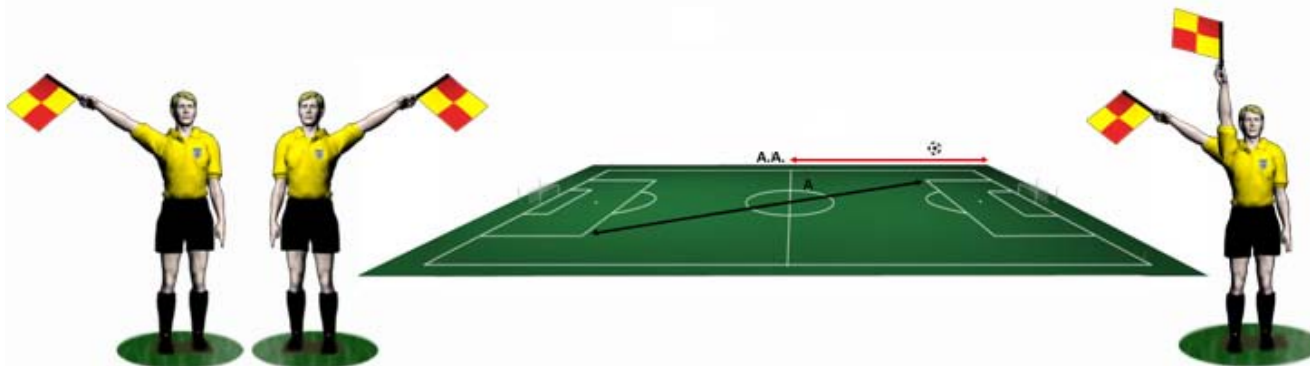
Saque de banda lejos de la posición del AA

– Situaciones muy claras:

- el AA puede señalar directamente la dirección a lo largo de la línea de banda

– Otras situaciones

- **prioridad del árbitro**
- levante el banderín
- establezca contacto visual
- el AA sigue a continuación la señal del árbitro



Técnica con la bandera

Saque de Meta y Saque de Esquina

Levantar el banderín con la mano derecha para el saque de meta (mejor línea visual).

Para decisiones difíciles cuando el balón está fuera del juego, **levantar primero el banderín**.



Cerca de la posición del AA.

- **situaciones claras:**
 - señale directamente el saque de meta o de esquina
 - **prioridad para el AA**
- **si hay duda:**
 - levante el banderín (si es necesario)
 - establezca contacto visual
 - siga la señal del árbitro



Lejos de la posición del AA.

- **situaciones distantes:**
 - establezca contacto visual
 - **prioridad para el árbitro**
 - siga a continuación la señal del árbitro



La primera acción de un árbitro asistente después de una decisión de fuera de juego es levantar su bandera. Luego la utilizará para indicar la zona del campo en la que ocurrió la infracción.

El árbitro asistente levantará el banderín con la mano derecha para disponer de mejor campo visual.



Si un árbitro asistente no está totalmente seguro sobre una infracción de fuera de juego, el banderín no deberá ser levantado.

Si el árbitro no ve el banderín de inmediato, el árbitro asistente deberá mantener la señal hasta que el árbitro se percate de ella, o el balón se encuentre claramente en posesión del equipo que defiende.





Técnica con la bandera

Sustitución

36

En caso de una sustitución, el árbitro asistente deberá ser informado en primer lugar por el 4º árbitro.

El árbitro asistente realizará la señal de la sustitución al árbitro durante la próxima detención del juego.

El árbitro asistente no deberá desplazarse hacia la línea media, ya que el 4º árbitro se encargará del procedimiento de sustitución.

- **si no existe un 4º árbitro, el árbitro asistente se encargará del procedimiento de sustitución. En este caso el árbitro deberá esperar a que el árbitro asistente retorne a su posición original antes de reanudar el juego**





Técnica con la bandera

Faltas

37

El árbitro asistente levantará su banderín cuando se cometa una falta o una incorrección en sus inmediaciones o fuera del campo visual del árbitro.

En todas las demás situaciones, deberá esperar y dar su opinión en caso de requerirse. En dicho caso, el árbitro asistente deberá informar al árbitro lo que ha visto y escuchado, y qué jugadores están involucrados.

Antes de señalar una infracción, el árbitro asistente deberá determinar si:

- la infracción ha ocurrido más cerca de él que del árbitro (ello rige, en ciertas circunstancias, para faltas cometidas en el área penal)
- la infracción ocurrió fuera del campo visual del árbitro, o si su campo visual estaba obstaculizado
- la infracción no es dudosa o insignificante
- el árbitro ha aplicado la ventaja en caso de que haya visto la infracción



Cuando se cometa una infracción falta o una incorrección, el árbitro asistente deberá:

- **levantar el banderín con la misma mano que utilizará para señalar la dirección, lo cual ofrecerá al árbitro una clara indicación de quién ha cometido la falta**
- **establecer contacto visual con el árbitro**
- **agitar ligeramente el banderín (evitando todo movimiento excesivo o agresivo)**
- **utilizar la señal electrónica acústica BEEP, en caso necesario**
- **cambiar su banderín a la mano contraria por debajo de la cintura si se ve obligado a utilizar la otra mano para la próxima señal**
- **moverse hacia la posición correcta para la reanudación del juego**



El árbitro asistente levantará su banderín con la misma mano que también será usada para el resto de la señal, esto da al árbitro una indicación clara en cuanto a quien cometió la falta.



Falta cometida por el equipo defensor

Falta cometida por el equipo atacante



El árbitro asistente deberá utilizar la técnica de “esperar y ver”, a fin de permitir que continúe la jugada y no levantar el banderín cuando el equipo contra el cual se haya cometido la falta se beneficie de una ventaja.

En dicho caso, es importante que el árbitro asistente establezca contacto visual con el árbitro.



Siempre que el árbitro asistente indique una falta o una incorrección, la seguirá señalizando hasta que el árbitro la reconozca o el balón esté claramente bajo control del equipo contrario.

Siempre que el árbitro asistente indique una conducta violenta y la señal no sea vista inmediatamente:

- **si el juego ha sido detenido por la acción disciplinaria, la reanudación deberá ser conforme a las reglas (tiro libre; tiro penal, etc.)**
- **si el juego ya se ha reanudado, el árbitro todavía puede tomar la acción disciplinaria, pero no castigar la infracción con un tiro libre o tiro penal**