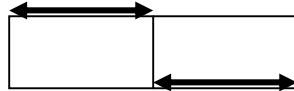




## Nueve cosas que un Asistente de Arbitro Vikings debe saber

### 1. ¿Dónde deben de estar los asistentes de árbitro?

- Los Asistentes de árbitro deben de estar en lados opuestos del campo de juego. Cada uno cubre la mitad de la cancha. Las flechas marcan el área de la cual cada asistente es responsable.



- Los asistentes se quedan en línea (a la par) con el penúltimo defensa o con la pelota, lo que este mas cerca de la línea de meta.

### 2. ¿Cuándo sale la pelota?

- Cuando la pelota cruza por completo la línea de banda o la de meta. La bola sigue en juego si hay alguna parte de ella que todavía esté tocando o está en el aire sobre la línea. En éste caso, usted debe de usar su mejor opinión.

### 3. ¿Qué pasa cuando la pelota sale del terreno de juego?

- Si la pelota cruza por encima de una de las líneas de las bandas laterales, el equipo que no fue el último en tocar la bola antes de que saliera puede tirar la pelota hacia adentro del campo (SACAR).
- Si la pelota cruza una de las líneas de meta (de fondo) y el equipo atacante fue el ultimo en tocar la pelota, se otorga un SAQUE DE META . Esto significa que el equipo que esta defendiendo podrá patear la pelota desde cualquier punto dentro del área (si hay más de un área marcada en el campo, el tiro se efectúa aproximadamente a seis yardas de la línea de meta-el árbitro decide).
- Si la pelota cruza una de las líneas de meta (de fondo) y el último en tocarla fue uno de los jugadores del equipo que está defendiéndose, se otorga un TIRO DE ESQUINA (CORNER) al equipo que está atacando. El tiro se efectúa desde la esquina más cercana al lugar por donde salió la pelota.

### 4. ¿Qué debe de hacer si la pelota sale fuera del campo de juego?

- SAQUE – si la pelota salió por el lado del campo que usted está supervisando; levante el banderín en un ángulo de 45° por encima de la línea de su hombro, apuntando en la dirección en la que usted cree que el saque debe de realizarse. Si no está seguro a quien le corresponde, levante el banderín hacia arriba y deje que el árbitro decida. Si la pelota salió del campo por su lado pero no por la mitad del campo que le corresponde, simplemente levante el banderín para indicar que la bola ha salido. El árbitro decidirá a quien le corresponde el saque.
- SAQUE DE META – si la pelota cruza la línea de fondo que usted está supervisando, y el último jugador en tocarla es del equipo atacante, levante su banderín en una manera paralela al piso, señalando directamente al campo de juego (o al área cercana a la portería).
- TIRO DE ESQUINA – si la pelota cruza sobre la línea de meta y el último en tocarla fue uno de los defensores, levante su banderín en un ángulo de 45° señalando la esquina más cercana a usted. Señale esa esquina, incluso si el tiro debe de ejecutarse desde la esquina opuesta.

## 5. ¿Cómo indicar si la pelota entró en la portería?

Un gol solo puede ser marcado si la pelota entra por completo en la portería. Solo el árbitro puede indicar el gol. Si usted cree que es un gol legítimo, puede indicarlo regresando a la línea del medio campo por el costado del terreno del campo. Si usted cree que no es un gol legítimo, manténgase en su lugar, comunicándose con el árbitro mirándolo a los ojos.

## 6. ¿Cómo puede ayudar con los cambios (substitutos)?

- Cambios solo pueden ocurrir cuando el juego está detenido (y no en todas los casos. El árbitro es el que decide).
- Cambios para los equipos de menores de 8 (U8) se harán aproximadamente a los 6 y a los 13 minutos y para los menores de 9 a 11 años (U9-U11) serán aproximadamente a los 8 y 16 minutos de juego de cada tiempo. Sugerimos que el asistente del árbitro controle el tiempo de juego y cuando el juego este detenido, avise al árbitro principal cuando es el momento de hacer los cambios. Hagan estos arreglos antes de que empiece el juego. El árbitro principal tiene la decisión final en cuanto a los cambios (substitutos).
- Para los equipos en las divisiones mayores de 12, los cambios se podrán hacer cuando el saque le corresponda a su propio equipo, o durante un saque de meta de cualquiera de los dos equipos. Si un entrenador solicita un cambio, usted deberá levantar su banderín para llamar la atención del árbitro. Haga esto solo cuando el juego está detenido.
- Para indicar que se va a realizar un cambio, el asistente del árbitro levanta el banderín hacia arriba, extendiéndolo y agarrándolo con ambas manos.

## 7. ¿Cómo puede el asistente ayudar a controlar el juego?

Los asistentes pueden ayudar mucho al árbitro a controlar un juego.

- Revise el campo de juego antes de que comience el partido. Asegúrese de que las porterías están aseguradas y que no hayan peligros en el terreno. Trate de cubrir los hoyos si los hubiera.
- Asegúrese de que los padres y espectadores estén ubicados en el lado opuesto al de los entrenadores y suplentes (o detrás de la cerca). Nadie debe estar detrás de las porterías.
- Pida a los padres y espectadores que se paren a tres pies de distancia de la cancha.

Los asistentes deben de apoyar la labor del árbitro y controlar y monitorear la conducta de los padres y entrenadores de su propio equipo-especialmente si el árbitro es joven.

## 8. El árbitro es la máxima autoridad y tiene la última palabra

La decisión del árbitro es la final, incluso si el no esta siguiendo las reglas del juego. Si usted cree que el árbitro ha cometido errores substanciales complete una hoja de reporte de los árbitros ( que su entrenador tiene) o pídale a su entrenador que escriba acerca de él cuando haga su reporte del partido. No rete al árbitro en el terreno de juego.

El árbitro tiene la última palabra y solo cuando el sopla su silbato marcando la posición adelantada ( ya que quizás la pelota no había sido jugada para ese jugador adelantado) . Nunca se ponga a gritarle al árbitro para llamarle la atención. Mírele directamente a los ojos para que él pueda darle instrucciones. Hable con el árbitro antes del partido para asegurarse de que ambos sepan cuales son sus responsabilidades (preámbulo del partido) Hable con el arbitro al medio tiempo en caso de que todavía este confundido

## 9. Los asistentes deben permanecer en silencio durante el partido.

- Los asistentes de árbitro no deben de entrenar o dirigir a los jugadores.
- Nunca le grite al árbitro para llamarle la atención. Búsquelo con la mirada para que el/ella pueda responder con señas. Hable con él antes de que comience el juego para que se puedan poner de acuerdo y saber cuales son sus responsabilidades. Si tiene dudas hable con él al medio tiempo.