



**COMISION NACIONAL DE ARBITROS**



**FEDERACIÓN PERUANA DE FÚTBOL**

**“RUMBO A LA EXCELENCIA”**

### **ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN EL DESEMPEÑO DE LAS FUNCIONES ARBITRALES**

La Comisión Nacional de Árbitros y la Federación Peruana de Fútbol, tienen especial interés en promover el desarrollo integral de los árbitros y arbitras, razón por la cual no solo se abocara a observar y evaluar el desempeño técnico, físico y psicológico, sino también el manejo de las relaciones interpersonales dentro y fuera de los ambientes del desarrollo arbitral, es decir, en el terreno de juego, campos de entrenamiento, oficinas administrativas e instalaciones de la FPF.

En base a ello apelamos al sentido de responsabilidad de todos y cada uno de los árbitros y árbitras respecto a la necesidad de fomentar el respeto entre las personas e instituciones, además de promover su desarrollo personal y profesional, a través del estricto cumplimiento de todas y cada una de las recomendaciones señaladas en el presente documento.

#### **PUNTUALIDAD A LA LLEGADA A LOS ESTADIOS SEGÚN CATEGORIA:**

**1. Torneos de Primera:**

2 horas antes del inicio del partido (Punto de reunión VIDENA).

**2. Torneos de Segunda y Reserva:**

1 hora y media antes del inicio del partido (llegar la cuarteta junta).

**3. Torneos de Ligas, Menores y Femenino:**

1 hora antes del inicio del partido (de preferencia llegar juntos).

4. El árbitro o árbitra que llegue tarde a su designación, acatará la decisión que tome el Asesor.

### **PRESENTACION - IMAGEN:**

1. **Torneos de Primera:**

Terno

2. **Torneos de Segunda y Reserva:**

Terno

3. **Ligas, Menores y Femenino:**

Buzo de la CONAR.

4. **Uniformes de árbitros:**

En caso de haberlos el árbitro toma la decisión, nos referimos al modelo, color, tipo de mangas, etc. además de tener en cuenta que los árbitros deben usar colores distintos al de los jugadores y guardametas.

### **RELACIONES INTERPERSONALES POSITIVAS:**

1. **FORMAS DE COMUNICACION**

- a. **ASERTIVIDAD:**

Es comunicarse defendiendo sus derechos, opiniones, sentimientos, ideas y manifestar sus convicciones, sin herir o perjudicar al otro. Es decir, comunicarse sin agredir a la otra persona ni someterse a esta.

- b. **EMPATIA:**

Es percibir lo que el otro puede sentir, es ponerse en el lugar de la otra persona tanto en situaciones positivas como negativas.

c. **SINERGIA:**

Trabajar en equipo, los resultados serán más eficientes y eficaces cuando todos aportan algo.

d. **RESILIENCIA:**

Es la capacidad de sobreponerse a períodos de dolor emocional, situaciones adversas y contratiempos e incluso resultar fortalecidos por estos, sin que afecten su estabilidad emocional.

2. **VALORES:**

a. **RESPECTO:**

Es saber valorar los intereses y necesidades de los otros, es comunicarse y mantener una relación óptima con todos los componentes de la función arbitral.

b. **RESPONSABILIDAD:**

Es el valor que permite reflexionar, administrar y orientar las consecuencias de sus actos y deben responder por ello.

c. **COMPROMISO:**

Es la obligación de cumplir a cabalidad con su trabajo con eficacia y eficiencia.

d. **SOLIDARIDAD:**

Ayudarse mutuamente basado en metas y sentimientos comunes. Es sensibilizarse ante la necesidad del otro.

**CHARLA DE DEVOLUCIÓN:**

Toda la terna o cuarteta deberá asistir obligatoriamente a la “Reunión Técnica” pactada en fecha y hora por el Asesor para analizar el partido.

## **ASPECTOS RELEVANTES A CONSIDERAR EN CADA REGLA DE JUEGO:**

### **REGLA I**

1. Inspeccionar del terreno de juego (por la quarteta o terna) a la llegada al Estadio: marcaciones, redes, banderines, área técnica, etc.
2. Por disposición de FIFA, no se permitirá al guardameta o jugadores hacer marca no autorizada en el terreno, antes o durante el juego. El árbitro deberá amonestar con T.A. al jugador por esta infracción.

### **REGLA II**

1. Inspeccionar balones para el juego y los de reserva de ser el caso. Asegurarse que por lo menos en el fútbol profesional hayan 4 balones de reserva.
2. Llevar los instrumentos necesarios para el control de las medidas reglamentarias de los balones.

### **REGLA III**

1. Verificar la relación de jugadores y sustitutos, según Reglamento de Competición.
2. Para el procedimiento de sustitución, no permitir que el sustituto ingrese antes de que el jugador salga.
3. El sustituto deberá ingresar al terreno de juego para completar el procedimiento de sustitución para que después pueda participar en un saque de banda o esquina.
4. Invitar a que el jugador que saldrá por sustitución lo haga por el lugar más cercano.

### **REGLA IV**

1. Revisar equipamiento de jugadores: colores de camisetas, color camiseta de los arqueros. Si existiera un convenio, hacerlo cumplir.
2. No permitir el uso de joyería u otro accesorio que resulte peligroso, ni portarlos.

3. No permitir uso de cintas de color distinto al de las medias y/o cintas en otras partes del cuerpo.
4. Las prendas de Lycra o ropa interior deben ser del color predominante del uniforme.
5. Las camisetas pueden usarse fuera del short.
6. Comprobar que las canilleras tengan el grado de protección suficiente para el jugador.

#### **REGLA V**

1. Se hará respetar como persona y como profesional, basándose en las Reglas de Juego así mismo hará respetar a sus asistentes. Mostrar Personalidad y carácter según necesidad.
2. Hará cumplir las Reglas de Juego.
3. Hará una “Lectura de juego oportuna”.
4. Usará la técnica adecuada para mostrar las Tarjetas Amarilla y Roja.
5. Se apoyará en un lenguaje corporal claro y sobrio sin justificar sus decisiones.
6. Respetará a los jugadores tanto como espera que se le respete.
7. Hacer uso adecuado del silbato. Diferenciar el sonido para cada tipo de falta y solo cuando sea necesario.
8. Observar especialmente el caso de las simulaciones, sancionarlas cuando lo ameriten (cuando son exageradas) y mostrar la tarjeta amarilla, recordar que la simulación puede ocurrir en cualquier parte del campo.
9. Recordar que deben tener especial cuidado con la integridad física de los jugadores.
10. Mantener una “Diagonal Flexible” según la necesidad del juego. Llegar a las áreas cuando sea necesario.

11. Mostrar su buen estado físico haciendo uso de las técnicas de desplazamiento, estilos de correr, cambios de ritmo y aceleraciones.
12. Hacer un adecuado manejo en los Tiros Libres: no dar la espalda al balón y mantener una adecuada ubicación que le permita mantener al juego entre él, el árbitro asistente y estar listo-atento a la siguiente fase de juego.
13. Recordar que el Fair Play lo hacen los jugadores y el árbitro no debe indicar que se deba realizar esta acción.
14. Expulsar a todo jugador que lance un balón o cualquier objeto a la cara o el cuerpo de su adversario debe ser expulsado del terreno de juego por conducta violenta.

#### **REGLA VI**

1. Asistirá al árbitro las veces que sea necesario haciendo cumplir las Reglas de Juego antes, durante y después del partido.
2. Durante todo el partido, mantendrá una actitud de atención-alerta y preparado para la siguiente acción de juego.
3. Hacer uso de las Técnicas de banderín para sus desplazamientos durante el partido y para señalar situaciones difíciles (gol-no gol; tiros libres dentro o fuera del área, etc.)
4. Mantendrá especial atención cuando el guardameta controle el balón con sus manos y permanezca sobre la línea del área penal.
5. Utilizar banderines del mismo modelo y color, ambos asistentes.
6. Utilizar la Técnica de “esperar y ver” no solo para situaciones de fuera de juego sino también para casos de faltas e incorrecciones, dado que el árbitro puede tomar la decisión de aplicar la ventaja.
7. Practicar las técnicas de desplazamiento adecuadas para cada necesidad durante el juego y el buen estado físico: aceleraciones, explosión, reacción.
8. Mantener una posición constante de atención-concentración y mantenerse a la altura del penúltimo defensor (exactamente).

9. Es importante que los árbitros asistentes ayuden al árbitro a dirigir el juego conforme a las reglas sin interferir en su labor.
10. Ayudará al árbitro cuando se produzca algún enfrentamiento colectivo. Ingresará el árbitro asistente que esté más cerca interviniendo de ser el caso, el otro árbitro asistente y cuarto árbitro observarán y tomarán nota de quien o quienes iniciaron la situación.
11. Los árbitros asistentes deberán informar al árbitro en los aspectos disciplinarios (ejemplo, si hubo confusión del jugador al momento de aplicar las tarjetas, doble amonestación, si se ha producido algún hecho punible de expulsión, amonestación).

#### **REGLA VII**

1. Se debe dar inicio al partido en la hora señalada.
2. El partido debe jugarse los 45 minutos de reglamento, cada tiempo y recuperar el tiempo perdido de ser el caso pero con criterio.

#### **REGLA VIII**

1. El juego debe reanudarse en el lugar donde se cometió la infracción o según el caso (donde se encontraba el balón).
2. En el caso de la reanudación con “balón a tierra”, se debe cumplir con invitar a ambos equipos y NO excluir a uno de ellos.

#### **REGLA IX**

1. Tener absoluta certeza de que el balón traspasó “completamente” las líneas de banda o de meta ya sea por tierra o por aire, labor específica para los árbitros asistentes.

#### **REGLA X**

1. Los árbitros asistentes específicamente deben llegar hasta la línea de meta en situaciones de ataque para poder tener la certeza de que el balón traspaso completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.

2. Los árbitros asistentes deberán cumplir con lo especificado en las reglas de juego en lo referido a GOL O NO GOL.

### **REGLA XI**

1. Se debe trabajar en “EQUIPO” ÁRBITRO ASISTENTE-ÁRBITRO para el caso específico de “interferir al adversario” teniendo en cuenta los 2 criterios básicos: “INTERFERIR LA LÍNEA VISUAL” o “INTERFERIR DISPUTÁNDOLE EL BALÓN”.

Estas situaciones son responsabilidad de ambos, ya no solo del asistente. El primer caso “interferir la línea visual” será de responsabilidad del árbitro.

2. Para sancionar a un jugador que está en posición de fuera de juego, es importante considerar los criterios para determinar la posición y juego activo, es responsabilidad del árbitro asistente, para los casos de “interferir en el juego” y “ganar ventaja”.

### **REGLA XII**

1. Controlar efectiva y eficazmente, la intensidad del juego. No permitir el uso de la fuerza excesiva ni temeraria. Considerar los criterios establecidos.
2. Sancionar la desaprobación por parte de los jugadores, que lo hagan de manera exagerada e irrespetuosa. Hacer uso de las tarjetas Amarilla o Roja.
3. No permitir el retraso de la reanudación del juego, especialmente de los guardametas.
4. Hacer la interpretación adecuada de los criterios para la sanción de la mano deliberada y no deliberada. No confundir, aquí NO es el criterio del árbitro sino los criterios establecidos ya por la IB para ello.
5. Hacer la diferenciación adecuada de la Oportunidad Manifiesta de Gol y Ataque Prometedor.
6. Interpretar adecuadamente las Faltas Tácticas (sujetar, mano, faltas imprudente de TLD para referencia del punto 5).



### **REGLA XIII**

1. Hacer cumplir la distancia reglamentaria de 9.15 mt. como mínimo, mostrar T.A. al jugador que no respete esta norma.
2. Permitir el juego rápido teniendo en cuenta los criterios necesarios.

### **REGLA XIV**

1. Hacer cumplir los procedimientos para la ejecución de los Tiros Penal y en qué casos se debe repetir el lanzamiento. (guardameta, jugadores).
2. Recordar que la finta está permitida en la ejecución de un tiro penal antes de patear el balón, lo que no está permitido es que el ejecutor interrumpa su carrera haga un alto cuando ya está listo para patear el balón.

### **REGLA XV**

1. Los Saques de Banda deben reanudarse por el lugar donde salió el balón, PREVENIR
3. Controlar que el adversario se ubique a una distancia mínima de dos metros durante la ejecución del Saque de Banda.

### **REGLA XVI**

1. Controlar posición del balón en la reanudación (1-2-3).
2. Los árbitros asistentes deben llegar hasta la línea de meta para comprobar que este salió completamente, en casos específicos que lo ameriten.

### **REGLA XVII**

1. Los árbitros asistentes deben controlar la ubicación del balón correctamente en el cuadrante de esquina y los adversarios deben ubicarse como mínimo a 9.15 mts. No estorbar en la ejecución.
2. En el caso de la zona del árbitro, estos deben controlar primero la ubicación del balón antes de ubicarse para la ejecución del mismo.

## **CUARTO ÁRBITRO**

1. Inspeccionar el área Técnica antes del inicio del partido: a sus integrantes, Identificar a los jugadores, médico, entrenador y demás cuerpo técnico. No permitir presencia de balones y/o instrumentos de comunicación. Todos deben permanecer dentro de la delimitación de esta área.
2. Cerciorarse de la presencia de la ambulancia-paramédicos y/o médicos y la presencia de camilleros de ser el caso.
3. Una vez controlada el área técnica, deberá prestar atención al partido sobre todo en caso de situaciones que ocurran fuera del campo visual de la terna arbitral.
4. Practicar previamente el manejo del tablero electrónico para evitar pérdida de tiempo en el procedimiento de sustituciones para estar más atento al desarrollo del partido.
5. Mostrar el tiempo adicional indicado por el árbitro exactamente al minuto 45.
6. Llenar el Formulario de Informe del Árbitro con letra clara y limpieza. Corroborar los datos con todos los integrantes de la quarteta antes del llenado del Informe.
7. Informar a la CONAR sobre todo inconveniente encontrado en los estadios antes, durante o después del partido.

## **TRABAJO EN EQUIPO:**

1. Charla previa al partido.
2. Calentamiento en el terreno de juego.
3. Tomar nota de todos los incidentes, antes, durante y después del partido.
4. La quarteta debe aportar datos para el llenado del Informe.
5. Mantener “Contacto Visual” cuando sea necesario para hacer una adecuada “Lectura de juego” y tomar la decisión más adecuada con las Técnicas de “Esperar y ver”.

6. Coordinar y concertar señales a utilizar en casos que lo ameriten y de darse el caso si se necesita dar información verbal, esta debe ser clara y precisa.
7. El Lenguaje Corporal debe ser sobrio para el caso de todos los integrantes de la cuarteta.
8. Mantener la atención concentración y responder rápidamente a las señales de alguno de los integrantes de la cuarteta cuando sea necesario.
9. La FIFA faculta a los jugadores a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del juego, pero esta deberá ser únicamente al borde de la línea de banda, NO deberá permitir lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua al terreno de juego.

**NOTA:**

Los Asesores están en la obligación de informar a la **CONAR** sobre el adecuado cumplimiento de todos los aspectos señalados en el presente documento.