

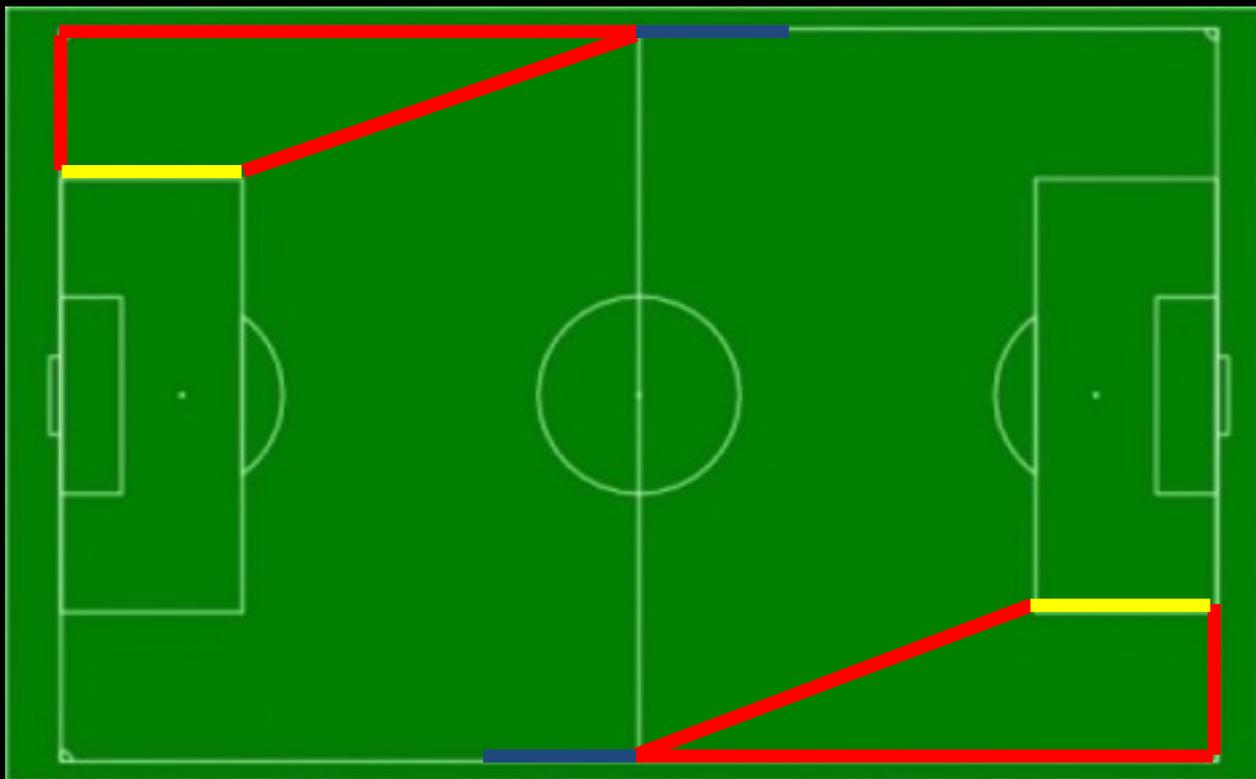
Recomendaciones para asistentes



Recomendaciones para asistentes

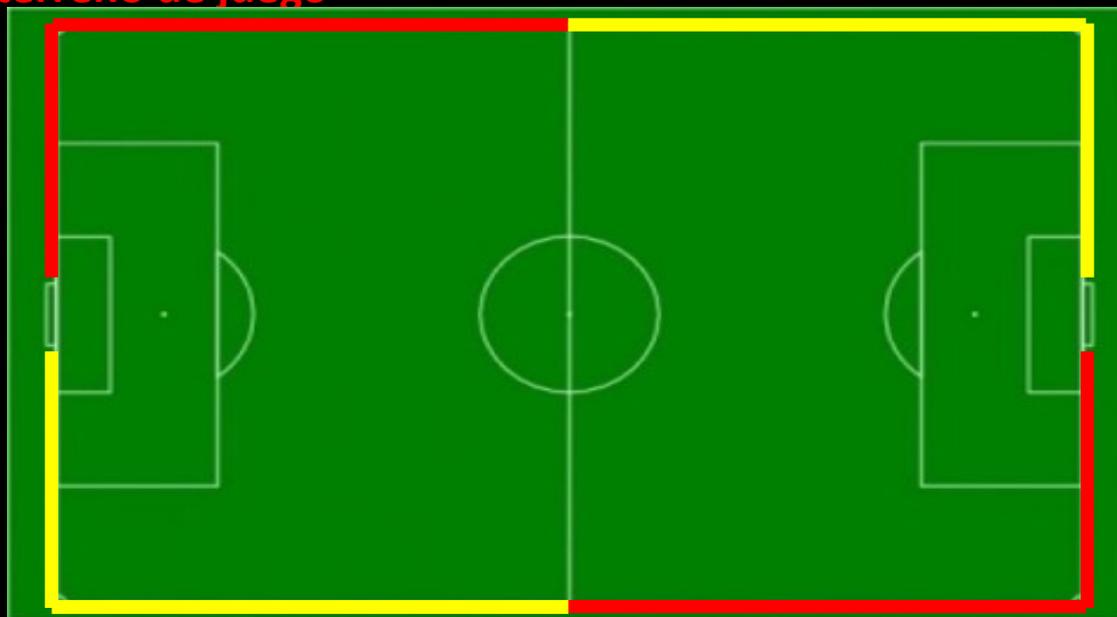
- **Todas las recomendaciones expuestas a continuación deberán ser analizadas y habladas con el árbitro antes del inicio de un partido.**
- **Debemos ser conscientes de que cada árbitro tiene características distinta entre ellas, en relación a la forma de actuación de los asistentes.**
- **Vamos a intentar homogeneizar las funciones de los asistentes e idear una forma de actuación conjunta.**

1. Infracciones en la zona de acción del asistente



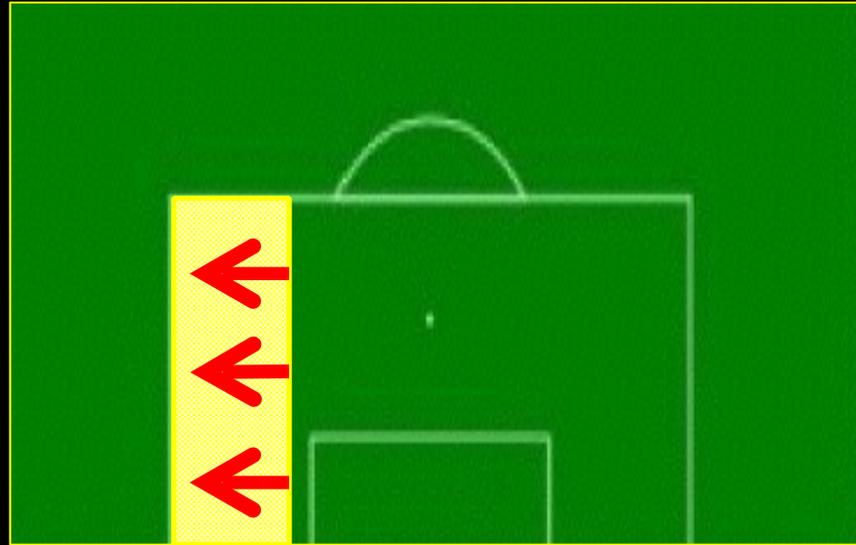
- La zona de influencia del asistente es la delimitada por las líneas.
- En esta zona el asistente deberá marcar todas las infracciones que se produzcan
- Debe tener especial cuidado en la zona de la línea que delimita el área penal con el terreno de juego
- En caso de infracción en la zona de acción de asistente levantará la bandera con su brazo izquierdo agitándola levemente y marcando la dirección, si es a favor del equipo atacante lo hará con el brazo izquierdo, por el contrario si es a favor del defensor levantaremos la bandera con la mano derecha y señalizaremos la infracción

2. Balón fuera del terreno de juego



- Cuando el balón sale por la zona de influencia del asistente (véase línea roja), el asistente debe señalar inmediatamente que equipo debe reanudar el juego, ya sea saque de banda, de esquina o de puerta.
- Cuando el balón no sale por la zona de influencia (véase línea amarilla), el asistente debe esperar a que el árbitro señalice que equipo debe reanudar el juego, ya sea saque de banda, esquina o de puerta y acompañarle con la señalización correspondiente.
- En caso de que la jugada no esté en la zona de influencia del asistente y se percate que el balón ha salido en su totalidad, deberá levantar la bandera con su brazo izquierdo, indicando al árbitro que el balón está fuera del terreno de juego. Una vez que el árbitro interrumpa el partido indicará o acompañará con la señalización pertinente.

3. Infracciones dentro del área penal



- En los primeros niveles de asistente, en las jugadas de penal se debe tener especial cuidado y ayudar al árbitro en la toma de decretar un penal:
- El reglamento tipifica en la regla VI, que en caso de penal el asistente deberá levantar la bandera con el brazo derecho y agitar de forma leve su banderín, hasta que tenga contacto visual con el árbitro.
- Una vez se haya producido dicho contacto visual el asistente deberá bajar la bandera e irse corriendo a la línea de meta en la intersección con la línea del área penal, más cercana a su posición.

4. Jugada de gol no gol

- Cuando la jugada se desarrolle en nuestra zona del campo y finalice en gol y sea marcado por el árbitro, deberemos correr una distancia de unos 25/30 metros hacia la línea media del campo.
- Cuando la jugada se desarrolle en nuestra zona del campo y tengamos la **CERTEZA ABSOLUTA** que el balón ha traspasado completamente la línea y por lo tanto sea gol pero por acción del juego vuelva a salir el balón. Deberemos levantar la bandera con el brazo derecho hasta que mantengamos contacto visual con el árbitro, en ese instante correremos una distancia de 25/30 metros hacia la línea media del campo.

5. Fuera de Juego

- Debemos esperar a levantar la bandera, hasta que el jugador que está en una posición de fuera interfiera de forma activa en la jugada, de una forma muy clara:
 1. Hasta que toque el balón
 2. Saque beneficio de su posición
 3. Interfiera en un adversario
- Levantaremos la bandera con el brazo derecho hasta que el árbitro se percate de nuestra señal y una vez el juego esté detenido inclinaremos la bandera según el lugar donde haya existido la infracción:



- Tanto en las señalizaciones de fuera de juego como en diferentes infracciones siempre tendremos que hacer contacto visual con el árbitro, ya que puede darse el caso de que se produzca una ventaja por lo tanto deberemos bajar la bandera y ubicarnos en la línea con el penúltimo defensor

6. Sustituciones

Antes de que realizar una sustitución:

- El asistente de banquillos debe ser informado de la sustitución, antes de realizarla.
- El asistente antes de hacer la señalización pertinente al árbitro, deberá observar que el jugador sustituto está preparado para entrar (que no esté en chándal, que esté en posesión de la camiseta...)
- Cuando el juego esté detenido el árbitro asistente deberá cruzar la bandera con las manos extendidas y por encima de su cabeza, para llamar la atención al árbitro. En caso de que el asistente nº 2 vea la bandera levantada y el árbitro principal no sea consciente de la pedida de sustitución imitará al asistente de banquillos levantando la bandera de la misma forma.



- Al jugador sustituto, antes de entrar se le debe inspeccionar que cumpla la regla IV (el equipamiento) y hará esperar a dicho jugador, hasta que el jugador sustituido haya salido completamente del terreno de juego.

7. Banquillos

- **El asistente de banquillos deberá cerciorarse de que todos los jugadores estén en posesión de su camiseta.**
- **Deberá controlar el comportamiento de los jugadores y cuerpo técnico de ambos equipos.**
- **Permitirá que una persona esté dando instrucciones de pie, estando en el área técnica, mientras el resto esté sentado en el banquillo.**
- **Se cerciorará de que el número de jugadores que puede salir a calentar por equipo sea igual que el número máximo de cambios que puedan realizar por equipo: Fútbol base (5), Juveniles (5), Regional (4), 3º División (3)...**
- **Cuando tengan que entrar a atender a un jugador, antes de que salga alguien al terreno debe cerciorarse de que el árbitro ha dado el permiso para poder entrar y evitar salidas innecesarias de jugadores del terreno de juego.**