



La caja negra del árbitro

Corl. Mario Rubio Vázquez

Instructor de Árbitros de la FIFA
Ex-árbitro FIFA

Sí, así como los aviones tienen su caja negra donde los pilotos registran paso a paso su trayectoria hacia su destino final, el árbitro y los árbitros asistentes que tienen la responsabilidad de dirigir su partido de fútbol, deben registrar minuto a minuto, segundo a segundo como se va desarrollando el juego para tomar el control en el momento que se presenten bolsas de aire y cunda el pánico.

Antes una reflexión

¿Cuál es su pensamiento cuando recibe su nombramiento para dirigir un partido de fútbol? ¿Qué pretende usted al ingresar al terreno de juego para dirigir su partido? ¿Aplicar las reglas de juego? ¿Que no le hagan bronca los jugadores? ¿Qué exista orden en el terreno de juego?. ¿Darle continuidad al juego?

Podríamos seguir haciéndonos preguntas en un largo etcétera; y todos tendrían su respuesta. Según el caso y las circunstancias, que nos haría pensar: Por ejemplo: Todos los árbitros durante el torneo, procuran alcanzar el mismo fin: una clasificación de categoría, un reconocimiento para pitar los clásicos del fútbol y por que no ser candidato para árbitro o asistente internacional. Parece claro que, todo árbitro, durante el torneo pretenda alcanzar sus objetivos, al concluir la temporada.

Existe una pauta

Así como los aviones tienen su tablero que permite al piloto y copiloto conducir su nave, el árbitro tienen en la regla 5 y las 18 viñetas cada una de las cuales define, bien un deber que debe cumplir, o bien una potestad que puede ejercer cuando sea necesario en el partido (su tablero para conducir su partido de fútbol) y en la regla 6 los árbitros asistentes tiene claramente especificado sus deberes y asistencia para cooperar y colaborar con el árbitro a dirigir el juego conforme a las reglas.

El que tiene el conocimiento tiene el poder

Cuando el trío arbitral ingresa en el terreno de juego es importante que empiecen a registrar en SU CAJA NEGRA todo lo observado, por ejemplo:

- Regla 1. Revisar las condiciones de la mitad de campo a él asignada; de manera especial, el trazado de las líneas demarcatorias, las redes del marco, "línea de gol", punto penal y las banderolas de esquina, haciendo retirar los objetos peligrosos que existan en el mismo.
 Controlar que no permanezcan personas extrañas alrededor del terreno de juego, y que las autorizadas se ubiquen en los sitios asignados.
- Regla 2 Asistir al Árbitro en el chequeo reglamentario de balones.



- Regla 3 Asegurarse de que en el área técnica estén los jugadores personal técnico autorizado.
- Regla 4 Ayudar al Árbitro en la revisión del equipo de los jugadores de uno de los bandos: el calzado, objetos peligrosos o no autorizados, espinilleras, uniforme y diferencia de colores.
- Regla 7 Registrar en su tarjeta la hora de inicio y fin de cada periodo, controlando la duración de las interrupciones prologadas que por accidentes o incidentes que se dieron.
- Regla 8 Adoptar la ubicación que la técnica arbitral y el sistema diagonal de control dispone y verificar que todo esté en orden para cada fase de juego, dentro y fuera del campo.

Trabajo sordo y eficaz

Cuando el juego discurre normalmente en el campo, el árbitro pasa desapercibido. Los jugadores lo respetan y le ayudan a ejercer su autoridad sobre ellos. El partido se desarrolla sin incidencias porque todos comprenden que las Reglas del Juego están para que no se interrumpa el juego con brusquedades y para evitar arbitrariedades. Son necesarias para mantener el orden, para cuidar la integridad física del jugador y para que el jugador desarrolle sus habilidades y sus destrezas.

Los males nunca vienen solos

Es por ello, que el árbitro y los árbitros asistentes observen, registren en su memoria como va desarrollándose el partido, en que parte del terreno de juego se producen las acciones, qué equipo controla el balón, las aptitudes del jugador, en que momentos del partido aparecen las pequeñitas faltas, que equipo maneja el partido y el resultado, etc.

Cada avance, una posibilidad.

En el fútbol, cada avance de un equipo hacia la portería adversaria, es siempre una posibilidad de gol, estamos de acuerdo, por ello, para evaluar y calificar el avance de un equipo, el árbitro y el asistente deberán:

- Tener comunicación, (contacto visual) durante el desplazamiento del árbitro y el balón.
- Detectar a tiempo el ataque de los equipos
- Observar la posición de los jugadores.
- Procedimiento a seguir en goles dudosos.
- Mostrar seguridad en las señalizaciones
- Atentos a incidentes relacionados con las acciones y reacciones de los jugadores al disputar el balón o cuando el balón NO está en juego

Siempre lo hemos hecho así.

No, ahora tienes que cambiar tus viejos paradigmas, el fútbol está cambiando, es más dinámico, y en ocasiones se cierran los espacios, está evolucionando, requiere de un árbitro más comprometido con el juego, con actitudes firmes para controlar el juego, hacer uso inteligente de las tarjetas disciplinarias, no ser tolerante ante las actitudes negativas del jugador o del equipo, estar atento a las acciones fraudulentas (agarrones, empujones), para ello te recomendamos:

- Ser más explosivo para llegar donde se está disputando el balón.
- Desarrollar tu inteligencia emocional para saber cuando el partido va subiendo de tono.



- Cuándo el partido está trabado por las marcas pegajosas
- Leer el partido, que de acuerdo al marcador es la forma que el juego se va desarrollando.
- Descubrir al jugador o equipo que por sistema está infringiendo las reglas de juego.
- Hacer un arbitraje preventivo durante el juego.
- Situarte estratégicamente en el terreno para evaluar y calificar la acción

Sin engaños en el césped. (Por el bien del juego, eso sería ideal)

Para calificar y evaluar las faltas e infracciones durante la conducción, dirección y control del juego, Usted, tiene que estar familiarizado con el juego, es decir, conocer e interpretar las Reglas que norman el juego, asimismo, en observar las reacciones, habilidades, destrezas y recursos del jugador y de los equipos. Además, tiene que ser más intuitivo y perceptivo, es decir, hacer una lectura objetiva del partido

Cada acción produce una reacción

Es muy importante que, de acuerdo con las Reglas de Juego, el árbitro durante la disputa del balón califique acertadamente las faltas de conducta antideportiva, juego brusco grave y conducta violenta para evitar perder el control del partido y por ende su autoridad. También deberá saber diferenciar que es una falta y que es una infracción para calificar la sanción disciplinaria.

Detectar a tiempo cuando un jugador o equipo pretender “echarle a perder su partido, por ello tiene que ser sagaz, intuitivo, hábil, perceptivo para manifestar coherencia en la conducción del juego.

Competencia Técnica

Un árbitro y/o asistente pueden conocer el reglamento al detalle, pero no ser diestros a la hora de aplicarlos, por ello registren en la memoria los siguientes “Cómo”

- ¿Cómo percibo una acción?
- ¿Cómo interpreto una falta o una incorrección?
- ¿Cómo califico la falta o la infracción?
- ¿Cómo sanciono?
- ¿Cómo reanudo el juego?

Tarjetas disciplinarias

Registrar en tú caja negra (memoria) el número del jugador que se le ha mostrado tarjeta amarilla, como la tarjeta roja, para evitar el bochornoso espectáculo de que un jugador previamente amonestado permanezca en el campo por una omisión administrativa.

Segunda amonestación

Dentro de las acciones de un partido, existen unas que llevan a la expulsión y otras a la amonestación. Estas últimas son muy comunes porque son derivadas de acciones que son infracciones y que las podemos considerar pequeñas faltas. Esa por este motivo que se “llama la atención” a los jugadores que incurrir en esta forma de jugar mediante la amonestación, mostrándoles la tarjeta amarilla. Esta sanción está escrita en la Regla 12, infracciones sancionables con una amonestación.

Faltas reiteradas.

Sabemos, que un jugador, (por ello la importancia de “registrar en la caja negra”), que dentro del mismo partido que ha sido advertido, prevenido, con una amonestación, puede ser que continúe con la misma conducta antideportiva. El árbitro según lo estipula la Regla 12 Infracciones



sancionables con una expulsión, viñeta número 7, deberá expulsarlo del terreno de juego. Es decir la expulsión fue por segunda amonestación.

Una amarilla y una roja

La expulsión por segunda amonestación, puede ser por razones menos grave que aquella expulsión que es directamente con tarjeta roja.

Tarjeta roja directa

Es cuando el jugador infringe una de las 7 viñetas de las infracciones sancionables con una expulsión

Faltas técnicas y faltas de último recurso.

Que emplea el jugador o el equipo para destabilizar, buscar un acomodo táctico, o sacar de sus casillas al jugador adversario para lograr una ventaja de este recurso ilícito, para él o para su equipo, para ello, necesitas poseer:

- Integridad moral.
- Sentido común para beneficiar al juego, no al infractor.
- Capacidad de síntesis.
- Capacidad para juzgar, calificar y sancionar
- Capacidad de percepción e intuición

El hombre débil al borde del precipicio. Controle sus emociones.

No trates de cambiar las Reglas de Juego, pero Sí de introducir métodos que te permitan controlar el juego, por ejemplo:

- Favorecer el juego: la mejor manera de que el juego no se vea alterado por situaciones que afecten a las normas es interrumpirlo lo menos posible, aunque, lógicamente, dependerá de CÓMO se estén produciendo las acciones. El árbitro debe pasar (aparentemente) desapercibido, haciendo las intervenciones justas para que el juego se desarrolle sin problemas
- Atender a cualquier situación que se produzca en el campo de juego. Por pequeña... o insignificante... que sea. Estar atento a las situaciones en las que NO está en juego el balón, es importante controlar el balón.
- Observar el comportamiento del jugador. Una de las habilidades que debe poseer un árbitro, es esa precisamente, es la capacidad de observación del comportamiento del jugador (sus reacciones cuando es infractor y cuando es víctima, cuando está cansando). Observar...observar las reacciones, no darle la espalda al problema.

Más allá de la zona de seguridad

- No permitas que los jugadores o los equipos te pongan piedritas... en el camino, para obstruir tú labor.
- No permitas que los jugadores te manipulen, se frugal con los elogios
- Actúa con firmeza y carácter SI quiere llevar a tú nave y a los pasajero su destino final.
- En cada una de tus decisiones muestra seguridad y confianza.
- Debes tener mayor presencia en el juego, mostrar más carácter en tus decisiones.
- En tus desplazamientos, NO,.. nunca pierdas el contacto visual con tu equipo de trabajo, que son tus colaboradores.



Recuerda estos conceptos:

- **Intuir:** Es tener la sensibilidad o la capacidad de poder percibir, distinguir y diferenciar que es lo que está ocurriendo en el partido y lo que podrá suceder posteriormente si tú no actúas.
- **Disuadir:** Es advertir e inducir oportunamente a los jugador(es) que enmiende su comportamiento pero sin compromiso, recuerda que tú credibilidad, aceptación, respeto y autoridad están en juego.
- **Persuadir:** Es lograr, convencer a los jugadores que acepten y respeten la autoridad del árbitro, mediante el dialogo corto, severo y oportuno que permita cambiar la manera de actuar, es decir un arbitraje preventivo durante el juego, recuerda que más vale prevenir que lamentar.