

CIRCULAR Nº 4

Esta circular tiene como objetivo informar sobre los criterios e instrucciones establecidas en los Seminarios de Pre-Temporada para los Árbitros y Árbitros Asistentes de Primera y Segunda División, Árbitros de 2ª División B y Árbitros y Árbitros Asistentes de Primera División, celebradas durante los meses de julio y agosto de 2018.

1. MODIFICACIONES REGLAS DE JUEGO 2018/19

Dentro de las modificaciones de las Reglas de Juego estipuladas por el **IFAB** de cara a la Temporada **2018/19** se hace hincapié en la **autorización del uso de todo tipo de sistemas electrónicos de comunicación por parte del cuerpo técnico**, en lo que respecta exclusivamente al **bienestar y la seguridad del jugador o por razones tácticas o de instrucción**, permitiéndose únicamente equipos pequeños y portátiles (p.ej. micrófonos, auriculares, teléfonos móviles/inteligentes, relojes inteligentes, tabletas, ordenadores portátiles).

Un oficial que use equipos no autorizados o que se comporte de manera inapropiada como producto del uso de equipos electrónicos o de comunicación será expulsado del área técnica.

No obstante, no es el único cambio destacable, por lo que a se adjunta el documento oficial del IFAB.

2. PAUSAS PARA ENFRIAMIENTO

De acuerdo a la Circular Nº12 de la RFEF, en todos los encuentros de la Temporada que se disputen en los meses de agosto, septiembre, mayo, junio o, en su caso, julio, cualquiera de los dos Clubes podrá solicitar al árbitro del encuentro una **pausa para enfriamiento** cuando la temperatura en ese momento fuera superior a los 30º, debiendo hacerlo con un mínimo de media hora de antelación al inicio del mismo.

El árbitro consultará con el Delegado del otro equipo y, si ambos equipos manifestaran su conformidad, el árbitro del partido acordará, siempre antes del inicio del mismo, la pausa para enfriamiento tanto para la primera mitad como para la segunda mitad del encuentro.

Si un equipo lo solicitara y el otro equipo manifestara su disconformidad, el árbitro está facultado para acordar la pausa de enfriamiento cuando, valorando las condiciones climáticas, considere que la pausa resulta conveniente y necesaria para la protección de la salud de los futbolistas y del propio equipo arbitral.

En cualquiera de los dos supuestos, el árbitro comunicará a los dos equipos, siempre antes del inicio del mismo, su decisión final al respecto.

Las pausas de enfriamiento tendrán una duración máxima de tres minutos y serán implementados por el árbitro aproximadamente a los 30 minutos de juego en ambas mitades del partido (es decir, alrededor del minuto 30 y del minuto 75, respectivamente). El tiempo perdido se sumará al tiempo añadido al final de cada mitad.

Se recomienda a los árbitros que agilicen en la medida de lo posible estas pausas y el juego se reanude a la mayor brevedad posible.

No obstante lo expuesto anteriormente, y siempre a criterio del árbitro, éste tendrá la facultad de dejar sin efecto las pausas de enfriamiento, comunicándolo a los capitanes de los equipos antes del inicio de cada mitad, si las condiciones climatológicas hubieran cambiado de manera manifiesta y sustancial desde que se acordó la pausa antes del inicio del encuentro hasta el momento en que debiera aplicarse (p.ej. que esté lloviendo en ese momento o hechos similares).

Conviene recordar la **diferencia** que las reglas de juego establecen entre las **“pausas para beber”** que no deben ser superiores a un minuto (p.ej. en el intervalo de medio tiempo entre el tiempo suplementario –“prorroga”) y las **“pausas para enfriamiento”** que provienen de una motivación médica para la protección de la salud de los participantes en el partido y autorizadas por el reglamento de la competición a través de la citada circular.

3. POSICIONAMIENTO Y LECTURA DE PARTIDO

Las Reglas de juego establecen que: “La mejor posición es aquella que permita al árbitro tomar la decisión correcta.”

De esta frase se concluye, como es lógico, que el único objetivo es acertar, y que el posicionamiento del árbitro en el terreno de juego debe ser aquel que le permita **estar en la mejor posición para juzgar cada acción con claridad.**

3.1. BUSCANDO SIEMPRE EL MEJOR ÁNGULO DE VISIÓN

Una de las ideas principales es que el árbitro debe estar **continuamente “buscando el mejor ángulo de visión”**, desde donde pueda juzgar adecuadamente la acción. A veces, un simple movimiento de **dos metros a derecha o izquierda** hace la diferencia.

En especial, cuando el balón llega a las proximidades del área, pequeños desplazamientos laterales pueden significar poder ver o no una acción.

3.2. PROXIMIDAD AL JUEGO

La presencia del árbitro debe tener un efecto disuasorio en los jugadores, así como transmitir seguridad y confianza en las decisiones tomadas.

Por ello, cuando el juego se desarrolla por los laterales del terreno de juego (tercio lateral), el árbitro debe adaptar su posición para estar “cerca” de la jugada, transitando de un lado a otro del campo, **pero evitando permanecer en el tercio central**, que debe ser una zona de paso para no interferir con el juego.



En las jugadas que se acercan al área de penalti, la idea básica es que el árbitro debe anticipar cuál será la siguiente acción y **posicionarse en función de ello**.

De este modo, si el juego se desarrolla por la banda derecha **cercana al asistente y existe una posibilidad de posible penalti**, el árbitro debe desplazarse hacia la derecha hacia una posición que le permita juzgarlo adecuadamente por sí mismo. Por ejemplo, jugadas donde un jugador entra con el balón controlado al área y se prevé un “uno contra uno” o una disputa de balón.

Complementariamente, en aquellas jugadas en las que un jugador lleva el balón controlado por la derecha y **no busca el uno contra uno o no es previsible que ocurra** una disputa de balón, sino que lo previsible es un centro al área, el árbitro **no se debe desplazar hacia la derecha, sino que debe orientar sus movimientos hacia el mejor lugar donde pueda observar una posible infracción en el área de penalti (posición más centrada y no ir a la derecha)**.



Análogamente en jugadas por la banda izquierda del área, el árbitro debe **abrir claramente la diagonal a la izquierda para buscar el mejor ángulo de visión.**



En estos aspectos es de gran ayuda el conocimiento de las características de los jugadores y los equipos en cada caso particular, de acuerdo a las propias Reglas de Juego que dicen: “Todas las recomendaciones respecto a la ubicación en un partido deberán ajustarse empleando **información específica sobre los equipos, los jugadores y las situaciones de juego.**”

3.3. ANTICIPARSE A LA ACCIÓN

Se visionan varios clips de video donde se observa que el árbitro empieza a correr cuando el balón está por el aire o cuando sale del pie del jugador. Y en ese momento, a la velocidad del fútbol profesional actual **es muy difícil llegar a la acción.**

El árbitro debe estar concentrado durante todo el partido, **LEER EL JUEGO**, saber de fútbol y **prever cuál será el siguiente paso en el desarrollo del juego. (NEXT STEP – “Mirar al futuro”).**

En determinadas circunstancias, el árbitro debe correr antes que el balón. Si esperamos a que el balón salga, siempre llegaremos tarde.

Un jugador cuando recibe el balón no está pensando en ese momento, sino en el siguiente: a quién se lo pasará, etc.

El jugador compañero del que tiene la posesión del balón no está esperando a que se lo pasen, está pensando en cuál puede ser el siguiente movimiento y se mueve pensando en ese movimiento: se desmarca, baja a recibir, etc.

El defensa hace lo mismo, se mueve hacia un lado u otro en función de lo que el prevé que el delantero va a hacer: un centro al área, un regate por la derecha, por la izquierda, etc.

¡¡ El árbitro debe hacer lo mismo !!

El árbitro no deber mirar CONTINUAMENTE a un jugador que lleva el balón controlado cuando el defensa más cercano está a varios metros. Ahí no puede pasar nada, por lo que puede mirar **UN MOMENTO** hacia donde puede ir el balón y **anticipar su movimiento**, desplazándose hacia la zona donde prevé la llegada del balón.

En ocasiones pareciera que el balón es un “imán” que atrae tanto el posicionamiento como la mente del árbitro, sin permitirle pensar en cuál puede ser la siguiente acción de juego.

Las propias Reglas de Juego, ya establecen que “Lo que se debe ver” **no ocurre siempre cerca del balón. El árbitro también prestará atención a:**

- enfrentamientos entre jugadores lejos del balón
- posibles infracciones en el área hacia donde se dirige el juego
- infracciones que ocurran tras haberse alejado el balón

El árbitro debe hacer **RÁPIDOS Y MOMENTÁNEOS giros de cabeza** para situar donde están los delanteros, hacia donde se están desmarcando, hacia donde va a ir el balón, etc. Pero se insiste en que la idea es que el árbitro nunca debe dar la espalda al juego, ni dejar de seguir el balón y sus inmediaciones donde puede suceder cualquier infracción.

- **BALÓN QUE LLEGA A LAS MANOS DEL GUARDAMETA**

Si el guardameta recibe el balón con las manos y hace un gesto claro de poner el balón en juego en largo para lanzar una contra, el árbitro debe salir **esprintando inmediatamente hacia el campo contrario**.

En caso de que haya jugadores contrarios que le puedan disputar el balón, el árbitro siempre prestará atención a que no pueda pasar desapercibida alguna infracción.

Si el balón se va a poner en juego a corta o media distancia se recomienda correr de espaldas como se hace habitualmente.

- **PÉRDIDAS / ROBOS DE BALÓN / CONTRAATAQUES**

De un modo análogo al punto anterior, cuando un **equipo roba el balón** en medio campo o incluso en defensa, cada vez más la tendencia es que se inicia **una contra inmediatamente**.

Por ello, en cuanto hay una **pérdida de balón el árbitro debe evaluar la necesidad de esprintar para situarse en la siguiente línea de juego**.

Finalmente, **en los contragolpes el árbitro no debe frenar al llegar a la altura del balón**, sino que debe seguir esprintando hacia adelante sobrepasando la línea de balón, si lo previsible es que el jugador que conduce el balón vaya a desplazar el balón inmediatamente.

Muchas veces se ve al árbitro que sale corriendo y al llegar a la altura del balón ralentiza su carrera. En ese momento el jugador que recibe el balón vuelve a pasar el balón hacia adelante progresando la contra y el árbitro **tiene que volver a hacer un sprint para llegar a la jugada**. Si no hubiese frenado ya estaría allí.

4. FALTAS TÁCTICAS

En este segundo grupo de acciones, se diferenciaron obviamente las dos vertientes:

- **Ataque Prometedor**
- **Ocasión Manifiesta de Gol**

Siguiendo las directrices oficiales adoptadas desde todas las instancias internacionales, las instrucciones seguirán siendo las aplicadas hasta ahora, teniendo en cuenta si las jugadas se producen **DENTRO O FUERA DEL ÁREA DE PENALTI** y considerando la existencia o no de **DISPUTA DEL BALÓN**.

En este sentido, continuamos estableciendo la siguiente diferenciación:

- **Acciones FUERA DEL ÁREA de penalti:**

- Oportunidad Manifiesta de Gol, con o sin disputa de balón: **EXPULSIÓN.**
- Ataque Prometedor, con o sin disputa de balón: **AMONESTACIÓN.**

- **Acciones DENTRO DEL ÁREA de penalti:**

- Oportunidad Manifiesta de Gol **con disputa de balón: AMONESTACIÓN.**
- Oportunidad Manifiesta de Gol **sin disputa de balón (empujar, sujetar, manos...): EXPULSIÓN.**
- Ataque prometedor **con disputa de balón: SIN SANCIÓN DISCIPLINARIA.**
- Ataque prometedor **sin disputa de balón: AMONESTACIÓN.**

Así mismo, se debe prestar atención y no obviar nunca el concepto de temeridad a la hora de juzgar las acciones de ataque prometedor, porque por sí mismas ya conllevan la amonestación del infractor, con independencia de lo establecido anteriormente.

En el caso concreto de los **AGARRONES**, como ejemplo claro de falta táctica, se indicó de manera clara cuándo un jugador debe ser amonestado por este tipo de acciones:

- Cuando el agarrón corte un **ataque prometedor.**
- **Agarrones muy ostensibles y claros**, (p.ej. con ambos brazos, o por detrás estirando con dos brazos la camiseta de un adversario, o sujetándole por el cuello, etc.) por ser una evidente acción de conducta antideportiva, debiendo ser posteriormente amonestado el infractor, incluso en el caso de ser posible aplicar la ventaja.

5. TACKLES

En este grupo de acciones, debemos diferenciar:

- a) **IMPRUDENCIA:** Sin sanción disciplinaria por sí mismas.
- b) **TEMERIDAD:** Acciones que llevan aparejadas la **amonestación.**
- c) **USO DE FUERZA EXCESIVA:** Acciones merecedoras de **expulsión.**

Se visualizaron, al igual que en los otros apartados, numerosas jugadas de la Copa del Mundo de Rusia 2018 y se analizaron diferentes tipos de entradas, estableciéndose de manera clara distintos grados disciplinarios en función de la fuerza o intensidad, la zona de impacto, distancia de juego, posición del balón, el uso o no de los tacos...

En función de estos factores, el jugador infractor será amonestado o expulsado, poniendo especial énfasis en las entradas realizadas por detrás o sobre zonas de alto riesgo de lesión (Aquiles, tibia...), ya que ponen claramente en peligro la integridad física del jugador que las recibe.

Se consideran de menor riesgo las acciones donde un jugador “pisa” accidentalmente a otro en la disputa del balón. En estas ocasiones, se considera que las acciones son temerarias y que la amonestación es la decisión disciplinaria correcta.

6. MANOS

En este apartado no ha habido modificaciones respecto a la temporada anterior, por lo que únicamente tendremos que recordar algunas cuestiones o “herramientas” que nos ayudarán a determinar la punibilidad o no de las acciones cometidas con manos o brazos, como son:

- El movimiento de la mano hacia el balón (y no al contrario).
- La distancia entre adversario y el balón (balón que llega inesperadamente).
- La posición de la mano no debe suponer necesariamente una infracción.

Profundizando un poco más, se analizaron diferentes jugadas específicas como:

- a) **Manos apoyadas sobre el terreno de juego** o deslizándose sobre el mismo, en las que el jugador no hace **ningún movimiento** intencionado o voluntario para interceptar el balón, sino que usa el brazo como herramienta o soporte **para mantener el equilibrio, debajo del cuerpo** y apoyado en el terreno de juego.

En estos casos, el árbitro **no deberá sancionar la mano**, entendiéndolo como una acción derivada del propio desarrollo del juego y accidental.

No obstante, **si el jugador realiza un movimiento** con la finalidad de tocar el balón u ocupar un espacio “haciéndose más grande” para interceptar el balón, la sanción técnica correspondiente (libre directo o penalti) y disciplinaria, si fuese necesaria, serán adoptadas por el colegiado.

- b) Las **manos rebotadas** que impactan en la mano o brazo del jugador, como principio, por su total involuntariedad, no serán sancionadas, pero si observamos que, desde el inicio de la jugada, el defensor, con una clara intención de cubrir más espacio, eleva o despega claramente su/s brazo/s o manos y el balón impacta en esa zona de su cuerpo, será sancionado tanto técnica como disciplinariamente conforme a las reglas de juego.

En cuanto a la sanción disciplinaria a aplicar en las jugadas de manos, no ha habido ningún cambio en relación a temporadas anteriores, es decir, serán amonestadas las acciones cometidas con las manos o brazos, siempre que:

- El jugador toca el balón con la mano para **interferir en un ataque prometedor o detenerlo**.
- Toca el balón con la mano en **un intento de marcar un gol** (independientemente de que lo consiga o no) **o en un intento de evitar un gol sin conseguirlo**.

Del mismo modo, se han observado durante la Copa del Mundo de Rusia, acciones de **manos cometidas en las áreas**, donde un delantero remata de cabeza y el balón es interceptado por el brazo o mano del defensor, teniéndola claramente en **posición elevada y ascendente**, con lo que el riesgo que asume al realizar esa acción defensiva es determinante para establecer la sanción que debe aplicarse, es decir, penalti y, en el caso de que estimemos que corta un remate claro o ataque prometedor, será así mismo, amonestado.

7. FUERA DE JUEGO

Respecto a la Regla 11 no ha habido modificaciones, salvo que ahora la regla especifica que la posición de fuera de juego de un jugador debe evaluarse en el **primer punto de contacto** con el balón cuando éste es jugado o tocado por su compañero.

Durante las jornadas técnicas se realizó un análisis exhaustivo sobre los casos en los que este tipo de acciones deben ser sancionadas con el correspondiente tiro libre indirecto y, al igual que se ha venido haciendo hasta ahora, sólo serán punibles los casos en los que un jugador estando en posición ilegal, participe de **manera activa** de una de las siguientes maneras, tal y como determinan las reglas de juego:

- Interviniendo en el juego, al jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero.
- Interfiriendo en un adversario al impedir que juegue o pueda jugar el balón, al obstruir claramente el campo visual del adversario, disputarle el balón o intentar jugar claramente un balón que esté cerca y esta acción tenga un impacto en un adversario o realizar una acción que afecte claramente la capacidad de un adversario de jugar el balón.

O bien:

- Ganando ventaja de dicha posición jugando el balón o interfiriendo en un adversario cuando el balón haya sido
 - Desviado o haya rebotado en un poste, en el travesaño, en un miembro del equipo arbitral o en un adversario.
 - “Salvado” deliberadamente por un adversario.

Se entiende por “**salvada**” una acción realizada por un jugador con el fin de detener o desviar, o intentar detener o desviar, el **balón que va en dirección a la portería o muy cerca de ella** con cualquier parte del cuerpo excepto con las manos/brazos (a menos que sea el guardameta en su propia área de penalti).

8. INCIDENTES DENTRO DEL ÁREA DE PENAL

En este apartado se trataron numerosas situaciones o incidentes ocurridos en las áreas de **penalti o las zonas próximas, con diferentes aspectos a analizar, tales como:**

- **Trabajo en equipo**, al objeto de determinar si la acción se produce dentro o fuera del área y, así mismo, la manera de comunicarse entre árbitro y árbitros asistentes.
- **Colocación del árbitro** para conseguir la mejor visión y decidir correctamente.
- **Situaciones de clara simulación o exageración del contacto, provocación del contacto por parte del propio delantero.**
- **Estudio de las nuevas estrategias observadas en la Copa del Mundo durante la ejecución de saques de esquina o tiros libres lanzados sobre el área**, en las que varios delanteros se posicionan unidos para inmediatamente salir en desmarque hacia distintas posiciones y, sobre todo, la manera de actuar ante posibles bloqueos defensivos en estas situaciones (concentración, focalización y cobertura de los distintos puntos de conflicto).
- **Valoración de la intensidad en los contactos**, prestando especial atención a los **agarrones previos a la puesta en juego del balón**, deteniéndonos a valorar la **consistencia del árbitro y su actitud preventiva ante estos problemas**, con la clara instrucción de **no reiterar las advertencias sino actuar en caso de infracción, causada por el defensor o por el delantero.**

9. CONTROL DEL PARTIDO Y FIRMEZA DISCIPLINARIA

Es inadmisibles no zanjar determinadas conductas claramente ofensivas e irrespetuosas hacia el árbitro principal o algunos de los miembros del equipo, ya sean cometidas por jugadores, entrenadores o cualquier oficial de los clubes contendientes. Por ello, se recordó a los árbitros que su actitud debe ser:

- **Tolerancia cero ante las claras protestas, ya sean de palabra o por medio de gestos.**
- **Se debe dejar trabajar a los entrenadores con el máximo respeto, pero con la premisa de la conducta deportiva que siempre deben mostrar y en el espacio comprendido dentro de las áreas técnicas, reiterando que no es admisible ver a oficiales dando instrucciones a muchos metros de su espacio reglamentario de actuación.**
- **Se debe amonestar a todo jugador u oficial que haga insistentemente el gesto de revisión a modo de protesta solicitando una revisión del VAR, así como a todo aquel que penetre en el área de revisión mientras ésta tiene lugar.**
- Estar alerta ante conflictos ocurridos entre jugadores o entre éstos y miembros de los cuerpos técnicos, indicando que ante situaciones de **“tanganas”**, no es **suficiente** la advertencia verbal si no que, como norma general, **al menos uno de los contendientes de cada bando ha de ser amonestado por su conducta manifiestamente incorrecta.**
- Permisividad ante situaciones que den fluidez al juego o posibilidad de aplicación de la ventaja, pero controlando con objetividad las infracciones, evitando así efectos colaterales que se producen tras una falta de sanción por parte del árbitro ante situaciones claramente ilegales.

El Comité Técnico de Árbitros circula estas instrucciones reglamentarias, con el deseo de que puedan llegar a todas las personas interesadas en la aplicación de las Reglas del Juego y tengan la mayor divulgación de su contenido.

Las Rozas de Madrid, 17 de agosto de 2018

Carlos VELASCO CARBALLO
Presidente del Comité Técnico de Árbitros
Real Federación Española de Fútbol