

Liga de Fútbol (Soccer) para Adultos 2009-2010 Procedimientos para Árbitros

ASL y AWSL le proporcionan un solo documento completo que incluye los procedimientos y las reglas que necesitamos que usted siga para mantener la Liga organizada, simplificar su vida y asegurar que todos estemos en la misma sintonía. Este documento abarca los juegos mixtos, masculinos y femeninos de las temporadas de otoño y primavera de la Liga. Trataremos numerosos temas en este paquete, que se basan en las reglas de la Liga y de USSF, en experiencias positivas y negativas y en las necesidades de las Ligas, para poder servir a las personas que se inscriben.

Hemos modificado por completo nuestro sistema de inscripción de jugadores. Los jugadores se inscriben en línea y se imprime una tarjeta de identificación a color con la foto integrada en la copia impresa. En algunos casos de emergencia, se pegó una foto, pero esos casos son extremadamente raros. Cada tarjeta de identificación estará laminada, tendrá la firma del jugador en el frente y una etiqueta adhesiva con el nombre del equipo en la parte posterior. Bajo ninguna circunstancia acepte las tarjetas de identificación anteriores que utilizamos la primavera y el otoño pasados. Cada jugador debe presentar una tarjeta de identificación emitida por el nuevo sistema en línea.

Para la temporada de primavera de 2010, cada jugador debe presentar una tarjeta de identificación que tenga una pequeña etiqueta adhesiva redonda de color rosa que diga “spr 10”. Si la tarjeta de identificación no tiene esta etiqueta adhesiva, significa que el jugador no pagó la cuota de inscripción para la temporada de primavera y no es elegible para jugar. Si un jugador pagó las dos cuotas en la temporada de otoño, la tarjeta de identificación tendrá una etiqueta adhesiva con la inscripción “spr 10” y otra con la inscripción “fall 09”.

A continuación, cada equipo debe presentarle un listado impreso del sistema de inscripción. La ventaja de este listado es que los nombres que figuran se generan a partir de la misma base de datos que la tarjeta de identificación. Por lo tanto, los nombres deberían coincidir. Dos puntos de sentido común. Primero, es un sistema nuevo y puede ocurrir que el representante del equipo se olvide de conectarse a Internet para imprimir el listado. Para esta temporada, permita a los jugadores jugar el partido siempre que tengan sus tarjetas de identificación. Como los nombres deben coincidir, siempre que verifique la etiqueta adhesiva de inscripción en la parte posterior, tendrá la confirmación que necesita. Escriba una nota en el informe de juego si no recibió un listado y se lo recordaremos al representante del equipo. Algunos representantes de equipos seguirán proporcionándole un listado en el formato anterior. Siempre que los jugadores tengan su tarjeta de identificación, permítales jugar.

Debido a que el listado es una copia impresa de una sola página en lugar del formulario anterior de dos partes, es probable que un equipo presente dos listados.

Complete la parte de mala conducta y los goles marcados y devuelva una copia al equipo si la solicita.

Preparación para los Juegos

Preparamos un programa de juegos aproximadamente un mes antes del inicio de la temporada. Estos juegos se programan a las 9 y 11 a.m. y 1 y 3 p.m. Dado que cada juego dura 90 minutos, además de unos pocos minutos más en los que se pierde el tiempo (sí, realmente sucede), tenemos mucho tiempo durante el día para ocuparnos del período previo al juego.

Tenga en cuenta que hemos cambiado las reglas para el inicio del juego:

Si ninguno de los dos equipos está vestido y con siete jugadores registrados a la hora del juego, los equipos tienen las siguientes opciones:

Pueden acortar el juego en la cantidad de tiempo transcurrido desde la hora del juego que les tome estar preparados o bien pueden acordar el abandono del juego. Si acuerdan acortar el juego, el tiempo reducido deberá descontarse por partes iguales de los dos tiempos del partido y se deberá a comunicar a ambos equipos, antes de iniciar el juego, la cantidad de tiempo en que se ha reducido el juego. El árbitro deberá tomar nota de ello en el informe de juego que envíe a la Liga.

Si uno de los equipos está preparado y el otro no, el equipo que esté preparado tiene la opción de jugar el partido (quitando el tiempo que lleve al oponente estar preparado) o bien dar el juego por abandonado. Si el equipo que está listo para jugar decide jugar, el partido deberá reducirse por la misma cantidad de minutos en cada tiempo y ambos equipos serán notificados de ello antes de iniciarse el juego. El árbitro deberá tomar nota de ello en el informe de juego que envíe a la Liga.

Con cada situación, la cantidad de tiempo de fútbol que obtengan en cada juego dependerá de los equipos. Si no pueden llegar puntuales al horario del juego, ello no debe ser razón para que el juego siguiente comience tarde. Lamentablemente, hemos tenido árbitros que simplemente redujeron juegos porque no deseaban arbitrar un partido durante los 90 minutos completos. Si usted hace esto, no le pagaremos por el juego y le invitaremos a oficiar de árbitro en otro lado.

Por lo tanto, debe presentarse a los juegos 30 minutos antes del inicio. En ese momento, puede iniciar el proceso de recoger las tarjetas de identificación de los jugadores, obtener el listado y realizar el control de equipamientos para poder comenzar puntualmente.

Antes del juego, debe recibir un listado de cada equipo. **Cada jugador que participa en el juego deberá estar incluido en ese listado, junto con el número de su uniforme. AWSL adoptó una política de número de uniforme diferente a la de ASL:**

- **En las dos ligas, cada jugador debe tener un uniforme numerado. Ningún jugador puede tener un número duplicado y los jugadores no pueden intercambiar las camisetas en cualquier momento durante el juego. El número del uniforme debe estar aplicado profesionalmente. ¡No puede ser un trozo de cinta adhesiva ni puede estar dibujado con un rotulador o marcador Sharpie!** El único jugador que puede jugar con una camiseta que no esté numerada es el guardameta.
- **En AWSL se aplican las mismas reglas excepto que un jugador puede dibujar un número con un rotulador o marcador Sharpie.**
- **ESTE PUNTO ES MUY IMPORTANTE: Algunos (incluidas las personas que usan distintivos con la palabra “Estatal”) tienen la mala costumbre de permitir que los**

jugadores jueguen sin números, con números pegados con cinta adhesiva, etc., lo que viola básicamente cada disposición de las reglas que describimos. Tenga presente que si continúa con esta práctica al inicio de esta temporada de otoño, no le pagaremos por el juego y se lo comunicaremos a los equipos. Puede culpar a la administración de la liga por la mala política que hace que parezca que los equipos están preparados para jugar un partido de fútbol competitivo, que es exactamente lo que programaron hacer. No tenemos problema con eso. Si las cosas salen muy mal, podrá ver números reales en los uniformes y quizá comprenda por qué están en vigencia estas reglas.

En algunos juegos, las camisetas de los equipos podrían ser similares. Las Ligas disponen de chalecos o sudaderas que los equipos pueden pedir prestados. Si utilizan los chalecos, deben llevarlos sobre la camiseta numerada; de este modo, aún tendrá una manera de identificar a cada jugador. Todas las camisetas deben ser del mismo color, aunque no es necesario que sean del mismo estilo. Una camiseta verde con cuello rojo no es lo mismo que una camiseta roja. Nadie debe usar el mismo número y los jugadores no deben intercambiar sus camisetas para las sustituciones. No es necesario que los jugadores usen pantalones o calcetines del mismo color.

Por Qué Queremos Que Usted Tenga un Listado

Para decirlo de alguna manera, el listado es su amigo. Existen numerosas razones por las cuales utilizamos el listado.

En primer lugar, le proporciona una lista de nombres y números de uniforme. Durante el transcurso del juego, usted puede encontrarse con situaciones de mala conducta en las cuales preferirá escribir un número, mostrar una tarjeta y continuar con el juego. El listado le proporciona el nombre del jugador al finalizar el juego, de modo que no tenga que perder tiempo conversando con un jugador enojado. En segundo lugar, si el equipo le proporciona una copia duplicada del listado, usted entrega la copia adicional al equipo, que indica en el listado los jugadores que marcaron goles, los que recibieron amonestaciones y los que fueron expulsados. Usted también completa el resultado y proporciona nombres. A partir de ese formulario, el capitán tiene la oportunidad de informarle que usted ha asignado un gol u otorgado una nota por mala conducta al jugador equivocado. Finalmente será usted quien tome una decisión y el listado es para ayudarle a completar los informes de juego. Les hemos resaltado muchas veces a los Representantes de los Equipos que los errores deben corregirse en el listado que se utiliza en el terreno de juego. Basados en su informe del juego, los jugadores obtienen puntos en los resultados de las clasificatorias y “ganan” puntos en los resultados de mala conducta. Por lo tanto, su informe debe ser exacto y el uso del formulario de listado es nuestro esfuerzo para simplificar el trabajo. Cuando los Representantes de los Equipos asisten a las reuniones de la Liga y desean que se hagan cambios en los resúmenes de clasificaciones, no realizaremos esos cambios si no abordaron ese tema en el terreno de juego. Si permanece el desacuerdo, regístrelo en el informe del juego. **ASL y AWSL han adoptado penalidades estrictas para aquellos jugadores expulsados por juego con falta seria, conducta violenta y abuso contra el árbitro. Indique en el formulario de listado que entrega al equipo la razón de las tarjetas rojas que ha emitido en ese juego.**

Permitimos que un equipo coloque 21 jugadores en el terreno de juego durante el otoño y la primavera. Por lo tanto, el listado puede tener hasta 21 jugadores y todos ellos pueden participar en el juego.

Tarjetas de Identificación de los Jugadores

Todos los jugadores deben entregarle una tarjeta de identificación que esté laminada y tenga la fotografía en color del jugador y la firma en el frente. En la parte posterior de la tarjeta de identificación habrá una etiqueta adhesiva de color que indica el nombre del equipo del jugador. Cada competición (masculina, femenina y mixta) tendrá una etiqueta adhesiva de color diferente para ayudarlo a identificar rápidamente a las personas que asistieron al juego incorrecto “por accidente”. Ahora estamos utilizando colores diferentes porque algunas personas parecían estar confundidas con respecto al equipo para el que deberían jugar, además de que los árbitros no controlaban con cuidado el nombre del equipo que aparecía en las tarjetas. Las tarjetas de identificación de otro color indican que la inscripción está vencida y no se aceptarán.

La fotografía que aparece en la tarjeta debe parecerse al jugador. Este punto puede parecer bastante obvio, pero a veces tal parecido no existe. Hay dos razones para ello: Primero, porque la fotografía es antigua. Actualmente, esta posibilidad es poco probable ya que hemos tomado fotografías nuevas que fueron guardadas en la base de datos. Segundo, porque el jugador está utilizando la tarjeta de identificación de otra persona. Para poder determinar si la persona está usando su propia tarjeta de identificación, pregúntele la fecha de nacimiento o su número de identificación de jugador. Esta pregunta es simple de responder. Si el jugador no puede responderla, reténgale la tarjeta y explíquele a él y al capitán de su equipo que no participará en el juego de la fecha y regístrelo en el informe de juego. Entonces, el representante del equipo puede tomar una foto del jugador en ese momento y nos puede traer la foto de la persona que haya intentado ingresar al juego, para que la comparemos con la foto en la tarjeta de identificación del jugador que usted retuvo. Esto representa una oportunidad para que el representante del equipo demuestre a la Liga lo que no se pudo establecer en el terreno de juego, es decir, que la tarjeta de identificación pertenece al jugador que la presentó. Después de haber obtenido las tarjetas de identificación de los jugadores, contrólelas con el listado para verificar que cada jugador que le ha proporcionado una tarjeta aparece allí. Si no aparecen, devuelva el listado al capitán para que lo complete. No es tarea suya proporcionar este servicio.

Durante el juego, en la mayoría de los equipos habrá jugadores que llegan tarde y desean ingresar inmediatamente al juego. No permita que el jugador se registre con el árbitro asistente. Con este procedimiento, nos enfrentamos a dos problemas. Primero, con frecuencia el árbitro asistente olvida entregar la tarjeta de identificación al árbitro. Segundo, es probable que el árbitro asistente no se tome el tiempo de revisar la tarjeta para determinar que realmente sea la tarjeta de ese jugador. El jugador debe entregar la tarjeta de identificación al árbitro. Usted deberá compararla con la cara del jugador para asegurarse de que se trata de la misma persona. Esta es la forma en que frecuentemente ingresan jugadores ilegales a los juegos. **Si el jugador le entrega una tarjeta de identificación y usted no puede determinar que ese jugador es realmente la persona representada en la tarjeta, indique al jugador que no participará en el juego de la fecha, retenga la tarjeta y avise al capitán del equipo. Si el jugador puede proporcionarle una tarjeta de identificación emitida por el gobierno que confirme que es la misma persona que aparece en la tarjeta emitida por ASL, está bien. En general, no tendrán una identificación para mostrarle.**

Los jugadores no pueden inscribirse en el terreno de juego. Si un jugador le muestra el formulario de inscripción y el dinero y solicita jugar, no es válido. Las Ligas ofrecen una gran cantidad de oportunidades para inscribirse durante la temporada y todos los Representantes de los Equipos conocen bien las fechas de inscripción. Si alguien no se inscribió, usted no debe resolver su problema en el terreno de juego.

1/14/2010

Para hacer un seguimiento de los jugadores que tienen varias amonestaciones, le pedimos que incluya tijeras en su kit y corte una esquina de cada tarjeta de identificación de aquellos jugadores a quienes haya emitido una sola amonestación. Si emitió dos amonestaciones al mismo jugador durante el juego, eso constituye una expulsión y no debe cortar la tarjeta. Nos encargaremos de la misma en la oficina. Si ha cortado la tercera esquina de la tarjeta de identificación de un jugador, retenga esa tarjeta, entréguela a la oficina de la Liga (no a ASRA) y el jugador será suspendido por un juego.

Si la tarjeta de identificación de un jugador tiene una perforación en forma de lágrima, ese jugador ha recibido una tarjeta roja. Si la tarjeta de identificación de un jugador tiene una perforación en forma de estrella, el jugador ya ha recibido tres amonestaciones y ha sido suspendido durante un partido. Si corta la segunda esquina de una tarjeta de identificación que tenga una perforación en forma de estrella, retenga esa tarjeta y entréguela a la Liga.

ASL y AWSL utilizan un sistema de puntos por penalidades para intentar mantener la buena conducta entre los jugadores y sancionar a aquellos que se descontrolan. Si un jugador recibe una amonestación, recibirá 5 puntos por sanciones. Un jugador expulsado recibe 10 puntos por sanciones. Un jugador expulsado por pelea recibe 20 puntos por sanciones. Cuando un jugador recibe 25 puntos por sanciones, se lo suspende durante lo que queda de la temporada. Generalmente, mediante la combinación de tarjetas y cortes, un jugador que haya acumulado 25 puntos por sanciones le dará a usted una razón para retener su tarjeta de identificación y entregárnosla a nosotros, ya sea por una expulsión o por amonestaciones acumuladas.

No es necesario que nos entregue el formulario de listado junto con el informe del juego. Sin embargo, le sugerimos que adjunte esos formularios a la copia del formulario de informe de juego que usted conserve, ya que nunca se sabe cuáles son las quejas que pueden estar registradas.

Cómo Completar el Informe de Juego

Hay varias razones por las cuales necesitamos que usted complete correctamente y archive un informe de juego. Primero, nos proporciona la información de resultados y mala conducta que necesitamos. De esa manera podremos luego preparar clasificaciones, determinar los mayores goleadores y atender los problemas de comportamiento que puedan surgir. Tenemos un comité de disciplina de la Liga que trata a los jugadores con problemas. Necesitamos tener su informe para poder tratar los casos de estos jugadores y necesitamos que su informe describa con exactitud la mala conducta de jugadores y aficionados. **Cuando complete el informe de juego, asegúrese de que está utilizando el listado correcto. Recibimos por lo menos diez informes de juego por año que revierten a los equipos por clasificaciones y mala conducta, lo cual dificulta realizar el seguimiento de las actividades de la Liga.** Segundo, proporciona un registro legal para usted en caso de que surjan dificultades como resultado de su desempeño. Estas dificultades podrían ser de cualquier tipo, desde protestas a nivel de la Liga hasta demandas legales. Por lo tanto, su informe debe ser objetivo y debe utilizar la terminología adecuada, como se indica en el reverso del formulario y en las Reglas de Juego.

Las personas no obtienen una expulsión por patear a alguien en la parte posterior de la pierna. Obtienen una expulsión por Juego con Falta Seria. Asegúrese de utilizar la terminología correcta. Es para su protección y la nuestra. Tercero, la Liga cuenta con seguro médico y de responsabilidad civil. Para presentar los reclamos, necesitamos la información. No necesariamente debe indicar una lesión, ya que con frecuencia éstas no son visibles inmediatamente, sino que aparecen al día siguiente del juego. Sin embargo, su informe constituye el registro para la compañía de seguros de que realmente ocurrió un suceso autorizado. Cuarto, de este modo usted recibe su paga. Y para demostrarle que consideramos estos informes muy

1/14/2010

importantes, usted no obtendrá su paga si los presenta pasados siete (7) días del juego. Hay varias cuestiones concernientes a la obtención puntual de los informes de juego. Los equipos desean conocer las clasificaciones actuales. La mayoría de los jugadores no conoce el resultado, por eso debemos obtenerlo de los informes.

No incluya su información personal en el informe de juego. Esto evita que su información llegue a quien no corresponde si hacemos una copia del informe de juego o si lo ponemos en la página Web. Si hace falta, podremos encontrarlo por medio del programador.

Tenemos un Sistema de Puntos por Sanciones que disciplina a aquellos jugadores que continuamente reciben amonestaciones o exhiben conducta violenta. Necesitamos tener esa información inmediatamente para poder echarlos si es necesario. Si obtenemos un informe de juego 4 semanas después del hecho que nos indica que hay un jugador violento en la liga, no es de ayuda para los funcionarios de la Liga ni para los jugadores que intentamos proteger. Si usted no presenta un informe de juego, sus árbitros asistentes no recibirán la paga y este proceso puede demorar varios meses. Si desea que los árbitros asistentes lo apoyen, asegurarse de que se les pague es un paso en la dirección correcta.

La Albuquerque Soccer Referees Association (“ASRA”) proporciona los formularios de informe de juego en forma gratuita. Deberá enviarlos a la dirección de ASRA que aparece en el reverso del formulario. Conserve la copia de color rosa. Los formularios también están disponibles en español. **POR FAVOR, es muy importante que envíe los informes a la dirección de ASRA que aparece en el reverso del informe de juego. Envíe a ASRA el original y la copia amarilla del informe. No lleve los formularios con los listados a la oficina de ASL. Hacerlo simplemente retrasará el procesamiento de su paga. Entregue las tarjetas de identificación de los jugadores y una copia del informe de juego a ASL o AWSL. No entregue las tarjetas a ASRA.**

SI UTILIZA EL FORMULARIO ELECTRÓNICO DE INFORME DE JUEGO, ¡LEA BIEN LO QUE ESCRIBIÓ ANTES DE FINALIZARLO Y ENVIARLO! RECIBIMOS DOCENAS DE FORMULARIOS CON RESULTADOS INCORRECTOS EN LA PARTE FINAL PORQUE LOS ÁRBITROS NO SE MOLESTARON EN LEERLOS ANTES DE FINALIZARLOS.

Expulsiones de Jugadores

Por más desagradable que sea, tal vez se vea obligado a expulsar a un jugador durante un juego. Llegado el caso, sólo deberá asegurarse de que el jugador no sea reemplazado por otro y de que abandone el área inmediatamente, junto con su equipamiento. Después de haber sido expulsado, el jugador no cumple ninguna función de utilidad en el juego y las reglas de la Liga estipulan que el jugador debe retirarse. Si al haberle solicitado que se retire, el jugador no lo hace, dé por finalizado el juego y entregue las tarjetas de identificación a la oficina de ASL. Si el jugador u otra persona del equipo le pide su nombre, indíquele que éste figura en el formulario del listado que les entregará cuando termine el juego. Además, pueden ponerse en contacto con la Liga y les diremos que ya sabemos su nombre. De acuerdo con las reglas de la Liga, un jugador que ha sido expulsado por cualquier motivo quedará suspendido durante por lo menos un juego. Si el jugador fue expulsado por pelear, se le suspenderá durante por lo menos tres juegos. Si el mal comportamiento es más grave, el Comité de Apelaciones y Disciplina de la Liga tiene la autoridad necesaria para suspenderlo durante más tiempo.

1/14/2010

Si el jugador insulta, amenaza o abusa verbalmente de usted o de los AA, se trata de abuso al árbitro; esperamos que nos lo informe y suspenderemos al jugador según corresponda. La United States Soccer Federation requiere una suspensión por un mínimo de tres (3) juegos para tales accionares. Además, ASL sancionará al jugador con una multa de \$50 y exigirá que el jugador deposite en caución \$50 durante un período de 12 meses después de la expulsión. Escriba en el informe de juego a quién iba dirigido el lenguaje, para que quede claro si se trataba de abuso contra el árbitro o simplemente de lenguaje dirigido a otro jugador o compañero de equipo.

De cualquier modo, la tarjeta de identificación del jugador debe entregarse a la Liga, no a ASRA. Volvamos a resaltar este punto. **Entregue la tarjeta de identificación del jugador y una copia del informe de juego a ASL o a AWSL, no a ASRA.** Deberá enviar la tarjeta a la siguiente dirección:

1820 San Pedro NE, Suite 6
Albuquerque NM 87110

¿Por qué? Porque ASRA no se ocupa de inconvenientes relacionados con disciplina; las Ligas lo hacen. Además, el jugador puede presentar una protesta acerca de la expulsión y, de hecho, puede ser restablecido. En realidad, esto pasa en raras ocasiones. De cualquier modo, la tarjeta de identificación es propiedad de la Liga y nos debe ser entregada a nosotros. Incluya una copia del informe de juego o una explicación adicional (objetiva, por favor) para que sepamos a qué nos enfrentamos. Envíe la tarjeta por correo el día siguiente al juego.

NO ENTREGUE LA TARJETA EN LA OFICINA Y NO LE DIGA AL GERENTE DE LA OFICINA QUE BILL ALBERT PUEDE DARNOS EL INFORME DE JUEGO. ENTREGUE UNA COPIA DEL INFORME DE JUEGO; SI NO, EL GERENTE DE LA OFICINA TIENE INSTRUCCIONES DE NO ACEPTAR LA TARJETA. LA GENTE LLAMA A LA OFICINA PARA INFORMARSE SOBRE LO QUE DICE EL INFORME. SI NO LO PRESENTA, NO PODREMOS DECIRLE NADA.

Tarjetas de Identificación Perdidas

En muy raras ocasiones, un jugador puede, de hecho, ser elegible para jugar y haber perdido la tarjeta, o puede haberla perdido el árbitro.

Primero, una lección sobre la forma de evitar estas situaciones. Al finalizar el juego, cuente las tarjetas y asegúrese de que devuelve tantas como le entregó el equipo. Asegúrese de pedirle al capitán que haga lo mismo. Con frecuencia aparecen tarjetas tres semanas después del hecho porque el árbitro las ha encontrado en su bolso. En esa situación, el jugador no ha podido jugar o bien se le ha emitido otra tarjeta. No queremos que los jugadores tengan más de una tarjeta de identificación. Esto genera muchas oportunidades interesantes en las que es preferible no pensar. Si se pierde una tarjeta durante el juego y ésta no aparece, llame a la oficina de la Liga y notifíquenos. Emitiremos otra tarjeta para el jugador (siempre que aún sea elegible) sin costo. Las cosas se pierden.

Volvamos al tema que nos concierne. Si un jugador no tiene una tarjeta de identificación y desea jugar, la respuesta es simple: No. Si el jugador o el Representante del Equipo notan que se perdió una tarjeta, pueden ponerse en contacto con la Liga y avisarnos. Si no resulta práctico obtener una tarjeta de reemplazo a tiempo para el juego, proporcionaremos al jugador un formulario con membrete de la Liga, firmado por un funcionario de la Liga, que le otorgue permiso para participar en ese juego únicamente. A fines de reducir las posibilidades de falsificación, de ahora

1/14/2010

en adelante, quien emita el formulario, deberá sellarlo con tinta roja y colocarle la fecha. Si el formulario correspondiente a la tarjeta perdida no tiene un sello en tinta roja, no constituye un documento original y no se le permitirá participar al jugador con ese formulario. Usted deberá recibir un original y conservar el formulario. Además, el jugador deberá mostrarle alguna identificación que tenga su fotografía. Si un jugador es demasiado perezoso para recoger su tarjeta de identificación después de una suspensión por tarjeta roja, el problema no es de nadie más que de ese jugador. Las tarjetas están disponibles en la oficina de la Liga, y no requiere mucho esfuerzo recogerlas. Si usted permite a un jugador jugar sin una tarjeta de identificación y la Liga no le ha comunicado su elegibilidad, está generando una pesadilla para usted y para nosotros, que incluye problemas de responsabilidad por cualquier cosa que suceda debido a ese jugador. Por favor no lo haga.

¿Cómo Me Pagarán?

Pensamos que nunca lo preguntaría. Ésta es la escala de pagos para árbitros en todos los juegos masculinos y mixtos de ASL, para todas las divisiones:

AA Grado 8 \$ 25

AA Grado 7 \$ 27

AA Grado 6 \$ 29

AA Grado 5 \$ 32

AA Grado 3 ó 4 \$ 35

Árb. Grado 8 \$ 29

Árb. Grado 7 \$ 34

Árb. Grado 6 \$ 40

Árb. Grado 5 \$ 47

Árb. Grados 3 ó 4 \$ 55

Lea la siguiente información si usted es el padre de un árbitro menor de 18 años: Los árbitros Grado 9 no son elegibles para officiar juegos de fútbol de adultos, según las políticas de la United States Soccer Federation. Esto no fue idea nuestra. Si lleva a su hijo a officiar con usted, su hijo debe estar correctamente certificado en un Grado 8 para poder officiar un juego de adultos. Todos ustedes deben leer lo siguiente: El pagador y programador de árbitros, el señor Bill Albert, ha sido notificado de no programar ni pagar a los árbitros no registrados. Cada año, los árbitros no registrados son convocados para obtener juegos y luego se enfurecen porque no se les paga. Usted está obligado a recertificarse todos los años con USSF. Al hacerlo, está cubierto por el programa de seguro de responsabilidad civil de esa entidad. Este seguro es diferente a la cobertura de seguro que tiene ASL. Nuestra póliza asegura a la Liga, no a los árbitros. En cambio la póliza de US Soccer asegura a los árbitros, no a la Liga. Por lo tanto, si desea estar tranquilo de saber que está asegurado (y ASL ha sido demandada en el pasado), le beneficiará asegurarse de que su carné lleve el año “2010” para la temporada de primavera. Si usted o su hijo offician juegos sin la certificación correspondiente (o sin ninguna certificación), no se les pagará. Nos desagrada ser tan latosos con esto, pero este problema crea responsabilidades legales para todos los implicados y puede evitarse fácilmente desde el principio si usted coopera.

Contratamos a una persona para programar y pagar a los árbitros. Pagamos para proporcionar estos servicios. Por este servicio no se deducirá nada de su paga. Además, también hacemos un aporte a ASRA por los esfuerzos que realiza.

1/14/2010

Ahora, ambas Ligas aceptan el depósito directo de cheques de árbitro. Coordinamos los pagos mensualmente, el segundo martes de cada mes. Actualmente, contamos con alrededor de 200 personas inscritas de las 300 que están contratadas. Sólo una persona tiene acceso a la información de pago, que se guarda en una computadora protegida con contraseña. Usted decide si desea utilizar el servicio de depósito directo. Emitimos cheques que luego se distribuyen en las reuniones de ASRA, como se describe a continuación.

Reuniones de ASRA

ASRA se reúne el segundo martes de cada mes en La Cueva High School a las 7 p.m. Quienes asisten a las reuniones reciben informes de todas las ligas del área metropolitana bajo ASRA, del Administrador de Árbitros Estatal y del Administrador de Árbitros de Distrito. Cada reunión concluye con una sesión de entrenamiento sobre temas oportunos. Esta organización es nuestra conexión con los árbitros. Genera costos que son cubiertos en parte por las cuotas de los miembros y en parte por las evaluaciones de las ligas. Los cheques de paga se emiten una vez al mes y pueden recogerse en las reuniones de ASRA. Usted recibirá un cheque separado de cada liga. No es ASRA quien le paga. ASL y AWSL le pagan. Los cheques se emiten sobre nuestra cuenta. Hemos cambiado el formato del proceso de los cheques de paga para que su cheque incluya un comprobante con el detalle de cada juego, la asignación y el nivel por el cual se le paga. Si no envía sus informes de juegos dentro de los siete días como se requiere, queda aclarado que se le pagará cero dólar. Pagaremos a los árbitros asistentes. Es importante para nosotros que usted asista a las reuniones de ASRA y por ello entregamos los cheques en esa ocasión. Algunos de ustedes, dentro de 12 meses, nos anunciarán que no recibieron el pago de un juego del año anterior o que no han asistido a una reunión el año pasado y que es importante que les entreguemos sus cheques. Dado que para ustedes no es importante durante ese año ocuparse de tal asunto, abordamos el tema para ayudarles con su problema con el mismo criterio que ustedes emplearon para hacérselo saber. En el caso de torneos en que NMSSA o las Ligas fueron organizadores o anfitriones, las políticas de pago pueden cambiar. En el caso del Torneo Clásico de Otoño y la Copa Estatal para adultos, el pago lo realiza la Asociación Estatal y será manejado de otra forma.

Evaluaciones

ASL apoya el programa de evaluación y paga al evaluador los mismos honorarios que le paga el centro para evaluar los juegos de ASL. Es necesario coordinar las evaluaciones por medio del Director Estatal de Evaluaciones para Árbitros, Larry Grimes, antes de comunicarse con Bill para organizar un juego con fines evaluativos.

Qué Hacer en Caso de Mal Tiempo

Si llueve podemos postergar los juegos. Llame al número telefónico de la Liga (341-5015) después de las 7 a.m. los días en que hay juegos para averiguar el estado. Si le decimos que los juegos se cancelaron, usted no jugará. En algunos casos, dejaremos que usted tome la decisión en el terreno de juego. Tenga en mente la seguridad y la preservación del estado de los terrenos de juego. También enviaremos por correo electrónico a Bill Albert el aviso de cancelación; él podrá enviarlo por correo electrónico a la lista de árbitros que tiene.

Contratos de Árbitros

Usted debe tener un contrato ejecutado con las dos ligas de adultos antes de que se le asignen juegos. Esos contratos están disponibles en la carpeta Información sobre Árbitros

1/14/2010

en el sitio Web de las ligas, en inglés y en español. El contrato establece algunos términos y condiciones sencillos bajo los cuales usted proporciona servicios a la Liga. Puede devolver el contrato a Bill Albert o a la oficina de la Liga. Podrá comunicarse con Bill y comenzar a estar incluido para los juegos tan pronto como recibamos el contrato. También publicamos una lista actual de personas que hayan completado los contratos para quienes no lo recuerden.

Cómo Ingresar en el Programa para los Juegos

Bill Albert será el Programador de Árbitros de ASL. Puede escribirle a la dirección de correo electrónico walbert01@comcast.net o comunicarse telefónicamente al número 797-8591. Él le indicará el proceso para que usted pueda auto programarse en Internet con el software Arbiter. Es muy sencillo y usted podrá programar sus juegos según los diversos problemas que pueda tener.

Estamos abiertos a recibir sugerencias sobre mejoras a la Liga. También estamos abiertos a que nos comuniquen si nuestro equipamiento no está en buen estado. Eso incluye la falta de lazos de Velcro adecuados en las redes, la ausencia de banderines en las esquinas (totalmente o en la parte del banderín de vinilo), o la falta de estacas para la red. Si detecta este tipo de faltantes en su terreno de juego o en otro, llame al teléfono de la Liga y comuníquenoslo. Sólo podremos reponer el equipamiento si sabemos que falta. Si solamente lo menciona en su informe, puede que no lo sepamos hasta dentro de dos semanas. Por lo tanto, si hay algo que debemos saber inmediatamente, llámenos al 346-0831 o envíenos un mensaje por correo electrónico a aslsoc@swcp.com. Sí, son los jugadores quienes nos lo deberían comunicar, pero no lo hacen.

Las ligas de adultos poseen una página Web combinada. La dirección es www.aslsoccer.com. En este sitio encontrará el programa, las clasificatorias y más información sobre la Liga. También encontrará enlaces a la página de NMSSA y a otras ligas y organizaciones. Por último, como se dará cuenta al ver su programa para officiar juegos, necesitamos más personas para ocupar los puestos de árbitros. Si bien la tarea de buscar personas recae sobre la Liga, también le pedimos que nos ayude en este proyecto e intente interesar a sus colegas de fútbol que no sean funcionarios. Así, la alegría aumenta y le ayuda a usted a quitarse una carga.

Reglas para Equipos Mixtos de ASL para las temporadas de otoño y primavera

Durante el verano, hemos cambiado algunas reglas para el juego de las divisiones mixtas. Lamentablemente, algunos de los árbitros asignados a esos juegos prefirieron inventar sus propias reglas en lugar de aplicar las reglas de nuestra Liga.

Para las temporadas mixtas de otoño y primavera, la única diferencia en las reglas está relacionada con los tacles con deslizamiento. Toda forma de tacle con deslizamiento que se ejecute legalmente es una violación a la regla en los juegos mixtos de ASL. Se considera juego peligroso y deberá penalizarse otorgando un tiro libre indirecto contra el equipo que cometa la falta. Para decirlo en modo directo, no nos importa si usted está o no de acuerdo con esta regla. Se trata de la regla que fue votada por los jugadores y esperamos que se haga respetar.

El segundo problema que hemos tenido es la interpretación dudosa de las reglas con respecto a la cantidad de jugadores permitidos en el terreno de juego durante un juego mixto. En esta página hemos incluido un práctico cuadro.

Un equipo tiene permitido tener 5 mujeres y 5 hombres. Esto arroja un total de diez jugadores. El guardameta puede ser un hombre o una mujer. Por lo tanto, con el guardameta el equipo tendrá 6 hombres o 6 mujeres. Si en el equipo hay menos de 5 hombres disponibles para el terreno, es posible agregar jugadores femeninos. Si el equipo tiene menos de 5 jugadoras mujeres, no se puede agregar jugadores masculinos. Por lo tanto, si sólo hay dos jugadoras mujeres, aún pueden tener 5 jugadores hombres en el terreno, además del guardameta. En ocasiones, durante el verano, los árbitros han solicitado al equipo que utilice únicamente dos hombres, ya que sólo había dos mujeres en el equipo. Esta no es la intención de la regla y no nos interesa darle esa interpretación. Si hay sólo dos mujeres en el equipo, podrá haber un máximo de 8 jugadores en el terreno de juego. Aplique esta regla del modo en que la liga desea que se aplique, no de modo tal de asegurar que el partido no se juegue. Esta información se proporciona también en el boletín de ASL que se distribuye a los equipos, por lo cual no debería haber confusiones. Por supuesto, dado que todos disponemos de las Reglas de Juego, no debería haber confusión allí tampoco, pero desafortunadamente, no siempre es el caso.

Un tema más. No existe el concepto de jugador invitado en el fútbol mixto de ASL. Por ello, un jugador no puede ingresar en un juego de división mixta de ASL con una tarjeta de identificación de jugador de AWSL ni con una tarjeta de identificación de un equipo de ASL que no sea el equipo mixto en el que ese jugador juega en ese partido. La tarjeta de identificación del jugador debe tener escrito el nombre del equipo mixto en la etiqueta adhesiva de inscripción pegada en la parte posterior de la misma. Si un jugador desea ingresar en un juego mixto con una tarjeta de identificación de AWSL o con una tarjeta de identificación de ASL de otro equipo, retenga la tarjeta y envíela a la Liga para que podamos clarificar las reglas a la persona que intenta hacer esto.

Si Su Equipo Tiene Esta Cantidad de Jugadoras Mujeres	Entonces Su Equipo Puede Tener Esta Cantidad de Jugadores Hombres	Para Esta Cantidad Total de Jugadores en el Terreno de Juego
1 mujer	5 hombres + guardameta	7
2 mujeres	5 hombres + guardameta	8
3 mujeres	5 hombres + guardameta	9
4 mujeres	5 hombres + guardameta	10
5 mujeres	5 hombres + guardameta	11
Si Su Equipo Tiene Esta Cantidad de Jugadores Hombres	Entonces Su Equipo Puede Tener Esta Cantidad de Jugadoras Mujeres	Para Esta Cantidad Total de Jugadores en el Terreno de Juego
1 hombre	10 mujeres + guardameta	11
2 hombres	9 mujeres + guardameta	11
3 hombres	8 mujeres + guardameta	11
4 hombres	7 mujeres + guardameta	11
5 hombres	6 mujeres + guardameta	11

Oficie los juegos mixtos como lo que realmente son: partidos de fútbol reales. Los jugadores de equipos mixtos pagan la misma cuota de inscripción y su paga por ese juego es la misma si oficia un juego masculino, un juego

1/14/2010

femenino o un juego mixto. Las lesiones ocurridas en un juego mixto son tan dolorosas como las que ocurren en la final de la Copa Mundial. Hemos recibido una cantidad de quejas (en aumento) de que los árbitros no toman en serio su oficio en los juegos mixtos, basados en alguna teoría que desconocemos. Por favor, respete esos juegos del mismo modo que lo haría en la Copa MLS si estuviera oficiando en esos partidos y los jugadores le responderán de la misma manera.

Y por último... si existen otros temas que usted considera de utilidad para incluir en nuestro boletín de procedimientos, avísenos. El propósito es proporcionarle a usted como árbitro toda la información que necesita para officiar nuestros juegos y reducir la cantidad de puntos ciegos y preguntas. Su respuesta nos ayudará a alcanzar ese objetivo.

☺ **Información de interés si usted es un árbitro nuevo:**

Para poder estar certificado, usted asistió a una clínica, tomó una prueba y pagó una cuota de inscripción. A partir de ahora, se le exigirá que tome una prueba anualmente para seguir siendo elegible para ejercer como árbitro, y debe inscribirse y pagar su cuota de inscripción a USSF todos los años. Esto no siempre parece estar claro. Si está oficiando juegos para cubrir la caución de su equipo de ASL o AWSL, generalmente podemos saber cuántos juegos ha oficiado consultando nuestro registro de pagos. Por lo tanto, no debe preocuparse de conservar un recuento perfecto de sus juegos ni de enviar copias de sus comprobantes de cheques. Contamos con esa misma información y podemos comprobarla durante el proceso de registro de ASL.

Información Importante para Contactarse con ASL:

Dirección Postal de ASL/AWSL: 1820 San Pedro NE, Suite 6,
Albuquerque 87110

Envíe las tarjetas rojas y los informes de incidentes a esta dirección

Número de Fax de ASL/AWSL: 505-266-2734

Número Telefónico de la Oficina de ASL: 505-346-0831

Número Telefónico de la Oficina de AWSL: 948-8750

Número de Teléfono de ASL/AWSL para Suspensión por Mal
Tiempo: 505-341-5015

Dirección de correo electrónico de ASL: aslsoc@swcp.com

1/14/2010

Dirección de correo electrónico de AWSL: awsrefs@gmail.com

Sitio Web de ASL/AWSL: www.aslsoccer.com

Sitio Web de NMSSA: www.nmssa.com