

## **Albuquerque Soccer League Procedimientos para el Día del Juego**

### **Antes de la hora del juego:**

El horario del juego figura en su rol de juego. Los jugadores deben presentarse en el terreno de juego al menos 30 minutos antes del horario establecido, para cambiarse la ropa y registrarse con el árbitro.

Debe tener listo el listado del juego, donde debe enumerar todos los jugadores que participarán en el juego del día. Sus nombres deben estar escritos correctamente y de forma legible. El árbitro y la liga utilizarán ese listado para elaborar el informe del juego e identificar a los jugadores que marcaron goles y a los que fueron sancionados por mala conducta. **IMPRIMA EL FORMULARIO DE LISTADO PROPORCIONADO EN LA CARPETA DE SU EQUIPO LLAMADO "ADDITIONAL TEAM ROSTER"** Consulte con el árbitro de qué manera desea ocuparse de los jugadores que llegan tarde y de las sustituciones. Si le entrega 2 copias del listado al arbitro, Al finalizar el juego, el árbitro debe completar las secciones correspondientes y devolverle una copia con su nombre y el nombre de los árbitros asistentes. Si su equipo utiliza el formulario de la Liga, no será necesario que usted o cualquiera de los jugadores le pregunten su nombre al árbitro. Si siguen este procedimiento, ya tendrán el nombre.

Los jugadores que no tengan su tarjeta de identificación no podrán jugar.

Si su equipo está vestido y con el listado completo cuando el árbitro se aproxime para el registro de los jugadores, esto causará una muy buena impresión. Verá que es mucho más probable que el árbitro respete a los jugadores del equipo si ellos siguen estos pasos para demostrar que respetan el juego.

Todos los jugadores deben tener una camiseta de uniforme del mismo color, con un número diferente al de los demás. Los números deben estar aplicados profesionalmente, no con cinta adhesiva ni marcador.

### **Inicio puntual del juego:**

El árbitro debe hacer sonar el silbato para iniciar el juego a la hora que figura en el rol de juego. Si su equipo NO está listo para jugar, pero el equipo contrario sí, éste tiene la opción de aceptar un abandono del juego o permitirle a su equipo que se tome tiempo adicional para prepararse para jugar. Si el equipo contrario acepta proporcionarles ese tiempo, el período de demora se resta de los 90 minutos del juego completo. A cada medio tiempo se le restará la misma cantidad de tiempo.

Si ningún equipo está listo para jugar, el árbitro puede permitirles tomarse una cantidad razonable de tiempo para que se preparen, y deberá restarle ese tiempo al juego.

### **Durante el juego:**

ASL permite hacer sustituciones ilimitadas durante determinados juegos. Siga las indicaciones del árbitro con respecto a las sustituciones de jugadores, tanto para entrar como para salir del juego.

Si hay jugadores que llegan tarde, el árbitro determinará con quién deben registrarse (con el árbitro central o con un árbitro asistente). Cuando los jugadores se registran tarde, es muy posible que no les devuelvan las tarjetas de identificación al finalizar el juego. Tenga en cuenta que le recomendamos que preste atención y cuente las tarjetas de identificación cuando el árbitro se las devuelva al finalizar el juego.

La conducta de los aficionados es responsabilidad de su equipo. Si se comportan de forma tal que sea necesario detener el juego, la Liga responsabilizará a su equipo por ese comportamiento. Cualquier persona que aliente a su equipo se considera un aficionado, aunque usted diga no conocerlos.

Si los aficionados o jugadores que deben estar en los bancos entran en el terreno de juego por cualquier motivo, la Liga exige al árbitro que detenga el juego, retenga las tarjetas de identificación de ambos equipos y las envíe a la oficina con un informe. La Liga se pondrá en contacto con usted sobre cualquier acción necesaria relacionada con el incidente.

Si durante el juego se expulsa a un jugador, éste debe buscar sus pertenencias y dejar el terreno de juego (debe alejarse al menos 100 yardas o 90 metros). El jugador no debe regresar por ningún motivo durante o después del juego, y una vez concluido éste, no debe acercarse al árbitro con ningún propósito. Como ya explicamos, en el formulario de listado figura el nombre del árbitro. No es necesario que el jugador se acerque a preguntárselo por ningún motivo. Si el jugador se niega a retirarse, el árbitro debe detener el juego, retener todas las tarjetas de identificación y enviarlas a la Liga con un informe.

### **Después del juego:**

Cuando el árbitro hace sonar el silbato para finalizar el juego, es momento de olvidarse del juego y darle la mano a los adversarios. El propósito de este ejercicio de 90 minutos es divertirse.

Dé al árbitro alrededor de diez minutos para completar el formulario de listado y devolverle su copia. Algunos árbitros prefieren enviar a los árbitros asistentes a devolverle las tarjetas de identificación a cada equipo, junto con el duplicado del listado. Otros árbitros esperan que el capitán se acerque a retirarlos. Consulte con el árbitro antes del juego.

Su interacción con el árbitro debe ser breve. Tenga en cuenta que puede ser amonestado o expulsado después del juego, y que discutir con el árbitro en este momento no tiene sentido. Ya no hay nada que hacer para cambiar el resultado del juego. Aunque la Liga

considera que esta indicación es obvia, nunca debe enviarse a un jugador expulsado con el árbitro a retirar las tarjetas de identificación.

**¡CUENTE LAS TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN! Asegúrese de tener todas las tarjetas de identificación, y de no tener ninguna tarjeta del equipo contrario. Si no tiene todas las tarjetas de identificación, comuníquese al árbitro.** Si no sigue este paso sencillo, es probable que no se dé cuenta de que le falta una tarjeta hasta la semana siguiente, y deberá explicarle a su jugador por qué no puede jugar. Puede evitar fácilmente esta situación contando las tarjetas inmediatamente después de recibirlas.

Si se pierde una tarjeta, póngase en contacto con la oficina de la Liga para que podamos proporcionarle una tarjeta de reemplazo. Si no se comunica con nosotros hasta la semana posterior, la tarjeta de reemplazo costará \$10.

Al dorso del formulario de listado hay un formulario de evaluación de árbitros. Complételo y devuélvalo a la oficina de la Liga. Es el único mecanismo que tenemos para acumular comentarios sobre la actuación de los árbitros de forma consistente.

Envíe los resultados del juego por correo electrónico a [aslsoc@swcp.com](mailto:aslsoc@swcp.com) o llame a la oficina al teléfono 346-0831 para comunicárselos al personal. Así es como elaboramos las clasificaciones actuales que están disponibles en el sitio Web y en la oficina.

Si tiene un jugador que desea presentar una protesta, generalmente por haber sido expulsado, ésta (junto con el cargo de \$25) debe recibirse en la oficina antes de la hora de cierre de actividades del día miércoles posterior al juego del domingo. En el caso de los juegos que se llevan a cabo en cualquier día que no sea el miércoles, las protestas deben recibirse dentro del plazo de tres días después del juego, antes de la hora de cierre de la oficina.

Consulte la lista de colores de uniformes del juego de la semana próxima, para asegurarse de que su equipo y el equipo contrario tengan colores diferentes. Si el suyo es el primer equipo que aparece en el rol de juego, es el equipo local y tiene la obligación de cambiar de color. En la oficina de la Liga hay chalecos de práctica que su equipo puede tomar prestados para este propósito, en caso de no contar con dos juegos de uniformes numerados.