CONVENCER

Aunque los árbitros hayan visto lo que sucedió y hayan tomado la decisión justa, a veces eso no alcanza para evitar que surjan problemas. Los árbitros deben *CONVENCER* a los demás de que la decisión que acaban de tomar fue la correcta.

Aunque parezca poco razonable, debemos comprender que ante una jugada dudosa lo más importante para que un equipo acepte la decisión de los árbitros no es la decisión adoptada en esa jugada. Lo que realmente importa es la opinión previa que tengan los entrenadores y los jugadores sobre la actuación de la dupla arbitral en el juego. Con este objetivo, como árbitros, debemos ganarnos su confianza y para ello es importante todo lo realizado hasta el momento en el partido.

Cuando un encuentro comienza, todos los árbitros tenemos un voto de confianza por parte de los entrenadores y jugadores. No obstante, esa confianza su puede ir perdiendo durante el desarrollo del juego. ¿Por qué motivos podemos perderla?

- Por desconcentración.
- Por demostrar dudas y falta de personalidad.
- Por cometer errores injustificados.

Ya hemos hablado sobre los errores de apreciación y hemos comentado que es normal que todo árbitro los cometa. No obstante, si ellos se repiten constantemente durante el juego sólo lograremos que se pierda la confianza depositada en nosotros.

¿Qué debemos hacer para ganarnos la confianza de jugadores y entrenadores?

Fundamentalmente **trabajar sobre nuestra manera de ser.**
Debemos estar TRANQUILOS y demostrarlo. Al mismo tiempo, nuestra PERSONALIDAD DEBE SER FUERTE para poder intervenir con energía e impedir cualquier brote de violencia y cualquier actitud antideportiva que nos pueda llevar a perder el control del partido. Por ello, nunca debemos perder la concentración (Ver la Nota titulada: "Control del Juego").

> **Atención:** No debemos confundir personalidad fuerte con arrogancia. No debemos pretender comportarnos como "un justiciero", ya que nuestra función es simplemente conducir el juego aplicando el reglamento (y su espíritu). Pero esto, fundamentalmente, debe ser hecho tratando de pasar desapercibidos.

¿De que herramientas disponemos como árbitros para ganarnos la confianza y convencer a los demás de que la decisión tomada fue la correcta?

Desgraciadamente, sólo contamos con:

1. La posición en el campo de Juego.
2. La forma de tocar el silbato.
3. Los gestos.
4. Las explicaciones verbales.
5. El trabajo en equipo.

1. Posición en el campo de juego:

1.a Ubicación:

Si bien ya hemos hablado de la posición que deben tomar los árbitros dentro de un campo de juego, haremos alguna precisión adicional sobre este tema:

El *Juez de arco* debe adoptar una posición básicamente estática, que demuestre tranquilidad. No puede molestar a los jugadores del equipo atacante moviéndose constantemente por la línea de fondo.

El *Juez de campo*, en cambio no debe encontrase estático. Debe desplazarse tal cual hemos indicado en la nota anterior, (Ver "DECIDIR") realizando movimientos transversales y longitudinales. Pero, ATENCIÓN, estos desplazamientos deben ser realizados "naturalmente", evitando correr desesperadamente detrás del balón. Una vez que un equipo ha llegado a su posición de ataque, el Juez de Campo sólo debe correr cuando sea necesario, **evitando evidenciar tensión y transmitiendo serenidad a los jugadores**. La idea básica es desplazarse para obtener el mejor ángulo visual sin encontrase muy lejos de la jugada ni tampoco muy cerca para no molestar con su presencia el desplazamiento de los jugadores y del balón.

ATENCION:
A pesar de lo recién expresado, algunas veces será necesario que los árbitros corran hacia algún lugar específico del campo de juego (Ver, más adelante, el Punto 1.c: "Ir al lugar").

1.b Intercambios de posición entre los dos árbitros

Recordando los temas planteados al comentar la división de funciones entre los árbitros (Ver "DECIDIR"), observamos que el Juez de Campo es generalmente el encargado de sancionar las faltas técnicas del ataque. De esta forma, si un mismo árbitro permanece como Juez de Campo durante todos los ataque de un mismo equipo, deberá encargarse de sancionar, por ejemplo, todas las situaciones de 4 pasos que ocurran. Esto puede **generar la irritación** de un equipo contra él. Lo mismo puede ocurrir con el Juez de Arco, que generalmente será el encargado de sancionar los lanzamientos de 7 metros.

Por ello, **es absolutamente necesario y conveniente que los árbitros roten en sus posiciones para no irritar a un equipo**. Analizaremos la forma de realizar estos cambios de posiciones:

Cada 6 ó 7 minutos de juego, (sin que esto signifique una norma fija), los árbitros cambiarán su posición entre sí. Esto significa que el árbitro que se encontraba como Juez de Arco durante el ataque de un equipo, debe cambiar su ubicación y colocarse, durante el próximo ataque de ese equipo, como Juez de Campo. (Este cambio debe realizarse *en el momento oportuno* para que siempre exista un árbitro delante del ataque y otro detrás del mismo).

Este cambio longitudinal no sólo debe hacerse cada 6 ó 7 minutos de juego sino también si, antes de que haya transcurrido el tiempo mencionado, un mismo árbitro sanciona 2 ó 3 veces seguidas un mismo tipo de falta contra un equipo. Por ejemplo, si un árbitro (desde su posición de Juez de Arco) sanciona dos lanzamientos de 7 m. contra el equipo A, no sería mala idea cambiar de posición con el otro árbitro para que sea éste el que sancione, de existir, un nuevo penal y el equipo A no se predisponga en contra del primer árbitro.

Árbitros HB

Los momentos adecuados para producir dicho cambio de posiciones son básicamente tres: cuando hay un gol, cuando se ha sancionado un lanzamiento de 7 metros o cuando hay un time – out solicitado. Analicemos algunos de estos casos:

1.b.1 Luego de un gol

Como se muestra en la Fig. siguiente, luego de que se haya convertido un gol en el arco del equipo A, el Juez de campo (JC) se queda en su posición (acercándose a la línea lateral para no entorpecer los desplazamientos de los jugadores) y el Juez de arco (JA) corre hasta ubicarse cerca del arco del equipo B.

El JC da la orden para ejecutar el saque de centro correspondiente y posteriormente pasa al otro campo adoptando su posición normal.

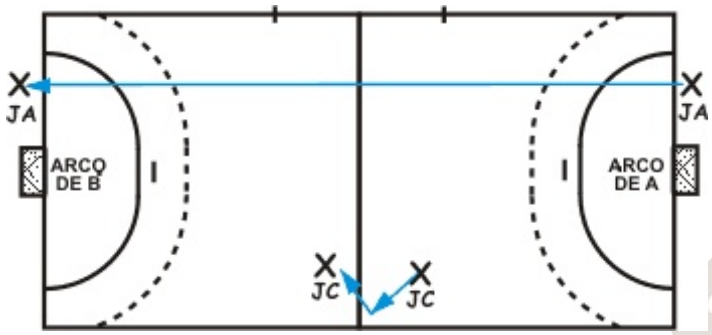

Fig. 1

1.b.2 Luego de sancionar un lanzamiento de 7 metros.

Luego de sancionar un penal y solicitar el Time Out correspondiente, los árbitros pueden aproximarse a la línea de 7 metros. Este es un momento ideal para poder realizar consultas o intercambiar opiniones entre ellos. Posteriormente, el árbitro que estaba ubicado en posición de JA se podrá ubicar como J.C. para dar la orden de ejecución del penal, mientras que el otro árbitro se desplazará hacia el fondo del campo.

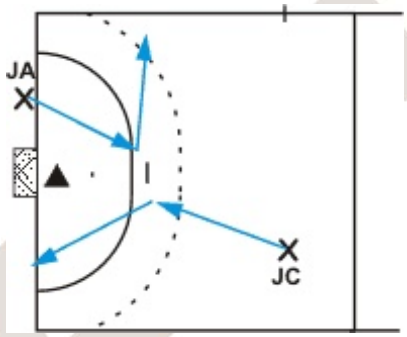

Fig 2

RESUMEN:

Cada 6 ó 7 minutos, los árbitros deben cambiar de posición. También deben hacerlo si observan que sancionan repetidamente un mismo tipo de falta contra un mismo equipo.

Para realizar dicho cambio de posición hay que esperar el momento adecuado. NUNCA DEBE REALIZARSE EN MEDIO DEL JUEGO.

1.c Ir al lugar

A pesar de que dijimos que siempre los desplazamientos de los árbitros deben ser "naturales" (para transmitir calma y no aparentar nerviosidad), a veces es necesario ir rápidamente al lugar donde han ocurrido algunos hechos. Esto es fundamental en situaciones de:

- *Roces entre dos jugadores* (por ejemplo cuando han caído al piso). En esta situación, si ambos jugadores observan que el árbitro está a su lado, probablemente evitarán reaccionar contra el adversario.
- *Corrección de la posición de ejecución de un lanzamiento*. Si el árbitro debe corregir el lugar desde el que se ejecuta un tiro libre, **debe dirigirse hacia el lugar**. Constantemente podemos observar árbitros que parados cerca de la mitad del campo, sin moverse del lugar, tratan de corregir una posición dando reiterados toques de silbatos y señalando el lugar correcto con un dedo. Esto, a los ojos de un observador, demuestra un **total desinterés** de parte del árbitro.
- *Faltas del Pivote señaladas por el Juez de Arco*. Es conveniente que si el juez de arco observa una infracción cometida por el pivote del equipo atacante (o por algún jugador atacante que ocupe una posición cercana a la línea de área de arco), **corra rápidamente al lugar en que se cometió dicha infracción mientras pita y señala claramente la dirección del lanzamiento**. Debe tenerse en cuenta que muy pocas personas (ya sea jugadores espectadores u oficiales), observarán la falta del pivote ya que todos se encontrarán mirando el desplazamiento del balón. Por ello, es necesario actuar en la forma indicada para evidenciar seguridad y evitar protestas de los que no vieron lo acontecido.

2. Silbato

2.a Generalidades:

Comentaremos algunas generalidades sobre el uso del silbato:

- Los árbitros NUNCA deben dirigir manteniendo constantemente el silbato en su boca. De hacerlo, los árbitros jóvenes se verán tentados a pitar con mayor facilidad y nunca debemos olvidar que en ese deporte es fundamental la aplicación de la ley de la ventaja.
- Tampoco es bien visto en este deporte que los árbitros lleven el silbato anudado al cuello por medio de una correa.
- El silbato debe llevarse en una de las manos y por conveniencia, puede sujetarse a un segundo silbato (por medio de la argolla existente en la parte trasera del silbato). De esta forma será más fácil tomarlo sin que se nos caiga de las manos.

2.b Toque de silbato

- El silbato debe sonar FIRME, demostrando seguridad. Para un observador con experiencia, es muy fácil notar cuando un árbitro está haciendo sus primeras armas. Sólo con escuchar la forma en que suena su silbato podrá darse cuenta de ello ya que se lo escuchará tímido e inseguro.
- No se debe aturdir a los demás haciendo sonar el silbato. Sólo hay que soplar con la energía necesaria para que todos escuchen. Obviamente, esto dependerá del ambiente en que nos encontremos (estadio cubierto o descubierto, cantidad de público, etc.)
- No se debe abusar del toque de silbato. Sólo debe hacérselo sonar cuando es necesario y sólo en la forma que detallaremos en el punto siguiente.

Árbitros LHR

2.c Melodía de silbato

El silbato **no debe sonar igual en todas las situaciones**. Se busca que los jugadores comprendan lo que ha sancionado el árbitro sin necesidad de mirar el gesto que ha realizado. Especialmente, deben entender la dirección se ha de ejecutar el tiro libre sancionado. Para ello:

- Todos los árbitros deben utilizar el mismo tipo de silbato. Como en la gran mayoría de los deportes, en el handball se utiliza el silbato: FOX 40, en sus modelos CLASIC o MINI. (Una fotografía del silbato FOX 40 Clasic, puede observarse en la siguiente figura.

- Si los árbitros han sancionado un tiro libre favorable al equipo atacante, el silbato debe sonar firme y SU DURACIÓN EN EL TIEMPO DEBE SER CORTA.

- En cambio, si el tiro libre fue sancionado en forma favorable a la defensa, el silbato debe sonar firme, pero DE UNA MAYOR DURACIÓN EN EL TIEMPO. (Lo mismo cuando se sanciona un penal).

Si todos los árbitros tocamos el silbato de esta forma, conseguiremos que los jugadores que se encuentran dando la espalda al árbitro que ha señalado la falta sepan hacia donde deben correr, sin necesidad de perder el tiempo mirando al árbitro. De esta forma, además de ayudar a los jugadores entablando una mejor comunicación con ellos, se minimizará la cantidad de protestas.

Analicemos:
si por ejemplo el Juez de Arco señala una falta ofensiva del pivote, los jugadores del equipo defensor podrán salir rápidamente en contraataque (sin necesidad de perder tiempo girando su cuerpo para observar los gestos). Esto obligará a los jugadores del equipo rival a correr hacia su propia área de arco minimizando de esta forma la posibilidad de protestas.
Al mismo tiempo, dando melodías diferenciadas a las faltas sancionadas a favor del ataque y de la defensa, se reduce el segundo de incertidumbre que tendrían los jugadores tratando de observar al árbitro que ha pitado, por lo que existe menos probabilidad de que los jugadores sientan deseos de reaccionar.

2.d Oportunidad del toque de silbato

Con este título hacemos referencia **al momento** en el que el árbitro decide hacer sonar su silbato.
Tal como hemos comentado en la nota anterior (Ver nota anterior: "Decidir"), los árbitros deben demorar su toque de silbato para poder observar si hay oportunidad de que el equipo que sufrió la falta llegue a una mejor posibilidad de ataque (Ley de Ventaja).
No obstante, si el equipo que ha sido víctima de la infracción es el que se encontraba **en defensa**, no existe ningún motivo para esperar y la infracción debe sancionarse **INMEDIATAMENTE**.

Para poder apreciar la importancia de no demorar el toque de silbato, analicemos la siguiente situación:

Árbitros HB

El jugador A5 trata de lanzar al arco rival desde la posición de extremo pero, al hacerlo, pisa con uno de sus pies la línea del área de 6 metros. Si el árbitro demora en pitar la infracción, seguramente el jugador habrá lanzado antes de que se escuche el silbato del árbitro y muy probablemente su lanzamiento ingresará al arco. Si el árbitro pitara la infracción luego de que esto haya acontecido, probablemente lo hará mientras el jugador A5 y sus compañeros estén festejando la conquista obtenida, lo que podrá generar protestas ya que entenderán que le árbitro les ha anulado un gol.
En cambio, si el árbitro pitara rápidamente la infracción cometida, es decir antes de que el jugador haya podido lanzar, el impacto psicológico sobre el jugador será distinto ya que no sentirá que se le ha anulado un gol.

De igual manera, los árbitros deben anticipar las intenciones de un jugador que pretende ejecutar un lanzamiento desde un lugar incorrecto y debe corregir la situación, en lo posible, antes de que el balón haya abandonado la mano del ejecutante
Analicemos la importancia del caso por medio de un ejemplo:

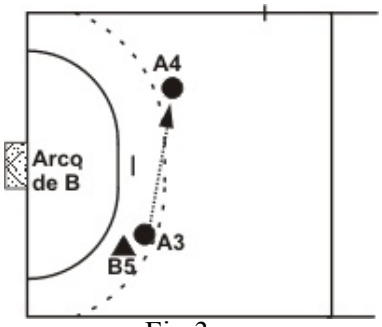

Fig 3

Durante un contraataque del equipo A, el jugador B5 comete una infracción sobre el jugador A3 que estaba llevando el balón. Luego de sufrir la falta, el mismo A3 ejecuta rápidamente el tiro libre correspondiente, pero lo hace desde dentro del área de 9 metros del equipo rival. El balón lanzado por el mismo B3 va en dirección a su compañero A4 que recibe sin marca y se apresta a lanzar al arco sin oposición.

Si el árbitro demora en pitar para corregir la posición de ejecución y lo hace cuando el jugador A4 ya recibió la pelota, se generarán protestas de parte del equipo A ya que todos verán que A4 recibió la pelota en una posición correcta y nadie recordará la situación de A3.
En cambio, si el árbitro anticipa la situación, hace sonar su silbato cuando A3 está soltando el balón y corre rápidamente hacia el lugar de ejecución correcto, será obvio para todos que A3 estaba dentro del área ejecutando el lanzamiento desde un lugar incorrecto.

3. Los Gestos

Los podemos dividir en dos grupos:
a) Los Gestos Públicos o Gestoformas
b) Los Gestos Privados

a) Gestoformas
Llamamos así a los gestos que aparecen indicados en el reglamento de juego.
Los árbitros sólo deben limitarse a realizar los gestos reglamentarios, sin inventar ni excederse en su uso. Veamos algunas indicaciones:

Árbitros HB

- Siempre debe señalarse, en primer lugar, la dirección en que corresponde ejecutar el tiro libre señalado. Posteriormente, se realizará la gestoforma reglamentaria que indica cuál fue la falta cometida. Es decir: Si un jugador ha dado 4 pasos con el balón en su poder, en primer lugar se deberá tocar el silbato (la duración debe ser larga en el tiempo, ver *Melodía de Silbato).* Al mismo tiempo se señalará la dirección en que se ha de ejecutar el tiro libre y luego de unos segundos se deberá realizar el gesto reglamentario correspondiente a 4 pasos.

- Todos los gestos deben ser realizados por los árbitros sobre sus cabezas, ya que si lo hicieran a la altura del pecho su propio cuerpo impedirá a muchos ver la indicación de lo sancionado (Ver fotos de Gestoformas en la Sección Reglamento de Juego).

- El árbitro que pita la infracción SIEMPRE debe señalar la dirección en que ha de efectuarse el lanzamiento. Parece ser que algunos árbitros, sobre todo cuando se encuentran ubicados en posición de Juez de Arco, entienden que si tocan el silbato con la melodía correcta todos van a saber en que dirección debe efectuarse el tiro libre. ESTO ES UN ERROR. Repetimos: **los árbitros siempre deben señalar la dirección en la que ha de efectuarse el lanzamiento.**

- Si un árbitro señala una infracción que le haga perder la pelota al equipo que se encontraba en ataque, es conveniente que SIEMPRE se efectúe el gesto reglamentario indicando lo sucedido, ya sea 4 pasos, foul de ataque, doble dribbling, etc.
  Si el árbitro no actuara así, parecería que él mismo no sabe lo que ha sancionado.

- Si se decide sancionar un tiro libre por una infracción cometida por un jugador y se decide no sancionar disciplinariamente a ese jugador, el árbitro sólo debe señalar la dirección del lanzamiento SIN HACER NINGÚN OTRO GESTO ADICIONAL.
  Es común ver a los árbitros que, luego de señalar un tiro libre, realizan por ejemplo el gesto reglamentario Nº 4 indicando que el defensor "empujó" o "agarró" al rival. Como hemos comentado en notas previas, tanto "agarrar" como "empujar" son faltas progresivas. Por ello, si el árbitro DECIDE NO SANCIONAR al jugador que cometió la infracción, no debe realizar ningún gesto adicional. Si lo hace, el jugador que sufrió la falta pensará: "Si me dice que fui empujado por el rival... ¿Por qué no lo sanciona disciplinariamente?

- Un apartado especial merecen los gestos que realiza el árbitro al aplicar una sanción disciplinaria a un jugador. La forma en que el árbitro toque el silbato y los gestos que realice **deberán transmitir seguridad y tranquilidad** para evitar irritar al jugador sancionado. Analicemos:
  - Si un árbitro decide amonestar a un jugador, la tarjeta amarilla debe mostrarse casi simultáneamente al toque de silbato que sanciona la falta cometida. (Causa muy mala impresión ver a un árbitro que demora en mostrar la tarjeta amarilla porque está hurgando en sus bolsillos, buscándola).

  - Cuando se sanciona una amonestación, el silbato sólo debe sonar una vez para señalar el tiro libre correspondiente a la infracción cometida. No debe hacerse sonar nuevamente el silbato mientras se muestra la tarjeta amarilla. (Los toques reiterados de silbato pueden irritar a los jugadores, además de causar confusión al cronometrador que puede interpretar que el árbitro ha solicitado un time-out).

  - Si un árbitro decide excluir por dos minutos a un jugador, primero debe solicitar time – out y luego realizar el gesto correspondiente a la sanción, es decir: mostrar dos dedos extendidos. Sólo en caso de ser necesario, el árbitro realizará el gesto correspondiente a

la infracción cometida (agarrar, empujar o golpear) para indicar el motivo de la sanción. El jugador sabe perfectamente cuál es la falta que cometió y el árbitro no debe justificarse haciendo gestos.

- Durante una exclusión por dos minutos, el silbato del árbitro sólo debe sonar tres veces para solicitar el time – out reglamentario. Posteriormente a ello, el árbitro no debe volver a hacer sonar su silbato (salvo que el jugador infractor se encuentre de espaldas al árbitro y éste quiera llamar su atención).

- Cuando se excluye por dos minutos a un jugador, el árbitro debe levantar una mano con dos dedos extendidos mostrando el dorso de su mano (El gesto de 2 minutos no es igual a la V de la victoria, Ver Gestoforma Nº 14 en el Reglamento de Juego). Posteriormente, con el otro brazo extendido se deberá señalar al jugador excluido y, si lo desea, podrá realizar con este brazo un gesto señalando la zona de cambios (invitándolo a retirarse del campo de juego).

- No debe señalarse a los jugadores usando el dedo índice extendido ya que esta acción es despectivo y agresiva hacia los jugadores. Debe utilizarse, para señalarlo, la mano extendida mostrando todos los dedos juntos (como se utiliza al señalar un tiro libre).

- Los árbitros **no deben inventar gestos**, con los reglamentarios alcanza.

4. Explicaciones verbales.

Los árbitros no deben explicar verbalmente todo lo que sancionan, ni deben permitir que jugadores u oficiales exijan explicación de los motivos de tal o cual sanción. No obstante, debemos estar preparados para explicar nuestro accionar en jugadas confusas o en las que sepamos que la aplicación lisa y llana del reglamento puede causar sorpresa en los jugadores. Para ello, nada mejor que tener un buen conocimiento reglamentario **y utilizar sólo las palabras justas**.

5. Trabajo en equipo.

Es muy fácil para un observador darse cuenta si los árbitros trabajan en equipo o no lo hacen.
Si ante la ocurrencia de una determinada infracción se escuchan los silbatos de ambos árbitros (que suenan casi simultáneamente), quiere decir que ambos árbitros están mirando la misma cosa y que nadie observa al resto de los jugadores. Esto, además, crea la posibilidad de que ambos árbitros señalen la falta en direcciones opuestas llevando a una pérdida de credibilidad en su accionar. De la misma forma, la falta de coordinación entre ellos puede ocasionar algunos conflictos que quizás pasen desapercibidos para el ojo poco observador.

Veamos algunos aspectos técnicos:

- Si un árbitro sanciona a un jugador con una tarjeta amarilla o con una exclusión por dos minutos, no es necesario que el otro árbitro también repita el gesto. Si lo hiciera, además de perder de vista al resto de los jugadores, está dando la impresión de que su compañero necesita apoyo y que no tiene la autoridad suficiente para aplicar una simple sanción.

- Si durante un team time – out (tiempo muerto de equipo) uno de los árbitros debe acercarse la mesa de control para realizar consultas, el otro deberá permanecer en el centro del campo observando a los jugadores. (Si los dos árbitros van hacia la mesa de control, no tendrán el ángulo visual suficiente como para observar a los jugadores que quedan ubicados en sus respectivas zonas de cambio).

Árbitros FIB

- Si los dos silbatos suenan simultáneamente, el juez de arco deberá abstenerse de señalar la dirección (esto es para evitar la posibilidad de fallos cruzados que restarán credibilidad).

- Cuando se sancione un lanzamiento de 7 metros, los árbitros podrán acercarse a la línea de 7 metros (sin perder de vista a los jugadores) para dialogar brevemente y demostrar unión y compañerismo.

- Cuando se realice un cambio longitudinal en la posición de los árbitros, deberá esperarse los momentos oportunos para realizarlo que, como y a dijimos, son:
    - Un saque de centro,
    - Un lanzamiento de 7 metros sancionado, o
    - Un time – out solicitado (para tener el tiempo necesario de realizar el cambio).

  No tiene ningún sentido que los árbitros cambien de posición cuando uno de los equipos está realizando, por ejemplo, un saque de arco, ya que se exponen a no poder llegar a ocupar las posiciones correctas antes de que el equipo trate de lanzar al arco rival.

- Si un equipo trata de realizar un saque de centro rápido luego de haber sufrido un gol, no es correcto que el árbitro que se encontraba como Juez de Arco al momento del lanzamiento corra desesperadamente hacia adelante para dar la orden de ejecución del saque de centro. (Si lo hiciera, estaría dejando a sus espaldas jugadores de ambos equipos que quedaría sin observar y esto, obviamente NO ES CORRECTO). La forma adecuada de actuar en este caso es que el árbitro que se encontraba ubicado como Juez de Campo al momento del lanzamiento al arco, pite y autorice la ejecución del saque de centro (si es que todos los jugadores se encontraban en una posición acorde al reglamento). Para actuar de esta manera **es necesario una buena coordinación** entre ambos árbitros para evitar que los dos piten casi simultáneamente para dar la orden de ejecución.!!

- Ya hemos realizado algunos comentarios sobre la división de funciones entre los árbitros y sobre qué cosas deben observar cada uno de ellos (Ver "División de Funciones" en la Nota titulada "VER"). Recomendamos fervientemente volver a leer este punto y **aplicar las recomendaciones** allí vertidas ya que de no hacerlo, ocurriría alguna de las situaciones siguientes:
    - Si uno de los árbitros de la pareja invade habitualmente el campo de su compañero y toma mayor cantidad de decisiones que éste (pitando infracciones que no le corresponderían según las indicaciones dadas), el trabajo se recargaría sobre él, exponiéndolo a mayor cantidad de roces con los equipos. Al mismo tiempo, el otro árbitro rápidamente perderá autoridad y sus fallos serán resistidos.
      Deseamos resaltar que desgraciadamente es muy común observar este accionar en los árbitros con poca experiencia, ya sea porque no confían en la capacidad de su compañero o porque su personalidad los lleva a malinterpretar su función dentro del campo, generando con su accionar problemas de toda índole.
      Recordemos que los árbitros son el tercer equipo dentro del campo!!

    - Si los árbitros, a pesar de pitar faltas en forma equitativa, pitan las infracciones desde una posición que no es la adecuada (ya que su compañero se encuentra en una posición. mucho más favorable), se expondrán a mayor cantidad de errores y a perder autoridad ya que todo el mundo observará que el árbitro que no interviene está en una posición mucho más adecuada que el que ha pitado.

POR ELLO, ES MENESTER QUE AMBOS ÁRBITROS SE ATENGAN A RESPETAR UNA ADECUADA DIVISIÓN DE FUNCIONES.

Ruben M. Gómez
20/01/2003

Árbitros HB