

PROTOCOLO DE MARCA DE BALÓN

El objetivo de esta sección es proporcionar a los árbitros un método estandarizado y rápido para tratar la situación de que se inicie un protocolo de marca de balón.

Los árbitros deberán prestar atención a que el proceso sea transparente, no se prolongue y que el resultado sea concluyente y se comunique bien, reanudándose el partido lo antes posible.



1. EL PROCESO

El protocolo de marca de balón, tal y como se aplica durante un partido, tiene sólo unos pocos componentes y debe ser completado por los árbitros, especialmente el 1er árbitro, con mucha precisión y velocidad para permitir una rápida reanudación del partido. Los principales componentes de un protocolo de marca de balón son:

1. Sólo cuando exista una duda significativa en su decisión sobre si el balón está dentro o fuera, el 1er árbitro decidirá que se inicie un protocolo de marca de balón.
2. Los capitanes de los equipos no tienen derecho a insistir para que se realice un protocolo de marca de balón.
3. Los árbitros y jueces de línea deberán disuadir cualquier acción de los jugadores de tapar, alterar deliberadamente, etc., la marca del balón. El 1er árbitro sancionará esto según corresponda.
4. Los capitanes de los equipos pueden reconocer que la decisión inicial no es correcta, por lo que se requiere que no se inicie un protocolo de marca de balón o que se interrumpa inmediatamente.
5. El protocolo de marca de balón tiene la ventaja de que puede dar tiempo al 1er árbitro para calmar a los jugadores después de una decisión controvertida. Sin embargo, esto requiere que los árbitros sigan estricta y rápidamente el protocolo de marca de balón.



EL TRABAJO DEL PRIMER ÁRBITRO

- Decisión inicial y rápida del 1er árbitro para iniciar un protocolo de marca de balón.
- El 1er árbitro bajará de la silla arbitral e indicará al(los) juez(es) de línea que correspondan que deben acudir a la posición de la marca del balón.
- Además, el 1er árbitro deberá pedir a los jugadores del equipo del lado de la marca de balón que se retiren de la zona de la marca del balón. Esto es muy importante, ya que garantiza un trato equitativo y justo a ambos equipos dentro del proceso.
- Verificación de la marca del balón (dentro o fuera).

1. Una vez que la zona cercana a la marca del balón esté libre de jugadores y que los jueces de línea relevantes estén presentes, el 1er árbitro deberá proceder cuidadosamente a preguntar a los jueces de línea si es necesario.

2. En primer lugar, se deberá determinar si el balón ha tocado la línea. Esto incluye el caso de que la línea estaba en una posición elevada y fue tocada por el balón.

3. Es importante que el juez de línea (si procede) tenga la oportunidad de:

a. Mostrar la posición de la marca del balón (sin tocarla).

b. Explicar verbalmente lo que vio, incluyendo tanto la acción del balón que entra en contacto con la arena y cualquier acción posterior.

4. El 1er árbitro debe entender claramente lo que el juez de línea le ha transmitido. Una buena estrategia es conseguir que explique la secuencia de acontecimientos tal y como ocurrieron.

5. Cuando el 1er árbitro considere que ha recibido toda la información disponible y esté en condiciones de tomar una decisión, deberá dirigirse rápidamente a la silla arbitral señalando la decisión sobre la marca del balón (indicando qué equipo tiene ahora el saque) y, si procede aplicar sanciones a los jugadores que hayan cruzado la red. No se permitirán más retrasos y se instará a los jugadores deberán reanudar inmediatamente el juego.

6. Si procede, el 1er árbitro anunciará verbalmente al público el resultado del protocolo de la marca del balón al mismo tiempo que señala la decisión.

7. El 1er árbitro reanudará el partido.



3. EL TRABAJO DEL SEGUNDO ÁRBITRO

- Inicialmente, el 2º árbitro deberá situarse cerca de la red para disuadir, ya sea mediante posición del cuerpo o la comunicación verbal, al equipo contrario para que no cruce la red.
- Es una buena práctica recordar a los equipos que es ilegal que crucen la red o su extensión.
- También deberá establecer contacto visual con el 1er árbitro durante todo el proceso.
- Finalmente, si es necesario, el 2º árbitro puede ayudar al 1er árbitro en la decisión final.
- El 2º árbitro debe asegurarse de que el anotador registre correctamente el resultado del protocolo. El juego no debe reanudarse hasta que el anotador haya indicado que está listo.



4. APUNTES ESPECIALES

- Debe ponerse en marcha una comunicación y colaboración rápida y precisa antes, durante y después del protocolo de marcado del balón. Toda la comunicación deberá realizarse, en la medida de lo posible, en inglés.
- El 1er árbitro y jueces de línea correspondientes deberán mantener en todo momento el contacto visual con la zona de marca de balón para poder detectar cualquier acción de los jugadores que pretenda tapar, alterar, etc, la marca de balón.
- El 2º árbitro deberá indicar activamente a los jugadores (mediante el uso del silbato, señales manuales y comunicación verbal) que no deben cruzar la red o su extensión.
- En última instancia, el 1er árbitro podrá, en el momento de la revisión de la marca del balón, requerir la presencia del 2º árbitro para una traducción puntual o cualquier otra ayuda.

5. LOS JUECES DE LÍNEA

- Los jueces de línea deberán tratar de tomar decisiones lo más precisas posible, especialmente marcando balón dentro o fuera, evitando así la necesidad de un protocolo de marca de balón.
- Si el 1er árbitro inicia un protocolo de marca de balón, el juez de línea implicado deberá asegurarse de que puede transmitir el lugar y las circunstancias exactas del contacto del balón con la superficie de juego.
- La información, incluida la posición y las circunstancias del contacto con la superficie de juego, deberá ser transmitirse al 1er árbitro si este lo solicita.
- Es habitual que el 1er árbitro solicite al juez de línea que se dirija a la zona de la marca del balón.
- El juez de línea (y otros árbitros) no deberán alterar la superficie de juego en el área de la marca del balón. Se deberá prestar atención para evitar que las personas caminen por la zona, o indiquen en la superficie de arena la marca con los dedos o con el banderín.



6. REANUDACIÓN DEL PARTIDO

- Al final del protocolo, el 1er árbitro deberá comunicar el resultado del protocolo de marca de balón a todas las partes mediante el uso de las señales manuales apropiadas (indicar qué equipo tiene ahora el saque).
- Si fuese apropiado, el 1er árbitro también debe sancionar a cualquier jugador(es) que cruce(n) la red o su extensión para revisar la marca. Esto se sanciona como una conducta grosera (tarjeta roja) y se aplica individualmente.
- No existe diferencia en cuanto a la distancia que los jugadores cruzan bajo la red (los jugadores que se desplazan 1 metro son tratados igual que los que se desplazan 3 metros). Sin embargo, es posible que los jugadores reciban otras sanciones posteriormente por otras acciones como retrasos, insultos, etc.
- El 2º árbitro debe asegurarse de que el anotador registra correctamente el resultado del protocolo. El juego no deberá reanudarse hasta que el anotador haya indicado que está listo.