Datos de Entrada:

1. `a1`, `a2`, `a3`, `a4`: Nombres de los árbitros designados para el evento deportivo.

2. `cancha`: Nombre de la cancha donde se llevará a cabo el evento.

3. `dia`: Día en que se llevará a cabo el evento.

Proceso:

1. El usuario ejecuta el programa.

2. El programa solicita al usuario que ingrese el nombre de cuatro árbitros (`a1`, `a2`, `a3`, `a4`) y los almacena en variables correspondientes.

3. El programa solicita al usuario que ingrese el nombre de la cancha (`cancha`) y el día del evento (`dia`) y los almacena en variables correspondientes.

4. Luego, el programa llama a la función `imprimirArbitros` con los nombres de los árbitros como argumentos.

5. La función `imprimirArbitros` imprime los nombres de los árbitros en un formato específico, rodeado de emojis y encabezados de texto.

6. A continuación, el programa llama a la función `imprimirDatosCancha` con los nombres de la cancha y el día como argumentos.

7. La función `imprimirDatosCancha` se define pero no realiza ninguna acción (contiene la instrucción `pass`).

Datos de Salida:

1. Una serie de emojis y encabezados de texto que indican que se trata de los árbitros designados.

2. Los nombres de los árbitros (`a1`, `a2`, `a3`, `a4`) impresos uno debajo del otro.

3. Una serie de emojis y encabezados de texto que indican que se trata de los datos de la cancha.

4. "LUGAR" impreso en la consola.

5. El nombre de la cancha (`cancha`) impreso en la consola.

6. "FECHA" impreso en la consola.

7. El día del evento (`dia`) impreso en la consola.