CONFEDERATION MONDIALE DE ACTIVITES SUBAQUATIQUES

Guía de Árbitros de Hockey Subacuático

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ACTIVIDADES SUBACUATICAS

ÍNDICE

SISTEMA ACREDITATIVO DE ÁRBITROS 3

¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO? 4

EL PAPEL DEL ÁRBITRO 5

SEÑALES 6

GOLES VÁLIDOS 14

GOLES NO VÁLIDOS 15

LA NATURALEZA DE LAS INFRACCIONES 16

EL PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE LAS INFRACCIONES 17

FALTAS 18

SAQUE NULO 19

Desde la posición inicial 19

ENTRE DOS 20

Colocación de los jugadores y de los árbitros 20
Saque nulo a partir de un ENTRE DOS 21

FALTA A FAVOR 22

Colocación de los jugadores y de los árbitros 22
Falta a favor: la pastilla sale fuera del área de juego (cuando no hay barreras o paredes que rodeen el área de juego) 23
Falta a favor: Colocación de la pastilla tras una infracción en la que la pastilla sale fuera del área de juego 24
Saque nulo a partir de una FALTA A FAVOR 25
Saque nulo a partir de la 2ª infracción de la misma FALTA A FAVOR 26
Saque nulo a partir de la 3ª infracción de la misma FALTA A FAVOR 27

PENALTI 28

Colocación de los jugadores y de los árbitros 28
Saque nulo a partir de un penalti 29

INFRACCIONES CON EL PALO 30

Manera correcta de llevar el palo con la mano 30
Manera incorrecta de llevar el palo con la mano 30
Manera incorrecta de tomar posesión de la pastilla 31

OBSTRUCCIONES 32

SISTEMA ACREDITATIVO DE ÁRBITROS

REQUISITOS PREVIOS

Árbitro de nivel 1 (Árbitro regional)

- Haber aprobado el curso /examen de nivel 1.
- Haber arbitrado al menos 10 partidos en clubes regionales.

Expedir - Diploma de nivel 1

Árbitro de nivel 2 (Árbitro nacional)

- Estar en posesión del diploma de nivel 1.
- Haber arbitrado al menos 20 partidos en campeonatos regionales importantes y 15 partidos en campeonatos nacionales con un árbitro de nivel 2 o superior.
- Estar en posesión del diploma de reanimación, o equivalente, p.ej. Diploma de primeros auxilios.
- Superar una evaluación acuática con un árbitro de nivel 2 o superior nominado para tal fin.
- Haber aprobado el curso / examen de nivel 2.

Expedir - Diploma de nivel 2

Árbitro de nivel 3 (Árbitro internacional)

- Presentar una solicitud al Árbitro nacional principal.
- Estar en posesión del diploma de nivel 2.
- Haber arbitrado al menos 200 partidos en campeonatos nacionales como árbitro de nivel 2.
- Haber aprobado el curso / examen de nivel 3 preparado por el Árbitro nacional principal.
- Presentar una solicitud a CMAS a través del Árbitro nacional principal.

(Se necesitan 2 fotografías firmadas de tamaño carnet y una solicitud cumplimentada adecuadamente)

Expedir - Diploma de nivel 3

¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO?

El propósito de este curso es formar oficiales (controladores de puntuación, controladores de tiempo, árbitros acuáticos y árbitros principales) que tengan un conocimiento claro de las reglas básicas y de la conducta de un partido de Hockey Subacuático.

EL PAPEL DEL ÁRBITRO

Un árbitro es un

mediador.

Un buen árbitro

siempre tiene la situación

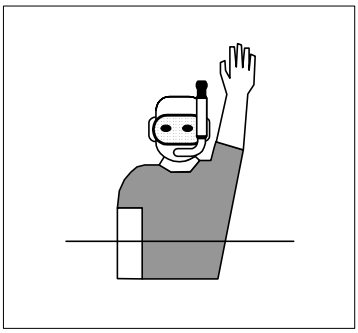
bajo **control**

Control =

- **C**oncentración
- **C**onocimiento de las reglas
- **C**olocación
- **C**ondición física
- **C**omunicación
- **C**alma

SEÑALES

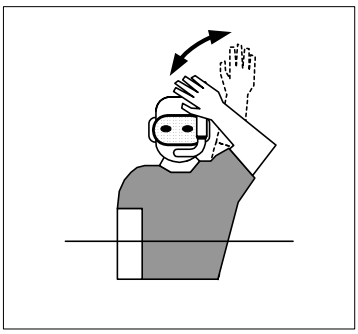
Preparados para empezar:



3.6.1 - La señal de preparados para empezar es un brazo recto levantado hacia arriba en el aire, con la mano abierta y con los dedos juntos.

"Señalo que estoy listo para empezar el juego porque estoy en la posición adecuada y la pastilla está colocada correctamente."

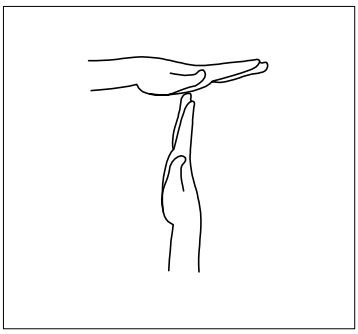
Detener el juego:



3.6.2 - La señal para detener el juego es un brazo extendido hacia arriba en el aire con la mano abierta, haciendo un amplio y rápido movimiento de saludo de lado a lado.

"Señalo la detención del juego porque he visto una infracción, o la pastilla ha salido fuera de juego."

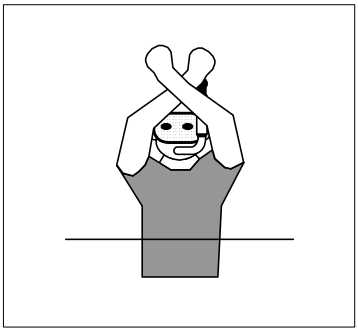
Tiempo:



3.6.3 - El final de una parte del partido cronometrada se señala con una mano encima de la otra formando la letra "T".

"Señalo el final de una parte. Puede ser la primera o la segunda parte en un partido normal o en una prórroga."

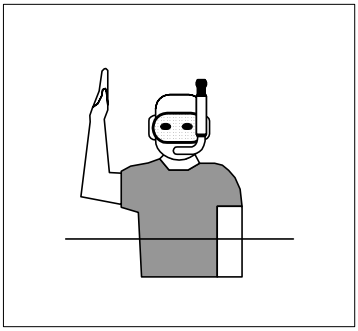
Entre dos:

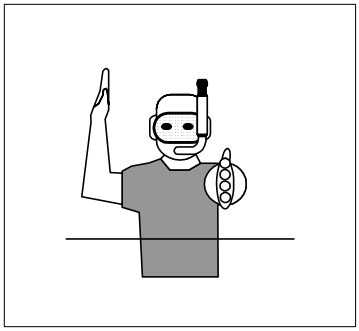


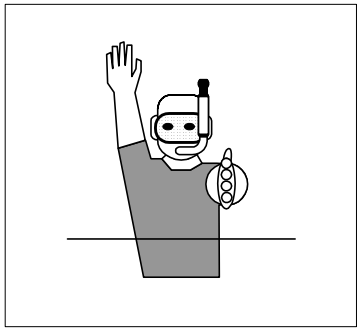
3.6.4 - Entre dos se señala con los brazos cruzados sobre la cabeza con los puños cerrados.

"Señalo a los equipos que se ha concedido un entre dos."

Falta a favor:





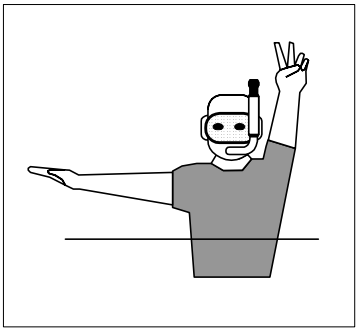


1 **2** **3**

3.6.5 - La falta a favor se señala haciendo retroceder al equipo que ha cometido la falta usando un brazo extendido con la palma de la mano hacia los infractores. El brazo libre se mueve dibujando un arco de 90º sobre la superficie del agua para indicar la línea del equipo infractor. Una vez que el equipo infractor se posicione correctamente, el brazo que lo hacía retroceder se levanta verticalmente con la mano abierta. Cuando ambos árbitros levanten el brazo, el árbitro principal puede reanudar el juego.

1. *"Señalo una falta a favor contra el equipo infractor levantando una mano en señal de parar con la palma en su dirección."*
2. *"La pastilla se coloca en el punto donde se cometió la infracción. Me alejo 3 metros de la pastilla en dirección al equipo infractor. Utilizo el brazo libre dibujando un arco de 90° sobre la superficie del agua para indicar una línea imaginaria."*
3. *"Una vez que todos los jugadores del equipo infractor se coloquen detrás de la línea imaginaria, levanto el brazo verticalmente con la mano abierta para indicar al árbitro principal que el juego puede reanudarse."*

Expulsión temporal:



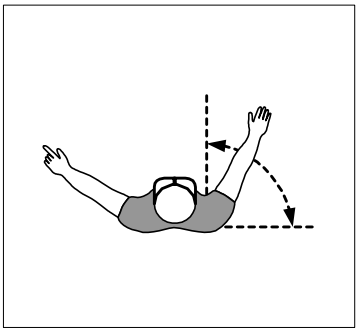
3.6.6 - La expulsión temporal se señala indicando con un mismo brazo primero al jugador que ha cometido la falta y luego el área de penalización. El tiempo de penalización se indica con los dedos de la otra mano sobre la cabeza.

"Indico una expulsión temporal señalando con el dedo al jugador infractor y luego el área de penalización:

Dos dedos levantados = 2 minutos

Cinco dedos levantados = 5 minutos."

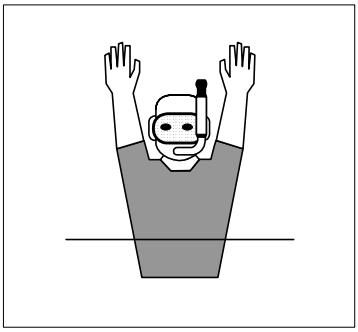
Expulsión definitiva:



3.6.7 - La expulsión definitiva se señala indicando con un brazo al jugador expulsado y luego al área de penalización, mientras se hace oscilar el otro brazo hacia adelante y hacia atrás horizontalmente al agua en un arco de 90º.

"Señalo que se ha expulsado a un jugador definitivamente del partido y que no puede ser substituido."

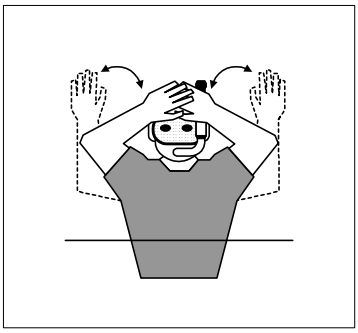
Gol:



3.6.8 - La señal de gol consiste en levantar ambos brazos hacia arriba en el aire con las manos abiertas.

"Señalo que se ha marcado un gol porque he visto entrar la pastilla completamente en el área de gol de la portería y tocar la parte posterior y/o inferior de la canal. (Para que se confirme el gol, los dos árbitros deben hacer la señal)"

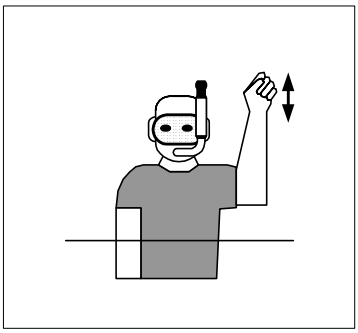
Gol anulado (penalti):



3.6.9 - La señal consiste en extender ambos codos hacia los lados desde los hombros, manteniendo los antebrazos y las manos rectos, y perpendiculares a la superficie del agua, con los dedos juntos y las palmas de las manos en dirección contraria al pecho. Los dos antebrazos dibujan arcos simultáneamente hacia la superficie del agua, el brazo derecho dibuja un arco hacia la izquierda y el brazo izquierdo dibuja un arco hacia la derecha. Repetir varias veces.

"Señalo que durante un penalti, el defensor ha defendido con éxito la portería y por lo tanto no se anota gol."

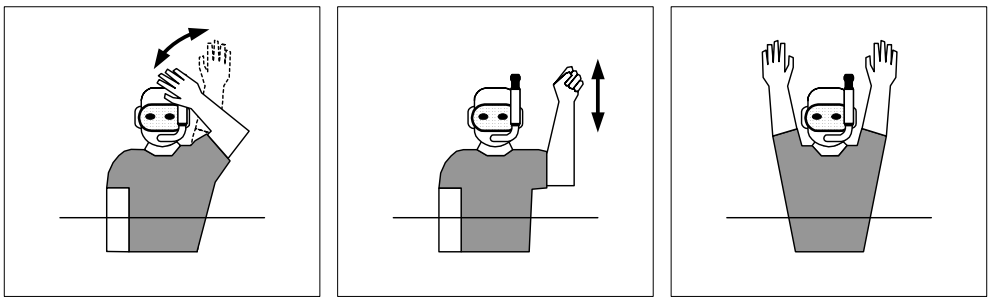
Penalti



3.6.10 - Un penalti se señala haciendo primero la señal para detener el juego, seguido por un movimiento vertical del brazo de arriba a abajo desde el hombro y con el puño cerrado.

"Señalo un penalti porque he visto una infracción que ha parado un gol casi seguro a menos de 3 metros del área de gol."

Gol por penalti

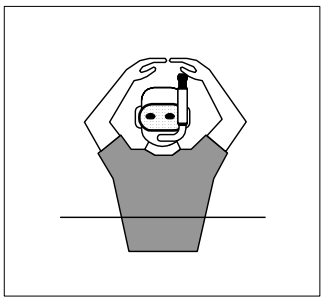


1 **2** **3**

3.6.11 - Un gol por penalti se concede haciendo las señales de la siguiente secuencia: la señal de detener del juego, seguida de la de penalti y finalmente la de gol.

"He visto cometer una infracción muy grave en cualquier parte del área de juego que ha parado un gol casi seguro. Concedo un gol por penalti contra el equipo infractor. Lo señalo haciendo la señal de detener el juego (1), seguida de la de penalti (2) y finalizo indicando la de gol (3)"

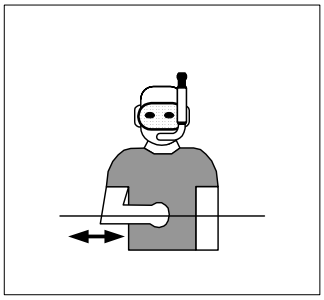
Tiempo muerto



3.6.12 - El tiempo muerto se señala elevando ambos brazos sobre la cabeza formando una gran letra "O", luego se señala la línea final del equipo que ha solicitado el tiempo muerto.

"Señalo o me doy por enterado que un equipo ha solicitado un tiempo muerto de 1 minuto."

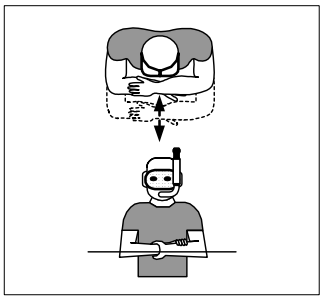
Uso ilegal del brazo libre



3.6.13 - El uso ilegal del brazo libre se señala con un brazo paralelo al agua, con el codo doblado y el puño cerrado: el brazo se mueve con un movimiento horizontal de izquierda a derecha.

"Señalo a un jugador que ha utilizado ilegalmente el brazo libre para jugar."

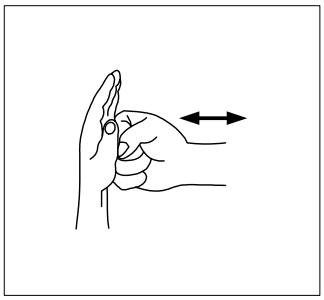
Obstruir, empujar, bloquear o escoltar



3.6.14 - Las faltas generales por bloqueo se señalan con los dos brazos sobre el agua agarrados por la muñeca y moviéndolos juntos de dentro hacia fuera desde el pecho.

"Señalo a un jugador que ha cometido una de las siguientes infracciones: obstruir, empujar, bloquear o escoltar."

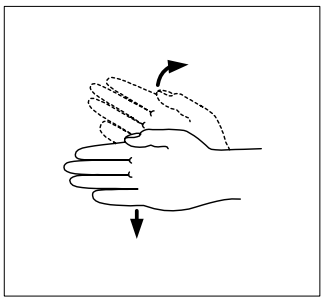
Uso de la mano libre / infracciones con el palo



3.6.15 - Estas faltas se señalan con un puño golpeando la palma de la otra mano.

"Señalo que el jugador ha utilizado la mano libre para empujar la pastilla o que ha cometido una infracción con el palo. También uso esta señal para indicar que el jugador ha empujado la pastilla con el puño de la mano en posesión."

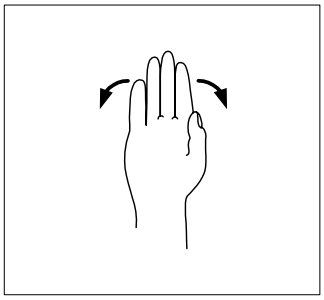
Parada ilegal de la pastilla



3.6.16 - La señal por parar la pastilla ilegalmente es una mano abierta en un plano vertical moviéndose de arriba a abajo como si estuviese cortando algo.

"He visto a un jugador parar la pastilla con algo que no era el palo (intencionadamente o no)"

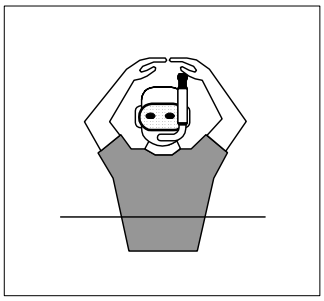
Llamada del árbitro

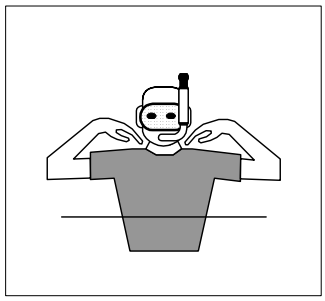


3.6.17 - El árbitro puede llamar a cualquier persona en el agua utilizando una mano, con la palma de cara al árbitro, moviendo los dedos de atrás hacia delante con una señal de acercamiento.

"Señalo al jugador que se me acerque para hablar con él."

Tiempo muerto de los árbitros



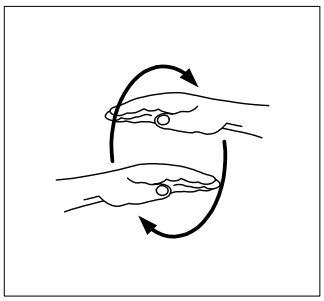


1 **2**

3.6.18 - Los árbitros pueden señalar un tiempo muerto formando una gran letra "O" sobre su cabeza, y después bajando las manos al nivel de los hombros, golpeándoselos levemente.

"Señalo un tiempo muerto de árbitros para consultar circunstancias especiales con los árbitros. Se paran todos los cronómetros."

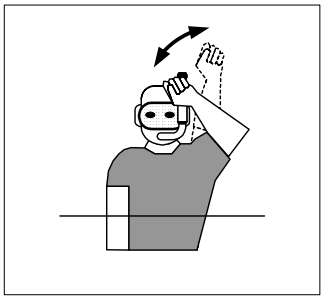
Sustitución ilegal



3.6.19 - Un oficial señalará una sustitución ilegal con un movimiento rotatito de las manos.

"Señalo que un jugador ha cometido una substitución ilegal."

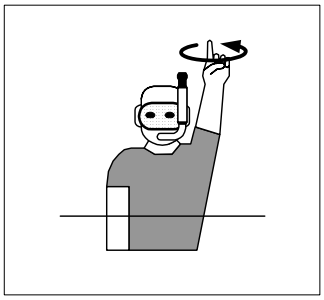
Conducta antideportiva



3.6.20 - La conducta antideportiva se señala apretando un puño y golpeándose levemente repetidas veces la parte superior de la cabeza por la parte del pulgar.

"He sido testigo de la conducta antideportiva de un jugador y concedo una falta a favor al otro equipo."

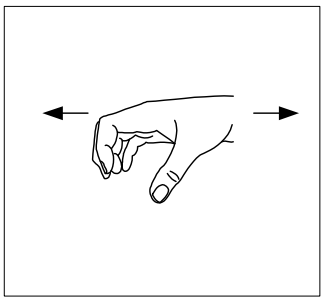
Saque nulo, salida nula o invasión de la línea de juego



3.6.21 - La señal consiste en un brazo extendido y recto con el dedo índice indicando hacia arriba. A continuación se hace girar la mano varias veces de forma que el dedo índice dibuje un círculo imaginario sobre la cabeza, paralelo a la superficie del agua.

"He visto a un jugador llevar acabo un saque nulo, una salida nula o invadir la línea de juego. Concedo una falta a favor al otro equipo."

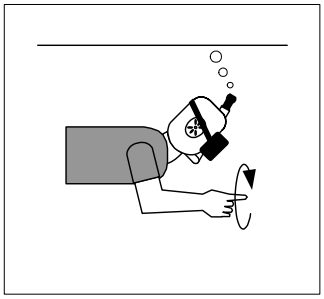
Agarrarse y/o desplazarse con barreras



3.6.22 - La señal consiste en una mano con los dedos abiertos y curvados, moviéndose de atrás hacia delante. La señal imita la acción de agarrar y sacudir una barrera invisible.

"He visto a un jugador agarrarse a la barrera con la mano libre y concedo una falta a favor al otro equipo."

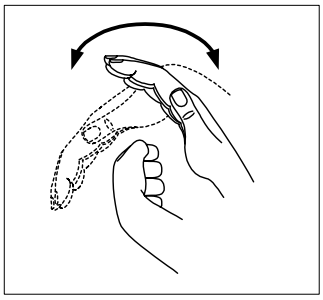
Falta observada con aplicación de la ley de la ventaja



3.6.23 - Es una señal hecha bajo la superficie del agua en la que el árbitro señala con el dedo índice, los otros dedos están cerrados en un puño, y la mano se mueve circularmente.

"*He visto a un jugador cometer una infracción contra otro en posesión de la pastilla, aunque sin afectar su jugada. No detengo el juego, pero al terminar la jugada puedo aplicar una sanción con efectos retardados.*"

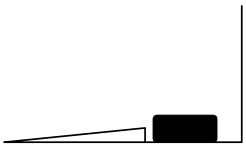
Pastilla fuera del área de juego



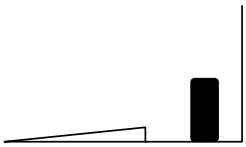
3.6.24 - La señal consiste en un brazo doblado por el codo, paralelo a la superficie del agua y con el antebrazo y la mano rectos. Los dedos deben estar rectos y juntos, y la palma orientada al pecho. La otra mano hace un movimiento de salto sobre el antebrazo / la mano inmóvil imitando una pastilla que ha saltado una barrera. Esta señal se sigue con la correspondiente señal de entre dos o de falta a favor

"*He visto que la pastilla ha saltado el área de juego y concedo un entre dos o una falta a favor contra el equipo infractor. Si un jugador lo hace a propósito, su equipo recibe una advertencia y sanciono al jugador infractor. Reanudo el juego con una falta a favor.*"

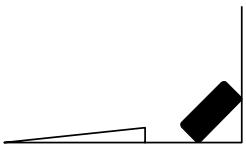
GOLES VÁLIDOS



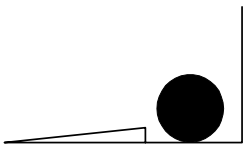
(A)



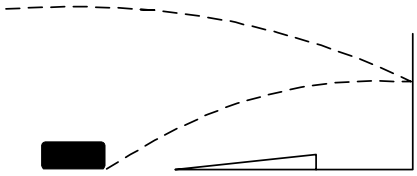
(B)



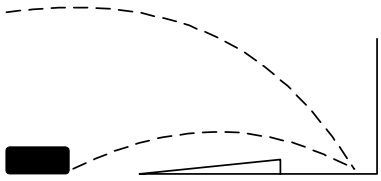
(C)



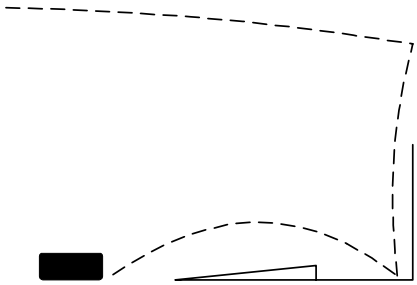
(D)



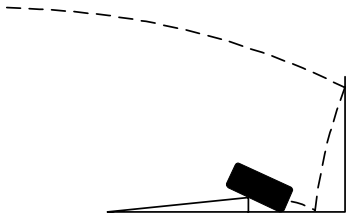
(E)



(F)

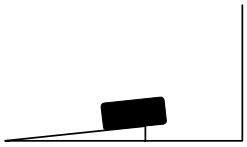


(G)

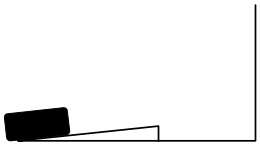


(H)

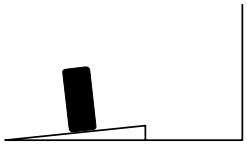
GOLES NO VÁLIDOS



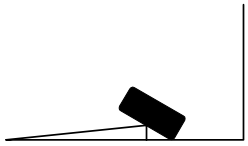
(I)



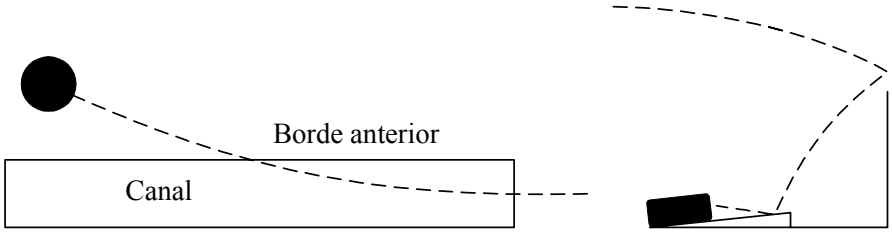
(J)



(K)



(L)



(M)

(N)

LA NATURALEZA DE LAS INFRACCIONES

INFRACCIÓN LEVE

- **la mayoría de las infracciones realizadas con el palo**
- **salidas incorrectas**
- **la mayoría de las infracciones por obstrucción**

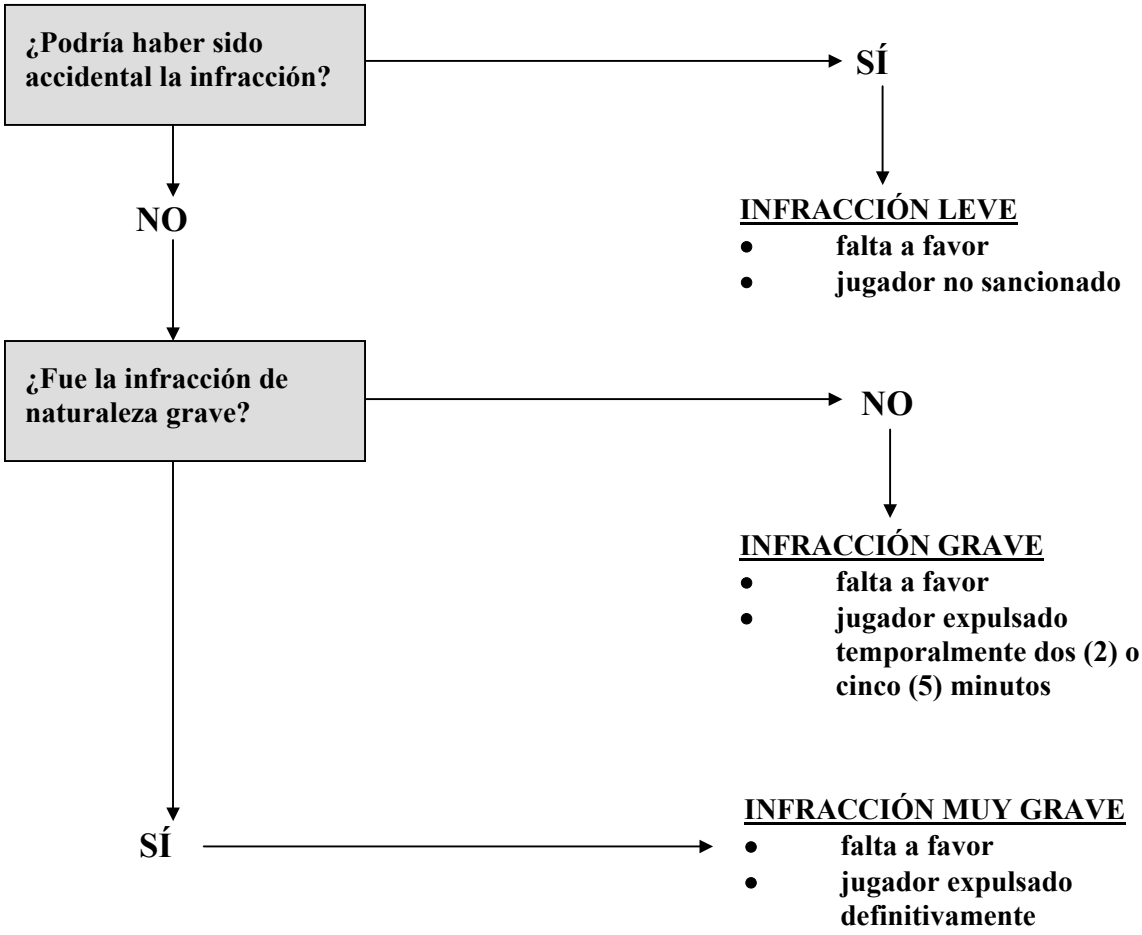
INFRACCIÓN GRAVE

- **agarrar, retener, empujar**
- **lenguaje obsceno, abuso verbal**
- **obstrucción deliberada**
- **infracciones leves de manera continuada**

INFRACCIÓN MUY GRAVE

- **peleas, golpes**
- **infracciones graves de manera continuada**

EL PROCEDIMIENTO DE SELECCIÓN DE LAS INFRACCIONES



FALTAS

¿Qué acción puede llevar a cabo un árbitro?

Amonestación

Expulsión temporal

Expulsión definitiva

Entre dos

Falta a favor

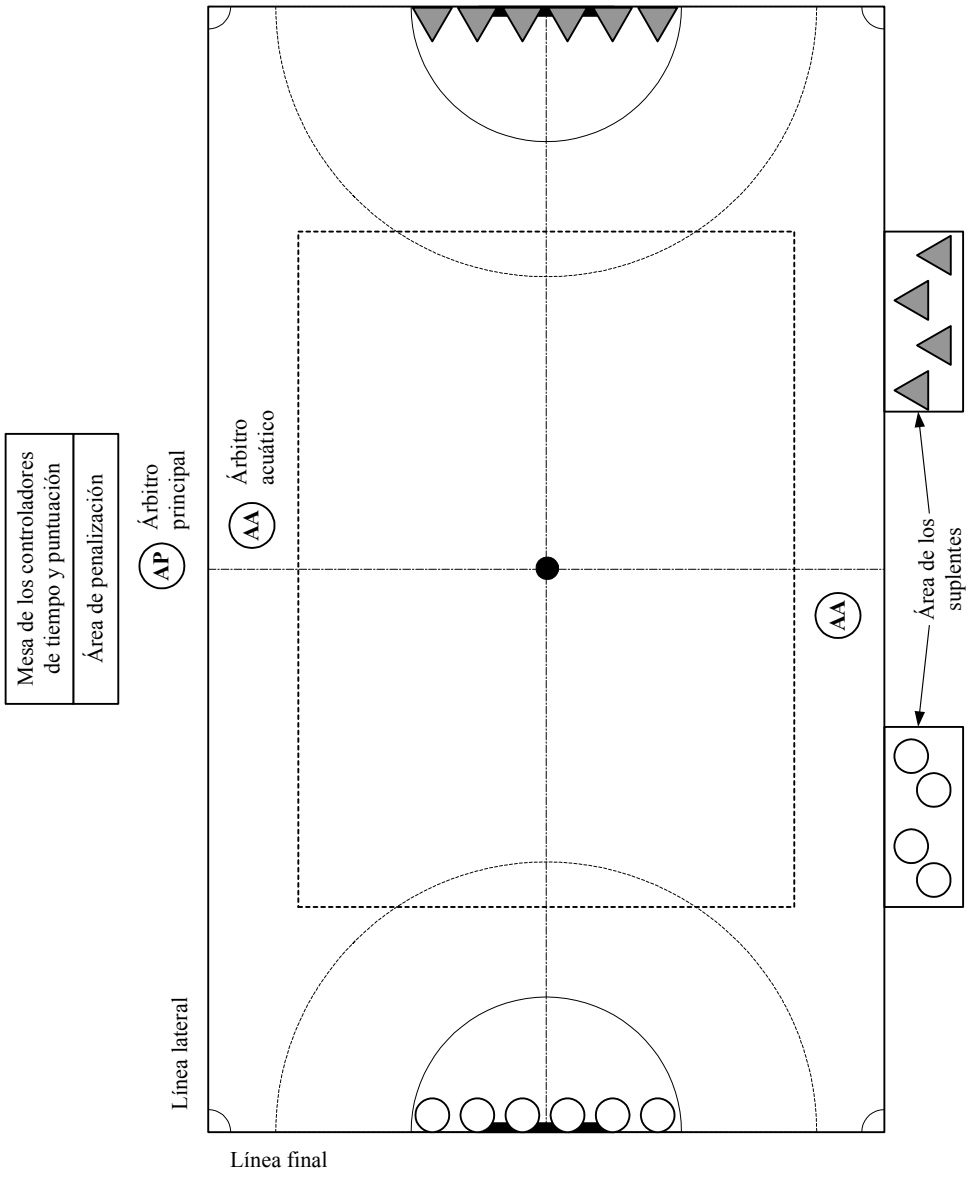
Penalti

Gol por penalti

Pastilla fuera del área de juego
(*en casos extremos*)

SAQUE NULO

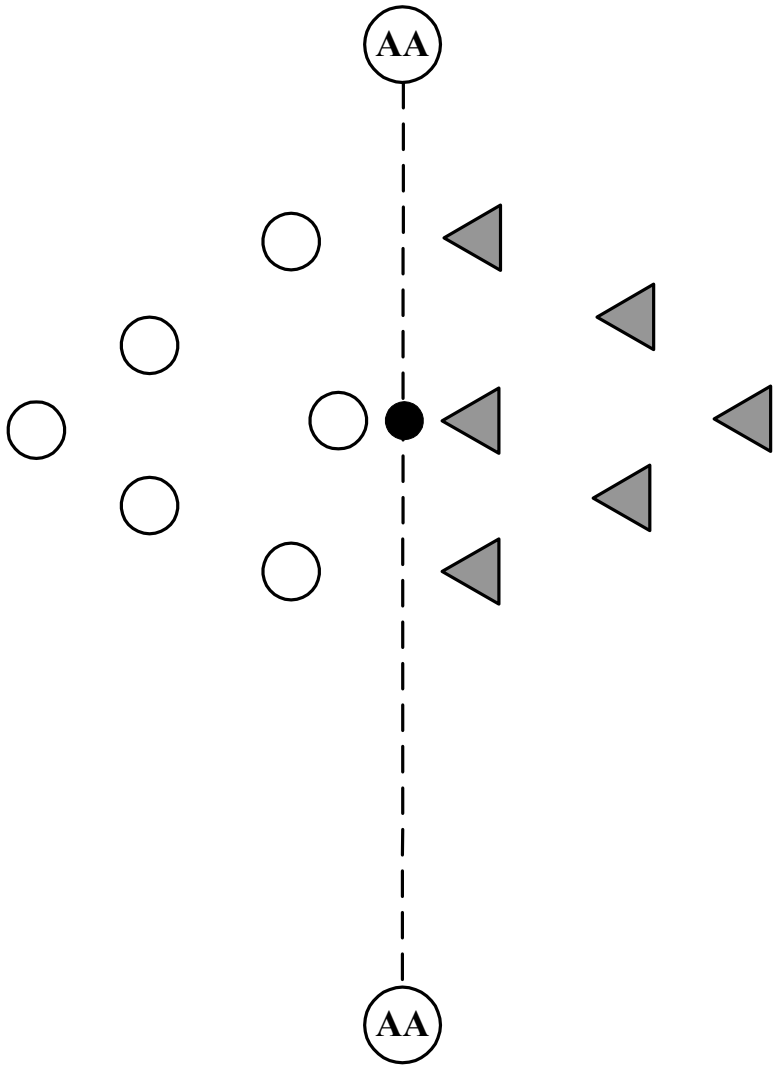
Desde la posición inicial



- Detener el juego
- Conceder una FALTA A FAVOR contra el equipo infractor y colocar la pastilla en el centro del área de juego

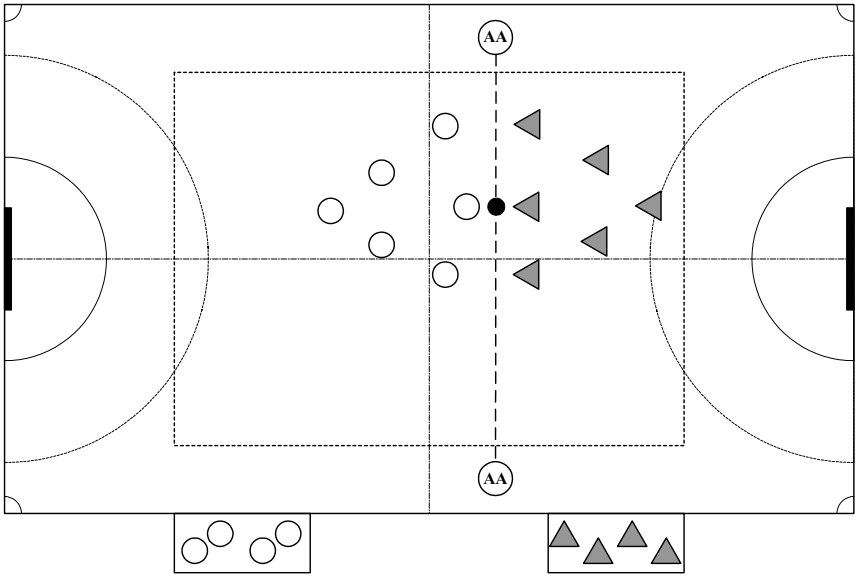
ENTRE DOS

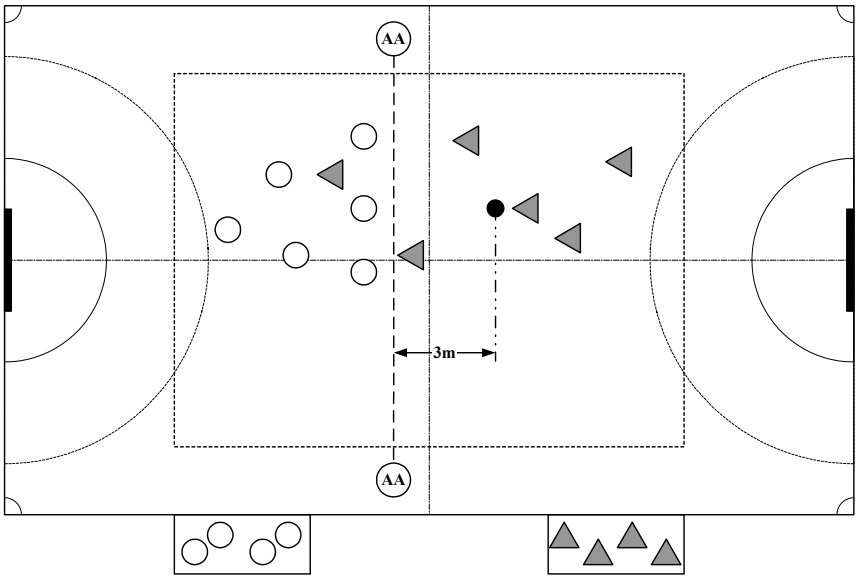
Colocación de los jugadores y de los árbitros



Todos los jugadores **deben estar** con sus equipos respectivos en la **superficie** y **en lados opuestos** de la línea imaginaria formada por los árbitros.

Saque nulo a partir de un ENTRE DOS

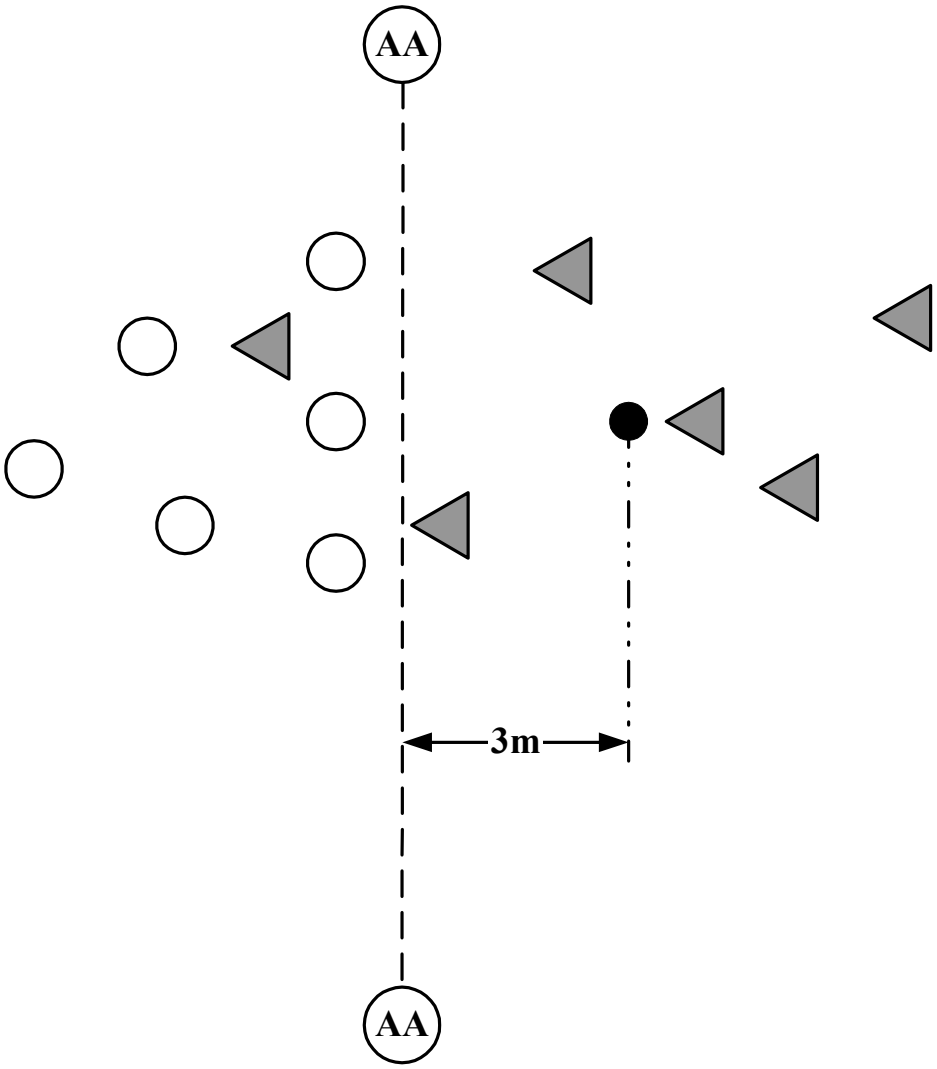




En este ejemplo, el equipo blanco comete la infracción. Un jugador sale antes de que el árbitro principal dé la señal de preparados para empezar. Se convierte en una FALTA A FAVOR contra el equipo blanco y los árbitros retroceden tres metros hacia la portería del equipo infractor.

FALTA A FAVOR

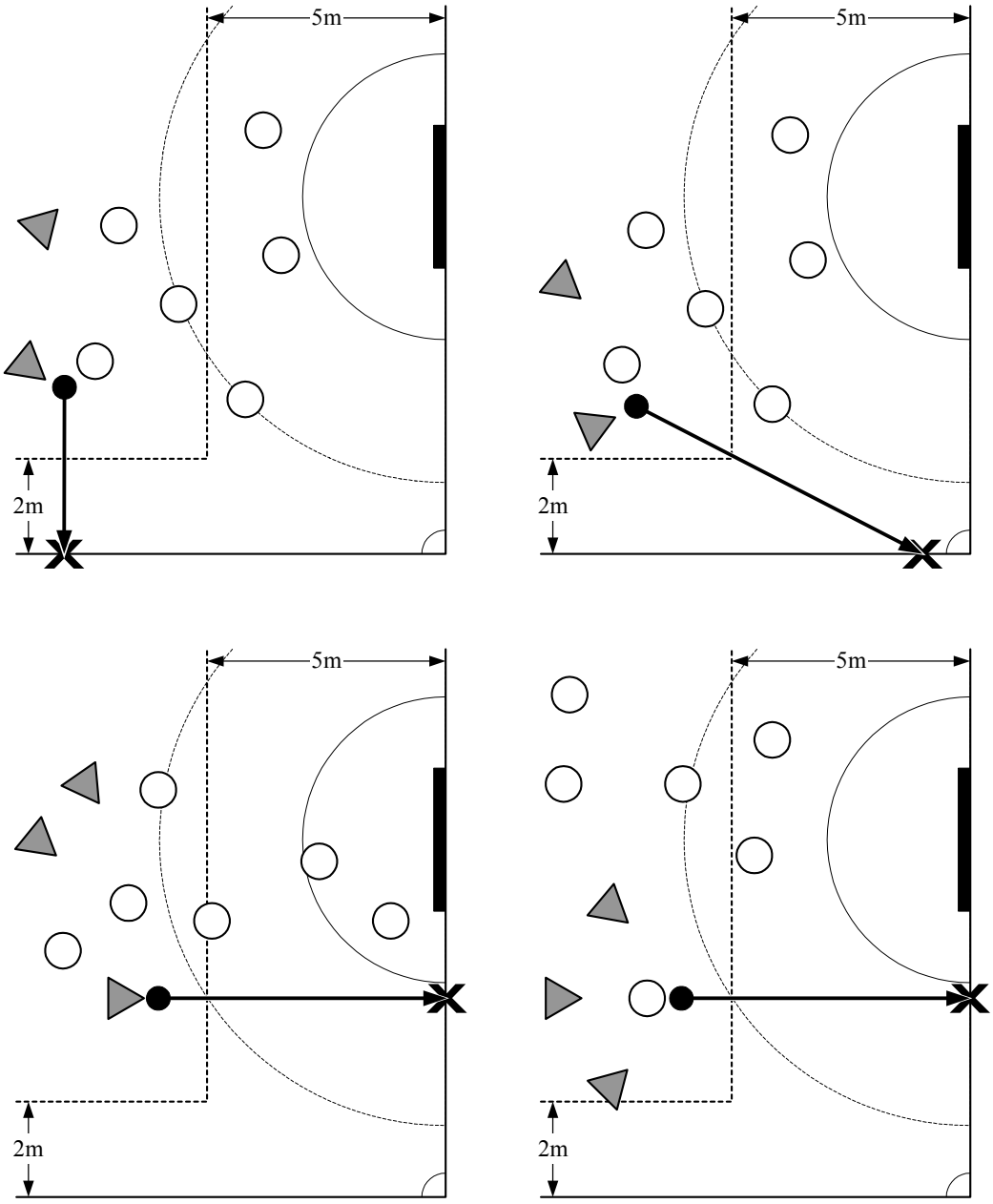
Colocación de los jugadores y de los árbitros



En este ejemplo, se concede la FALTA A FAVOR al equipo negro.
Los jugadores del equipo negro se colocan en cualquier parte del área de juego.
Los jugadores del equipo blanco deben estar detrás de la línea imaginaria formada por los 2 árbitros. Los jugadores del equipo blanco pueden sumergirse pero no deben atravesar la línea imaginaria hasta que el equipo negro haya tomado posesión de la pastilla.

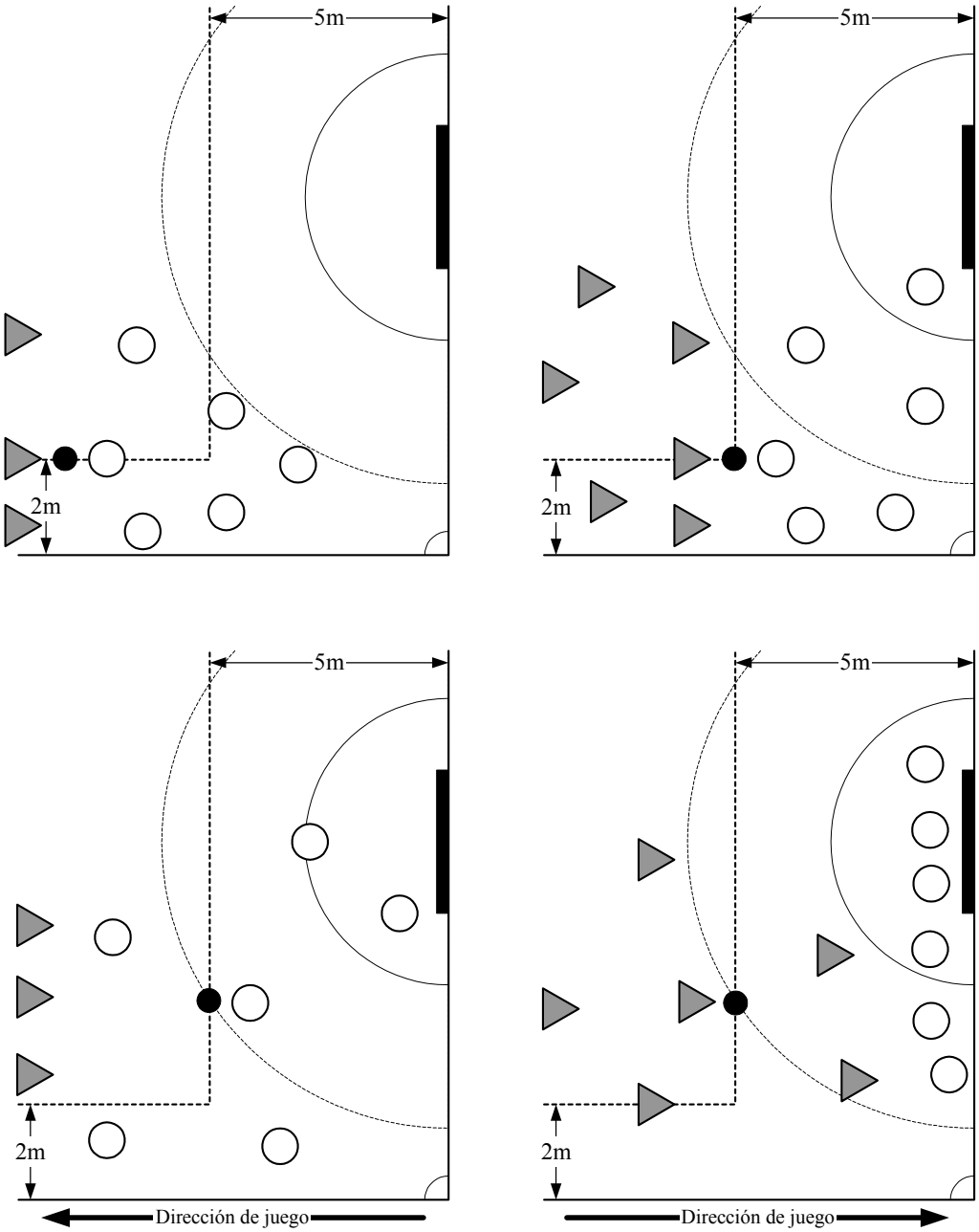
Falta a favor: la pastilla sale fuera del área de juego

(cuando no hay barreras o paredes que rodeen el área de juego)



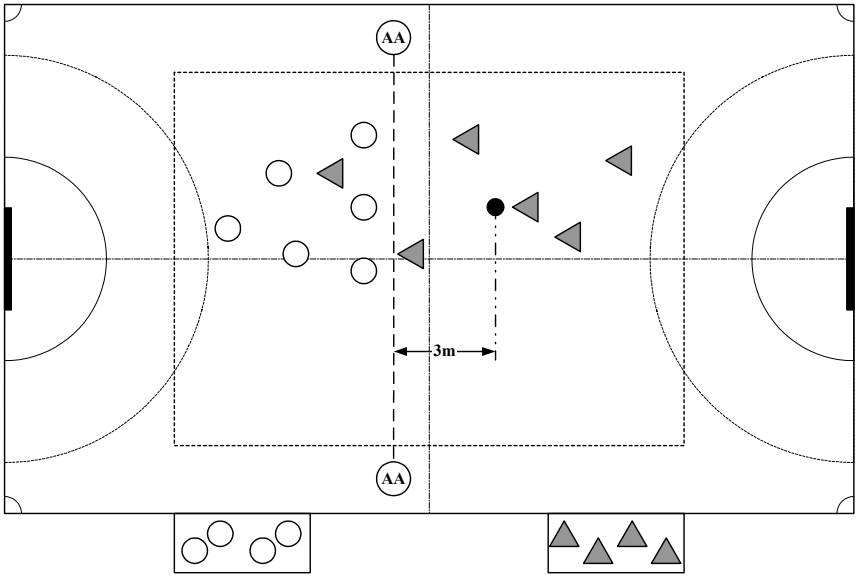
El reglamento de CMAS requiere que en el Campeonato del Mundo haya un área de juego con barreras o paredes que la rodeen.

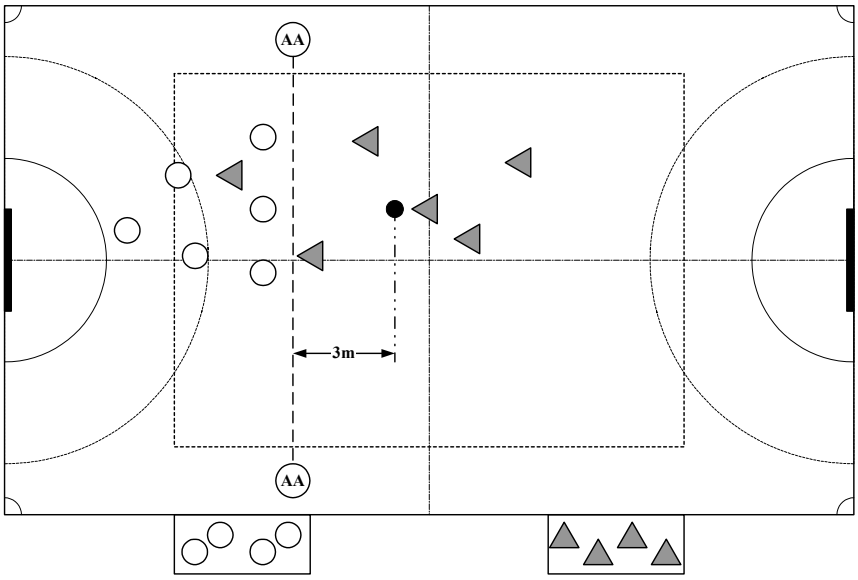
Falta a favor: Colocación de la pastilla tras una infracción en la que la pastilla sale fuera del área de juego



Dependiendo de cómo haya salido del área de juego, se concede un entre dos o una falta a favor contra el equipo infractor.
Cuando un jugador hace que la pastilla salte la línea lateral o barrera a propósito, el equipo recibe una advertencia y se sanciona al jugador infractor. El juego se reanuda con una falta a favor.

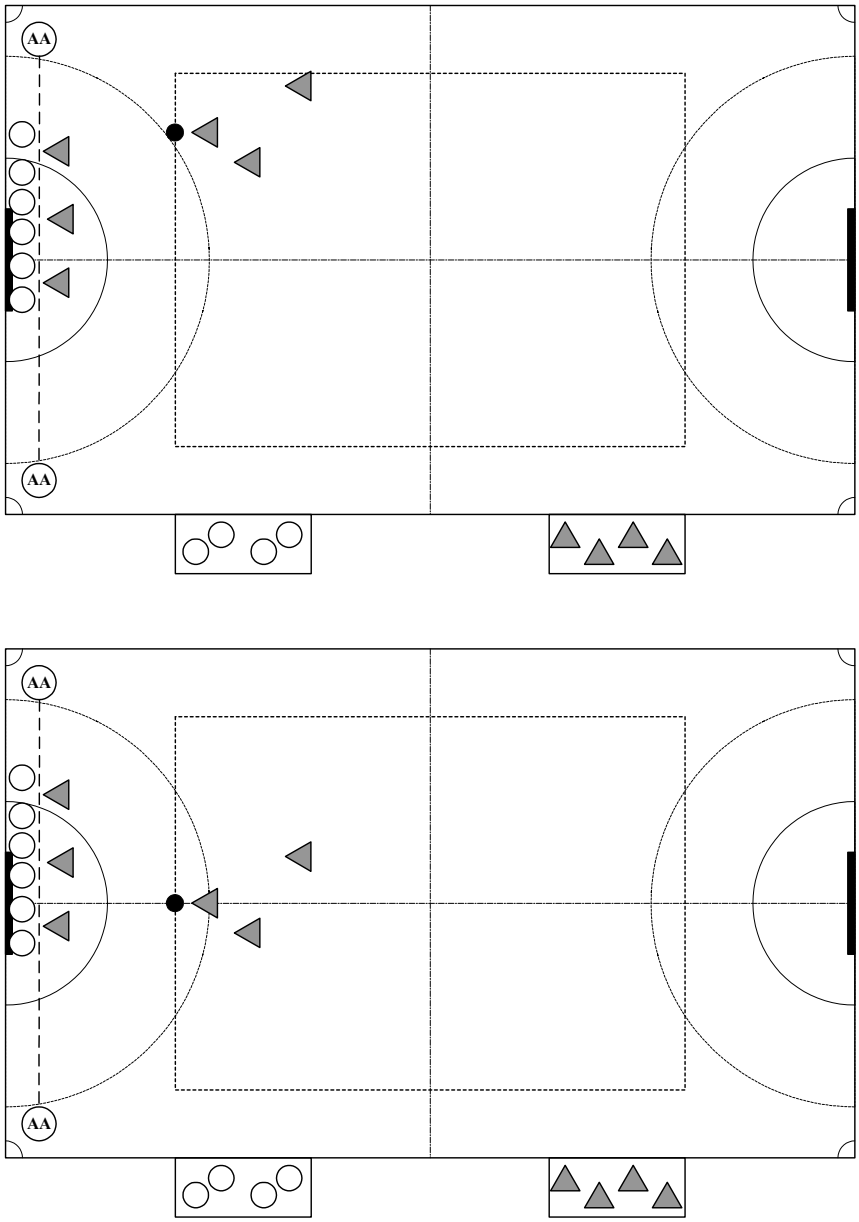
Saque nulo a partir de una FALTA A FAVOR





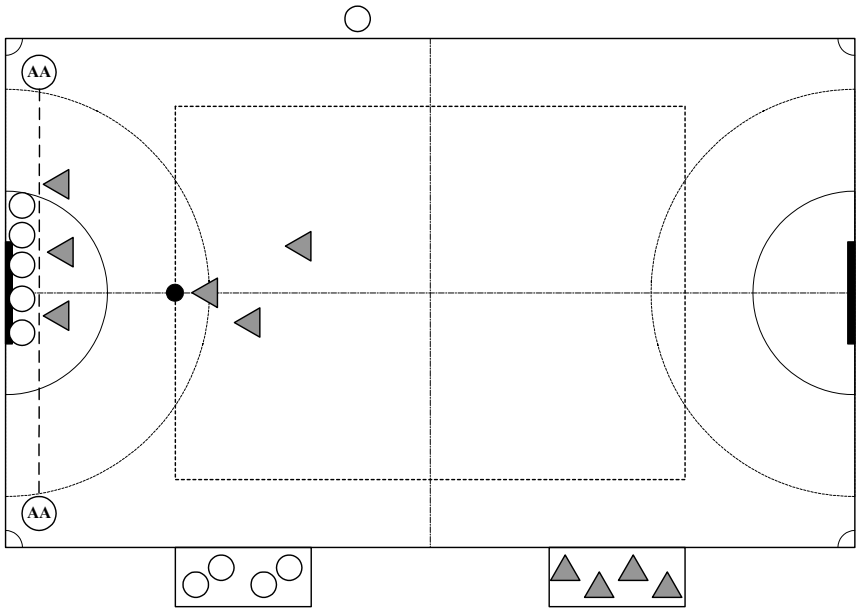
En este ejemplo, el equipo blanco comete la infracción. Un jugador sale antes de que el árbitro principal dé la señal de preparados para empezar.
Se hace retroceder la pastilla 3 metros hacia la portería del equipo blanco. Los árbitros acuáticos retroceden la misma distancia formando una línea imaginaria.

Saque nulo a partir de la 2ª infracción de la misma FALTA A FAVOR



En este ejemplo, el equipo blanco comete la infracción. Un jugador sale, por segunda vez consecutiva, antes de que el árbitro principal dé la señal de preparados para empezar.
La pastilla se coloca en el centro de la línea de 5 metros de la portería del equipo blanco. El jugador blanco recibe una amonestación.

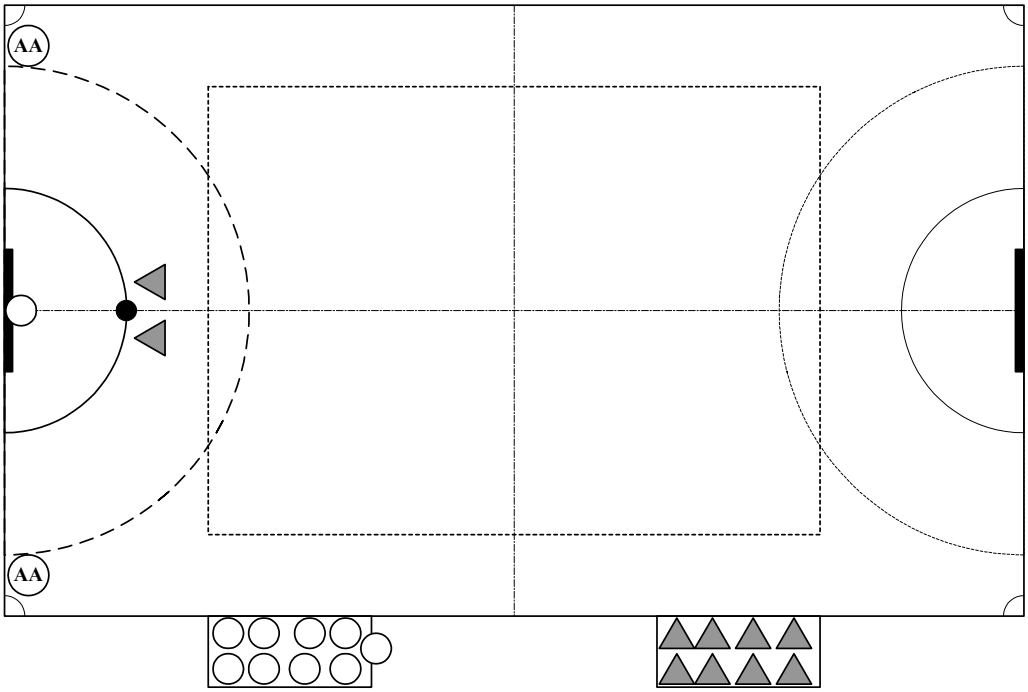
Saque nulo a partir de la 3ª infracción de la misma FALTA A FAVOR



En este ejemplo, el equipo blanco repite un saque nulo en la misma FALTA A FAVOR.
Se sanciona al jugador blanco con dos (2) minutos. Cada vez que se repita un saque nulo en la misma FALTA A FAVOR, se sancionará al jugador blanco que ha cometido la infracción con dos (2) minutos.

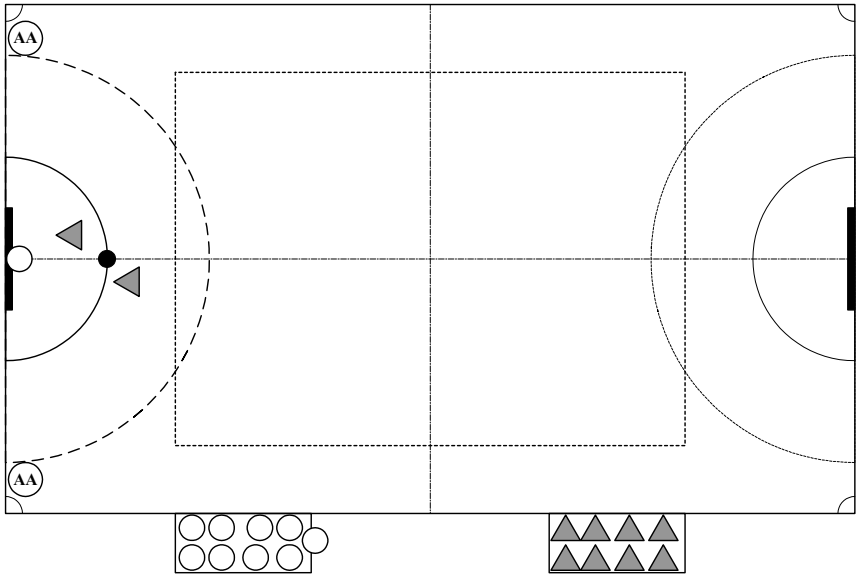
PENALTI

Colocación de los jugadores y de los árbitros

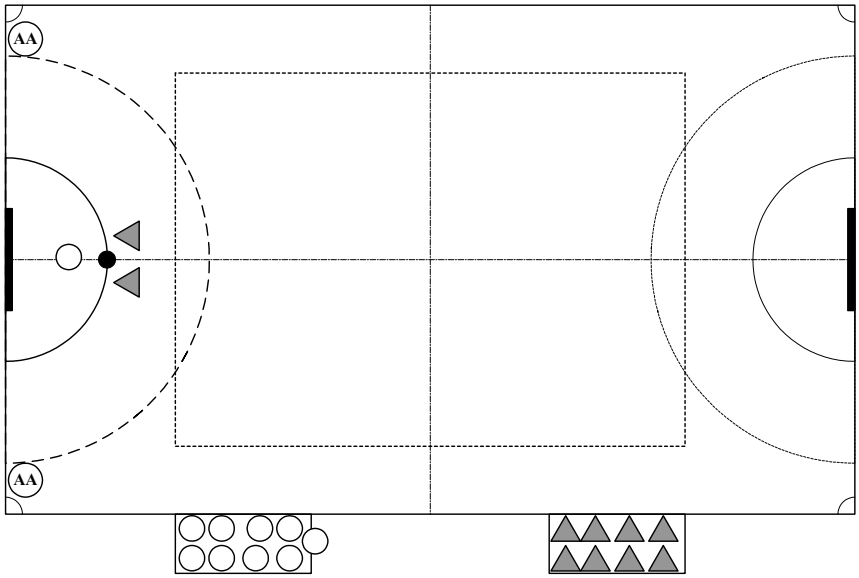


Sólo los dos atacantes y el defensor participan en el penalti.
El resto de los jugadores que no participen en el penalti deben regresar a su área de suplentes respectiva. Si hay jugadores sancionados deben permanecer en el área de penalización.

Saque nulo a partir de un penalti



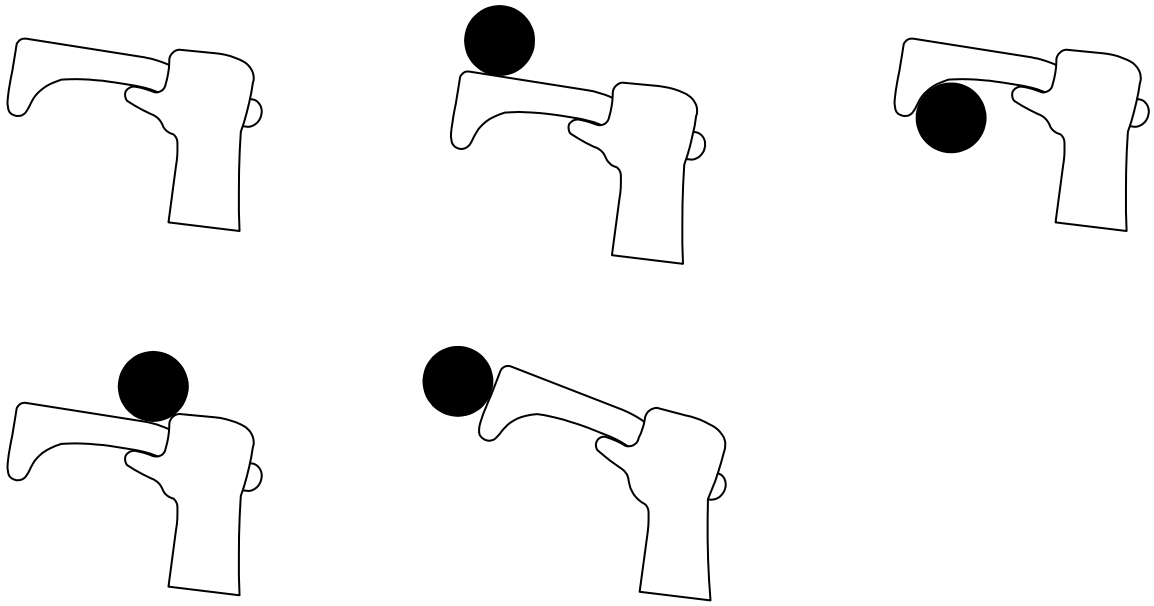
Si uno de los atacantes sale antes de que el árbitro principal dé la señal de preparados para empezar, el penalti se considerará defendido con éxito por el defensor.



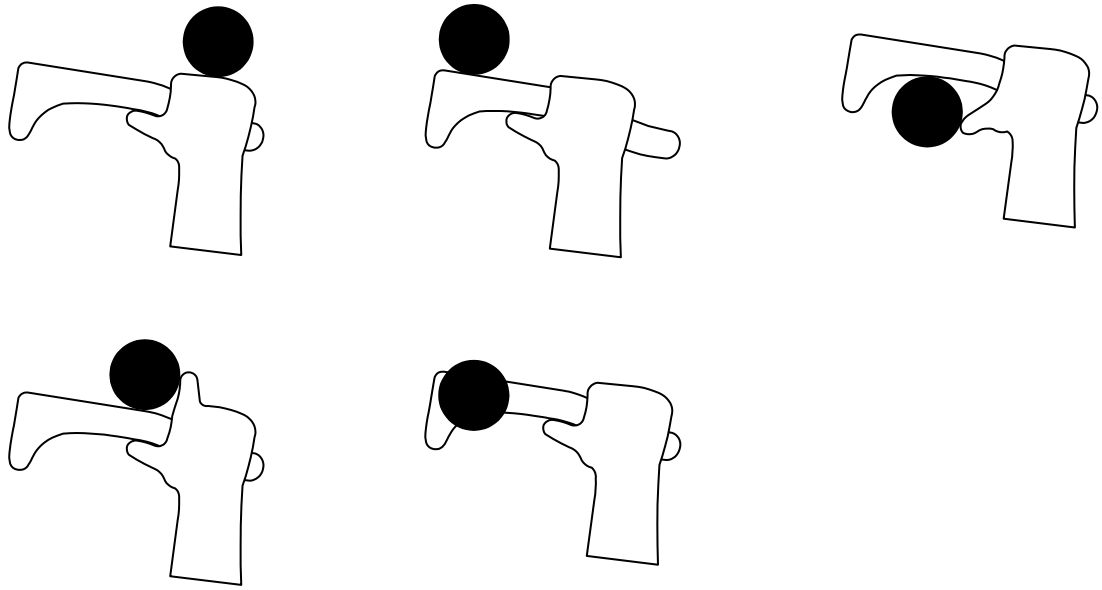
Si el defensor sale antes de que el árbitro principal dé la señal de preparados para empezar, el penalti se convertirá en gol.

INFRACCIONES CON EL PALO

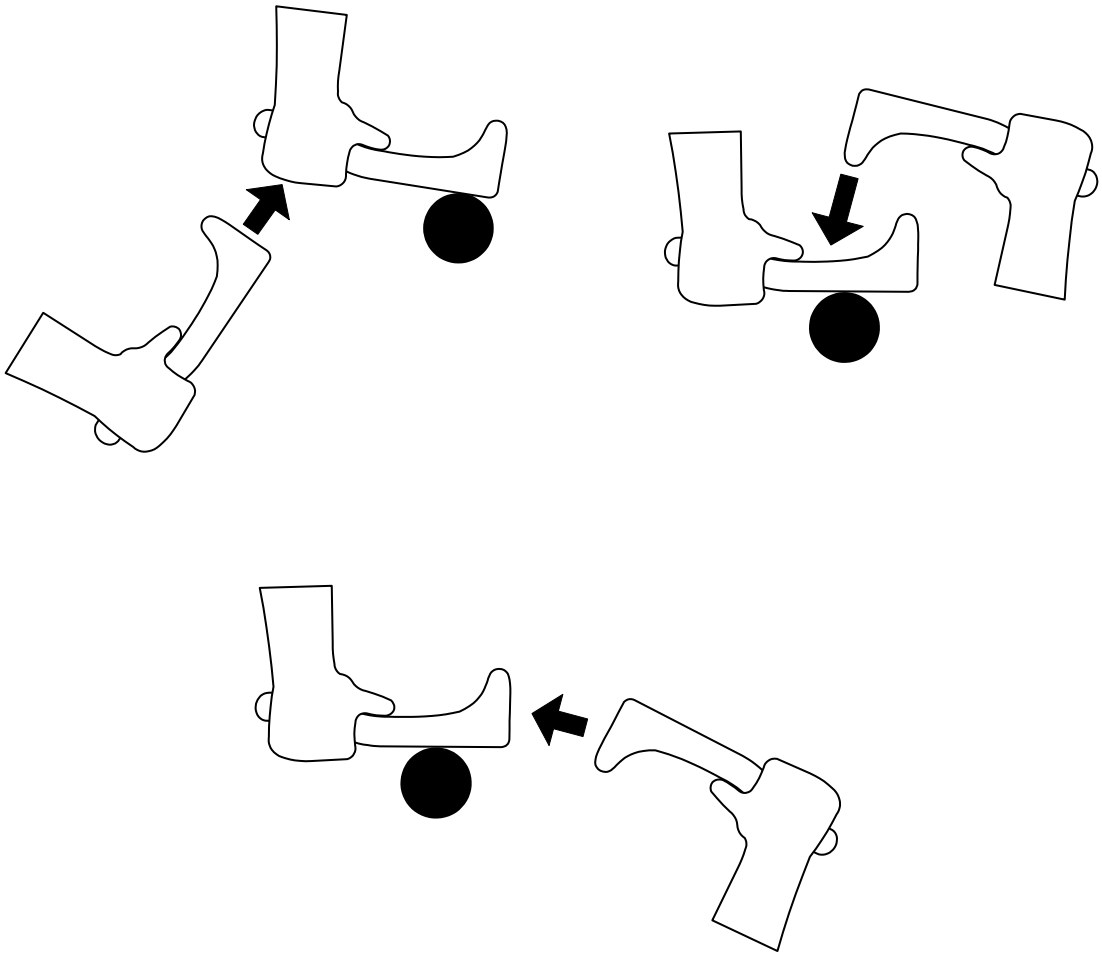
Manera correcta de llevar el palo con la mano



Manera incorrecta de llevar el palo con la mano



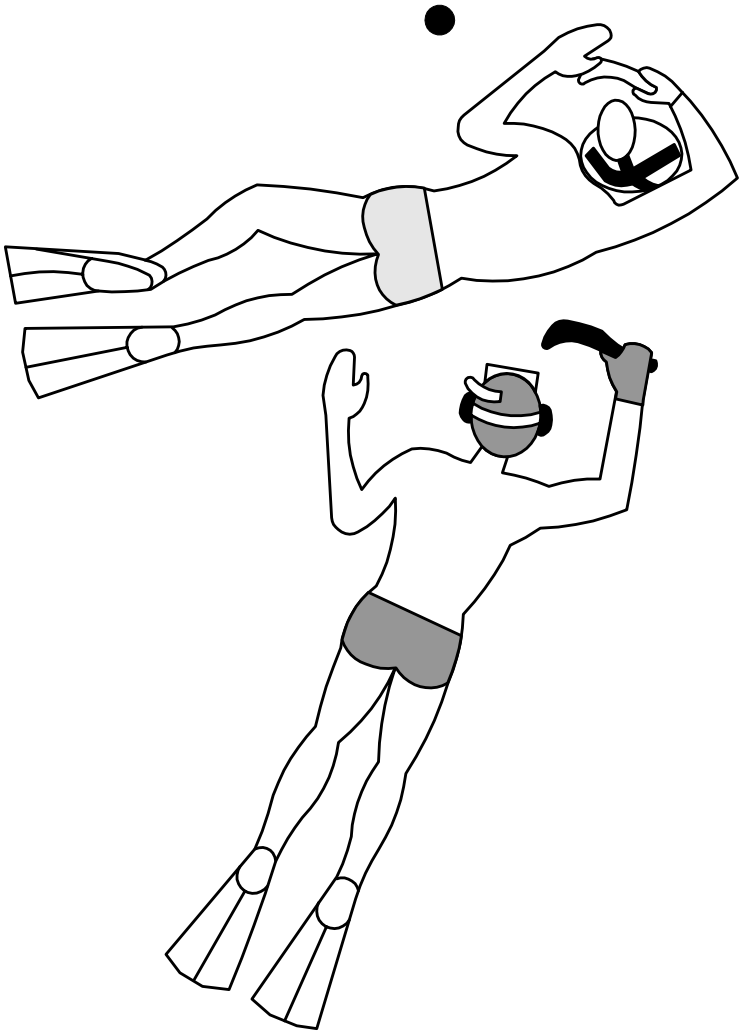
Manera incorrecta de tomar posesión de la pastilla



El palo debe hacer contacto con la pastilla primero, y no con el palo o con cualquier otra parte del cuerpo del jugador contrario.

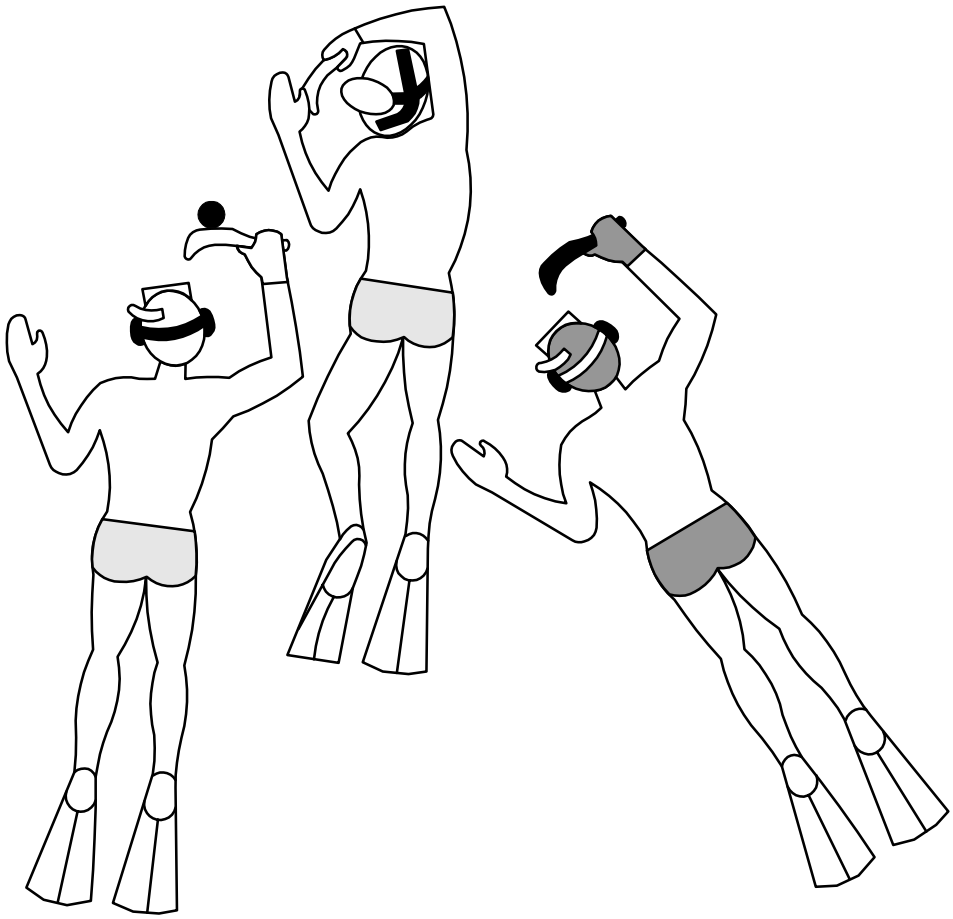
OBSTRUCCIONES

CASO A



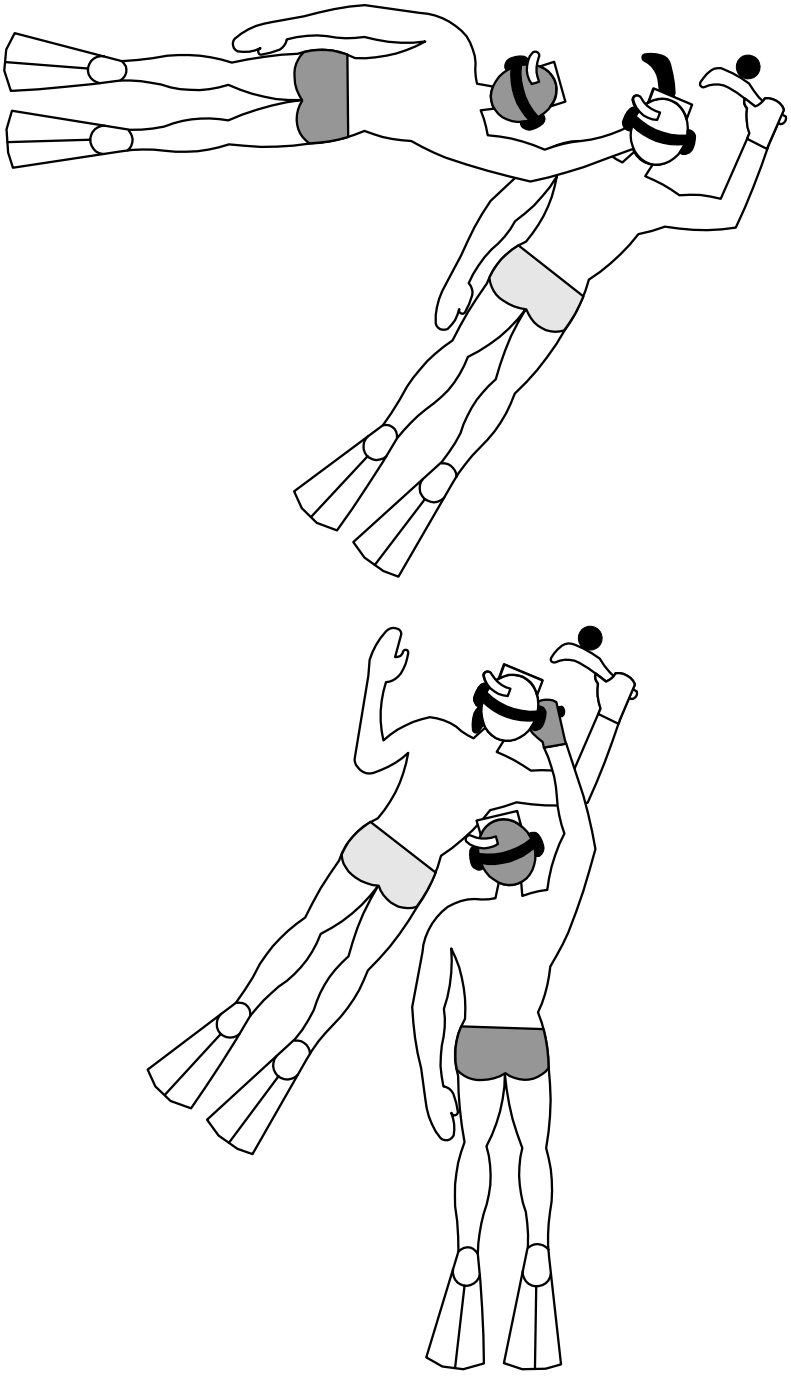
El jugador blanco no está en posesión de la pastilla. Obstruye el camino del jugador negro con su cuerpo e impide que éste se acerque a la pastilla.

CASO B



El segundo jugador blanco impide al jugador negro que tome posesión de la pastilla obstruyendo el camino al otro jugador con su cuerpo.

Caso C



En ambos casos, el jugador negro restringe el movimiento del jugador blanco poniéndole el palo en el cuello en su intento de tomar posesión de la pastilla.