



MANUAL DEL AUXILIAR DE WATERPOLO COMPETICIONES EUROPEAN AQUATICS

Septiembre 2025

MANUAL DEL AUXILIAR DE WATERPOLO

COMPETICIONES EUROPEAN AQUATICS

Antes de Empezar

Estar listo para empezar:

Debemos estar preparados 45 minutos antes de la hora de inicio del partido en la zona de la mesa del jurado ya con la uniformidad correcta.

Cuando llegemos tenemos que comprobar que los útiles a utilizar estén todos y que funcionen correctamente (equipo de decapado y ordenador) y que incluye el siguiente material:

- Cronómetro general.
- Cronómetro de 18/28" segundos.
- Cronómetros manuales un mínimo de 2.
- Banderas (blanco, azul, rojo y AMARILLO)
- El ordenador a utilizar debe estar conectado a una Red de Internet que permita el correcto envío de datos.
- Y que tenemos la impresora (o en su defecto, alguien que sea encargado de llevar todo lo que se imprima desde una impresora asociada).

RECOMENDACIONES

- Antes de abrir el programa, borrar el histórico del ordenador.
- Se recomienda llevar un acta manual (o en su defecto una hoja en blanco) donde iremos apuntando el desarrollo del juego por si hay algún problema con el ordenador o la red. Igual que una hoja aparte donde anotaremos las expulsiones para controlar de manera más visual quién lleva 2 y/o 3 expulsiones.
- Revisar con el DELEGADO FEDERATIVO las faltas de expulsión en el momento más adecuado.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

FUNCIÓN SECRETARIA

Secretari/a informático/a

En los partidos tanto de la European Aquatics como de la World Aquatics hay dos personas, secretarías, quien hace la función de segundo secretario es quien dicta al primer secretario las incidencias del partido para anotar en el acta o programa adecuado, que en este caso será el Microplus (manual que podrá encontrar al final de este).

Estas funciones se suelen designar de la siguiente manera:

primer secretario/a -> SECRETARIO/A INFORMÁTICO/A
segundo secretario/a -> SECRETARIO/A

ACTA EN LA APP MICROPLUS

Antes de iniciar sesión en el Microplus, comprobar que no se ha quedado ninguna sesión antigua abierta. Si así fuera, la cerraremos y entraremos de nuevo.

Las claves para entrar para todos los partidos que se jueguen en las piscinas de la Federación Catalana de Natación son:

- Usuario: FCN
- Contraseña: FCN-2025

Es posible que se cambien, si así fuera le haremos llegar los datos pertinentes.

Si NO SE PUEDE REALIZAR ACTA ELECTRÓNICA se deberá avisar a los Delegados (de EA y de Campo) que contactarán con Microplus para solucionarlo. En caso de imposibilidad de solucionarlo, se usará el acta manual se tendrán que **anotar los datos de los y las deportistas y equipo técnico con el NOMBRE y APELLIDO.**

El acta la firmarán los/las árbitros y el secretario/a informático del partido.

REDACCIÓN DEL ANEXO (informe del partido y administración de PDF)

Es obligatorio especificar en el anexo todas las tarjetas amarillas y rojas mostradas. También, a instancia de los árbitros o delegado, se podrán constar otras incidencias.

Es muy importante la correcta redacción del informe.

Normalmente, serán los árbitros quienes deben escribir en el informe (anexo) aunque, en ocasiones preferirán que lo haga la secretaria a dictado textual de los árbitros.

Se debe indicar:

- **Minuto y período** en el que se ha cometido la infracción

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

- **Identificación del infractor** (nº de jugador/a, entrenador/a o delegado/a)
- **Equipo local o visitante** y especificar el **NOMBRE del club**
- **Infracción**
- **Motivo** (nos le indicará siempre el árbitro que ha pitado la acción o el Delegado EA)
-

Ejemplo:

"Minut X:XX of the first/second/third/fourth part red/yellow card for Local/guess Coach/Player/delegate Mr.....
for....."

NOTA: El caso de las tarjetas rojas a jugadores/as, se muestran para especificar que no puede volver a jugar lo que quede de partido. Por tanto, siempre vienen como aclaración de una expulsión definitiva con sustitución.

El redactado definitivo de los anexos en lo que concierne al **motivo de las tarjetas o expulsiones** corresponde a los árbitros.

NOTA: En caso de que se tenga que realizar acta manual para que el partido sea de la World Aquatics, haremos un redactado claro y conciso como hacemos en las actas manuales de la catalana, haciendo un anexo aparte con el mismo redactado que si fuera un partido de acta electrónica de la European Aquatics.

Secretario/a segundo/a

Será la persona encargada de cantar las incidencias en el secretario/a primero/a o Informático/a.

Cuando hay una expulsión, después de cantarla, especificar en qué minuto entra el expulsado/a. Por ejemplo: 5'04", local 2, expulsión. Entra en el 4'46". Y ayudar a la persona secretaria cuando queden 10" para levantar bandera y acompañar en los últimos 5" cantando hasta que se levanta la bandera.

BANDERAS

Como norma general, la bandera blanca es por el equipo local, mientras que la bandera azul es por el equipo visitante.

- En caso de que el equipo local lleve gorro de color azul y el equipo visitante gorro de color blanco, se cambiarán las banderas para no confundir a los jugadores.
- En caso de que los casquillos sean de otros colores (verde, lila, negro...), la bandera blanca siempre será por el equipo local y la azul por el equipo visitante.

No se tocarán ni se levantarán las banderas hasta que hayan pasado los 18" de expulsión para dar la entrada, ya que si no se puede generar confusión al jugador/a expulsado/a o a su sustituto/a.

TERCERA FALTA PERSONAL

- Cuando la tercera falta personal de un jugador/a es una **expulsión**, debe levantarse la bandera roja. Si ésta se produce en una expulsión doble, se levantará junto con la bandera del color del equipo del jugador/a.
- Cuando la tercera falta personal de un jugador/a es un **penalti**, debe levantarse la bandera roja y pitar al

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

mismo tiempo.

Excepción: si el penalti viene precedido de una expulsión se levantará sólo la bandera roja y NO se pitará.

Es decir, si a un jugador/a que ya tenía una expulsión los árbitros le pitan otra expulsión (segunda) y, seguidamente, le pitan un penalti (tercera), no pitaremos, pero levantaremos bandera.

FUNCIÓN CRONO POSESIÓN

Se debe cambiar de posesión a 18" cuando se produzca:

- un lanzamiento a portería al salir la pelota de la mano del/la jugador/a
- coja el rebote de un disparo a portería al equipo atacante
- se produzca una expulsión simple y queden menos de 18 segundos
- se produzca un penalti
- se produzca un córner
- Cuando el balón sale por el **lateral** del campo después de una acción deliberada del defensor o bloqueo del portero

Se debe cambiar de posesión a 28" cuando se produzca:

- un servicio de portería
- un servicio neutral
- un equipo que no tenía la posesión recupere la pelota
- coja el rebote de un disparo a portería al equipo defensor

NOTA: En un saque neutral los cronos de juego y de posesión se ponen en marcha cuando toca el balón el primer jugador. Cambiaría el crono 18"/28" si la posesión la consiguiera un jugador del otro equipo, tal y como ocurre al inicio de una parte.

	Cambiar a 18"	Cambiar a 28"	No Cambiar
Lanzamiento	Siempre a 18"		
Lanzamiento con rebote	Si el equipo atacante obtiene la posesión	Si el equipo atacante obtiene la posesión	
Córner	Siempre a 18		
Lanzamiento y la pelota sale por el lateral después de haber sido tocada por el portero o por defensor intencionadamente: pase	Siempre a 18		
Penal	Si el penalti falla i el equipo lanzador coge el rebote	Si el penalti falla i el equipo lanzador coge el rebote Si el penalti marca Si es penalti último minuto de juego y el entrenador/a elige no lanzar el penalti tener una nueva posesión	
Expulsión	Si quedaban menos de 18" de posesión		Si quedaban más de 18" de posesión Si es una doble expulsión
Neutral		Siempre a 28	
El equipo que no tenía la posesión, la recupera		Siempre a 28	

FUNCIÓN CRONO GENERAL

Es la persona encargada de subir todas las incidencias en el marcador y llevar el crono de forma ágil.

Cuando se concede un tiempo muerto o se acaba el período, iniciar rápidamente el cronómetro para controlar el tiempo de descanso o del minuto de tiempo muerto.

Durante el último período, tener presente la campana para marcar el último minuto de partido.

NOTA: recordar al DF y al speaker del último minuto del partido por el micro.

Recordemos que, si el partido termina en empate, al finalizar el tiempo reglamentario, ponemos en marcha enseguida el crono con los 3 minutos correspondientes para el comienzo de la tanda de penaltis.

DESCANSOS ENTRE PERÍODOS

Los descansos entre los períodos son de **2 minutos**, excepto entre el **2º y 3º** período que es de **5 minutos**. Cuando queden 30" para que acabe el tiempo de descanso (**1'30"** excepto entre el segundo y tercer período que será al **4'30"**), se debe tocar la **bocina**.

TIEMPO MUERTOS

Recordamos que la persona **secretaria** (o **tiempo muerto** en caso de que al jurado esté convocada esta función) es la persona encargada de **conceder los tiempos muertos**, pero es la persona del **crono general** quien **controla el minuto de tiempo muerto**. Aunque somos un equipo y cualquiera que vea que se ha pedido tiempo muerto, le puede pitar.

Como recomendación y como aclaración, en el primer silbato de los **45"** **indicar con un dedo** que se trata del primer silbato y en el **1'**, **indicar con dos dedos** que se trata del segundo silbato.

NOTA: cuando la posesión de la pelota no es de ninguno de los dos equipos y se pide tiempo muerto, por ej. después de un disparo y nadie se ha hecho con la posesión, no puede concederse el tiempo muerto.

Se tienen **dos tiempos muertos** por equipo que pueden solicitarse en cualquier momento del juego, incluyendo después de señalarse un penalti. Pueden ser pedidos al **mismo período de juego e incluso seguidos**.

NOTA: el entrenador del equipo atacante puede solicitar un tiempo muerto después de haberse señalado un penalti y antes de que se ejecute.

FUNCIÓN DEL JUEZ DE GOL

En un partido con jueces de gol, si una de las personas designadas como juez de gol no se presentara, el segundo secretario pasará a hacer de juez de gol. Se encontrará sentado en la línea de gol en el lado de la mesa, siempre que por motivos organizativos sea posible. Su postura será recta y decorosa.

Señalará de la siguiente manera:

1. Que los jugadores están correctamente colocados detrás de la línea de gol al inicio de los períodos, levantando un brazo verticalmente.
2. Que un jugador se ha adelantado antes del silbato del árbitro al inicio de un período, levantando los dos brazos verticalmente
3. Un saque de portería o córner, señalando con el brazo horizontal la dirección del ataque.
4. Un gol, con ambos brazos cruzados por encima de la cabeza.

TARJETAS, ENTRADAS INCORRECTAS, EXPULSIONES DEFINITIVAS Y DOBLES

TARJETA AMARILLA A UN EQUIPO POR SIMULACIÓN

Marcaremos durante el tiempo de juego dicha tarjeta amarilla siendo aplicada al capitán del equipo, ya que esta tarjeta es una advertencia para todos ellos

Habrà que hacerlo constar en el **anexo completo** explicando que se ha mostrado la tarjeta amarilla al equipo por simulación (siempre previa consulta al Delegado ya los/las árbitros del partido).

NOTA: Si el equipo persiste en la simulación, el árbitro expulsará disciplinariamente (código 4) y le mostrará la tarjeta roja, al jugador/a que considere que en ese momento ha realizado la simulación.

*Esta expulsión definitiva disciplinaria debe anotarse en el **anexo** donde se explicará el motivo de la amonestación.*

TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS

Cuando el árbitro muestra una **tarjeta roja a un jugador/a**, puede ser:

- por **sustitución definitiva disciplinaria**
- por **acción violenta**
- a un jugador/a del banquillo por mal comportamiento o **por falta de respeto**.
- entre períodos o fuera del tiempo efectivo del partido (tarjeta roja).

En todos los casos, es necesario realizar **anexo o informe** explicando los motivos de las amonestaciones.

EQUIPO TÉCNICO

Cuando se muestre tarjeta amarilla o tarjeta roja a cualquier miembro del equipo técnico deberá realizarse **anexo o informe** explicando los motivos de la amonestación, indicando el momento en que ha sucedido y quién es el amonestado.

NOTA: la tarjeta amarilla sólo se puede mostrar al entrenador/a, mientras que la tarjeta roja puede ser para el entrenador/a, delegado/ao cualquier miembro del staff técnico o jugador.

SUSTITUCIONES

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

- El jugador sustituto puede ingresar en el campo desde el Área de Reingreso por Exclusión tan pronto como el jugador excluido haya salido a la superficie dentro de esta área.
- Ya no es necesario que los jugadores se toquen las manos por encima del agua antes de realizar la sustitución en el Área de Reingreso por Exclusión.

Importante: el contacto de manos sigue siendo obligatorio en las sustituciones realizadas mediante el Área de Sustituciones Lateral o flying substitution.

En la sustitución rápida el jugador/a sustituto/a entrará por detrás de la línea de gol e irá nadando hasta el lugar donde quieran realizar la sustitución, pero nunca puede sobrepasar la línea de medio campo. En caso de que no entre por detrás de la línea de gol y salte directamente al lateral del campo, se considerará también como entrada incorrecta.

- Si un jugador abandona el campo de juego a través del Área de Reingreso por Exclusión o por el Área de Sustituciones Lateral sin ser reemplazado, este jugador podrá reingresar en el campo por la misma área.
- Si un **jugador sale del agua durante el juego** sin permiso del árbitro, se sienta en las escaleras, se pone de pie o sale al banquillo será sancionado con expulsión definitiva con sustitución por el resto del partido.

EXPULSIONES DOBLES

Si se trata de una expulsión doble por 18" no comportará realizar el anexo del acta.

Si los jugadores/as son **expulsados/as definitivamente** con sustitución disciplinaria por el resto del partido deberá mostrarse la tarjeta roja que comportará la redacción del **anexo o informe**.

IMPORTANTE: en caso de expulsión doble el **crono de posesión nunca se reinicia a 18"**, ni cuando quedan menos de 18". Si se trata de la **tercera falta personal** de alguno de los dos jugadores implicados, **levantar la bandera roja y la de su equipo** (blanca o azul).

EXPULSIONES

Antes de que un sustituto entre el jugador excluido debe abandonar inmediatamente el terreno de juego por cualquier sitio, sin salir del agua, y desplazarse al área de reentrada de expulsión (emergente su cabeza visiblemente por encima de la superficie del agua) más cercana a la línea de gol del jugador sin interferir con el juego.

NOTA: El jugador expulsado y el sustituto **no deben tocar las manos** por encima del agua antes de la entrada del sustituto.

ENTRADAS INCORRECTAS

Es una entrada incorrecta:

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

- Cuando un jugador/a expulsado/a **se dirige a su zona de reentrada** y se reincorpora al juego sin haber salido del campo de juego ni haber entrado antes en su zona de exclusión.
- Cuando un jugador/a expulsado/a se dirige a la zona de reentrada por **fuera del campo de juego** y el sustituto/a entra en el campo de juego antes de que el jugador/a haya llegado
- Cuando un jugador/a expulsado/a se dirige a la zona de reentrada **por dentro del campo de juego** y el **sustituto/a entra** en el campo de juego **antes de que el jugador/a haya llegado**

Siempre será penal, se chutará el penalti con ambos equipos con los 7 jugadores en el campo de juego excepto si el expulsado hubiera entrado antes de tiempo y aun quedara tiempo de expulsión, en cuyo caso irá a la zona de reentrada a cumplir el tiempo restante en caso de que el penalti no se marque y no hubiese cambio de posesión.

EXPULSIÓN DEFINITIVA DISCIPLINARIA

Es expulsión definitiva disciplinaria con sustitución a los 18". Lo que implica que ese jugador no puede jugar más durante el partido y que deberá abandonar el recinto de la piscina.

- **JUGADOR expulsado** que no sale de campo de juego por la zona de expulsión (código 4)
- Jugador **NO** expulsado que sale del agua sin permiso ni en los momentos autorizados (código 4) siempre, después de comprobar que no es por indisposición ni lesión, ni sangrado.

EXPULSIONES DEFINITIVAS NO DISCIPLINARIAS

Es una expulsión definitiva no disciplinaria:

- jugador/a que lleve grasa

Tal y como su nombre indica, esta expulsión es no disciplinaria y **no será necesario realizar anexo del acta**.

Antes del lanzamiento del penalti, el equipo quedará con seis jugadores/as en el campo de juego. En ese caso se tratará del código 7/3.

JUGADOR EXPULSADO SIN GORRO

Desde la mesa **NO se dará la entrada** al jugador expulsado o a su sustituto si no tiene el gorro puesto. (*Reglamento WP 22-24 Apéndice 4. Punto 4.1 y artículo 9. FALTAS DE EXPULSIÓN punto 9.16.1 y 9.16.2*)

ACCIDENTES, LESIONES Y ENFERMEDADES

Accidente, lesión o enfermedad (que no implique sangrado)

- El árbitro podrá interrumpir brevemente el juego y ordenar la sustitución inmediata del jugador lesionado, en su caso.
- Después de la recuperación, el jugador puede volver al juego como sustituto normalmente.

Nota: Ya no se permite suspender el juego por 3 minutos para evaluar lesiones.

Sangrado

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

- Si un jugador presenta sangrado, el árbitro deberá ordenar salir inmediatamente del agua.
- El juego no se interrumpe y permite la entrada inmediata de un sustituto.
- Una vez detenido el sangrado, el jugador puede volver como sustituto normal.

EQUIPOS Y CLUBES

JUGADORES/AS Y EQUIPO TÉCNICO

Antes del inicio del partido debe comprobarse que coincide el número de jugadores/as anotados en el acta con los presentes en la piscina. También comprobar el equipo técnico y los capitanes/as.

Hay que recordar que puede haber 14 jugadores/as inscritos en el acta (12 jugadores/as de campo y 2 porteros/as). Si un equipo se presenta con 13 jugadores o menos, podrán jugar con un solo portero.

Un portero/a llevará siempre el número 1. El segundo portero podrá llevar cualquier número del 2 al 14. Ambos siempre con gorro rojo.

Al inicio del partido, cada equipo debe jugar con siete jugadores, uno de los cuales debe ser portero. Tras el inicio del partido, un equipo no está obligado a tener un portero en el terreno de juego y puede jugar con siete jugadores de campo.

PROTOCOLO PARA LA TANDA DE PENALTIS

Al finalizar el cuarto período no finalizaremos el partido en caso de que se tenga que realizar tanda de penalti. Iremos al desplegable de los periodos donde encontraremos la opción **Penalties TO BE PLAYED** y será donde se realizarán las anotaciones del lanzamiento de los penaltis.

Recordamos los pasos a seguir para proceder a la tanda de penaltis, de aplicación inmediata a los partidos que ya se están jugando.

- Ningún partido puede terminar en empate. (A excepción de partidos de eliminatorias de ida y vuelta).
- Inmediatamente después del final del cuarto período, se procede a un descanso de 3 minutos controlado por el crono general.
- Si pasado ese tiempo los equipos no están colocados, el árbitro puede mostrar tarjeta amarilla al primer entrenador del equipo infractor.
- No se debe escribir ninguna lista de jugadores/as antes del inicio de la tanda de penaltis.
- La persona secretaria y el resto de los miembros de la mesa deben registrar el número de jugadores que tiren los penaltis y, junto con el delegado federativo, deben comprobar que los tiradores pueden participar en la tanda de penaltis: ningún jugador con tres (3) faltas personales, jugadores excluidos con tarjeta roja (expulsiones definitivas)

Las funciones que realizar durante la tanda de penaltis por parte de los miembros de la mesa arbitral serán:

- Persona **secretaria informática** continuará anotando los goles en la opción **Penalties TO BE PLAYED**.
- Persona **secretaría** dictará en todo momento cada lanzamiento a la persona secretaria informática y señalará en el **crono general** el tanteo de goles.
- Persona **crono general** subirá los goles en el marcador. Es importante que esté actualizado a cada lanzamiento.
- Persona **crono de posesión** realizará anotación manual de los lanzamientos y controlará que se cumpla el orden establecido en la primera tanda de penaltis si es necesario el lanzamiento de una segunda tanda.

Todo el equipo de árbitros auxiliares comprobará siempre que sea necesario que los lanzadores no están excluidos del partido y que puedan realizar el lanzamiento.

RECORDATORIO

PUNTUALIDAD Y SERIEDAD

- Desde el momento en que entramos en una piscina, estamos representando al colectivo arbitral del CNA. Debemos demostrar **profesionalidad y seriedad**.
- Se debe estar **45 min antes** del inicio del partido en la mesa arbitral vestido con la uniformidad correcta y preparados para actuar (o 35 minutos en caso de ligas RFEN).
- Árbitros y auxiliares **somos un equipo**. Antes, durante y después del partido debemos ayudarnos.
- **El uso del móvil en la mesa arbitral está prohibido**. No lo utilizaremos si no es extrema necesidad desde el momento en que nos sentamos en la mesa hasta que acaba el partido.

UNIFORMIDAD

Los miembros de la mesa debemos llevar el uniforme reglamentario en buen estado

- Polo correspondiente, por dentro del pantalón.
- Cinturón blanco.
- Pantalón blanco largo (no piratas, ni rasgados ni con agujeros).
- Calcetines blancos y de caña alta (largos).
- Zapatillas blancas reglamentarias. Deben utilizarse sólo en las instalaciones de la piscina. Con lo cual deberemos cambiarnos los zapatos antes de entrar y al salir. Es por un tema de higiene y respeto a los deportistas.
- Parca, sudadera y gorra en aquellos partidos que lo requieran.

Una uniformidad deficiente llevará, sin duda, a dar una Mala imagen del equipo arbitral, menoscabando su credibilidad ante los Participantes y el público en general.

Vestuarios:

Se recuerda que los clubes deben poner a disposición del equipo arbitral (árbitros y auxiliares) un vestuario independiente de los equipos y exclusivo para el equipo arbitral, separados hombres y mujeres. Deben garantizar la seguridad de las pertenencias de los árbitros en su ausencia. (Reglamento Deportivo de competiciones. Actualizado a 26/06/2023. Artículo 13.)

Herramientas de trabajo:

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

- Silbato.
- Estuche con bolígrafo azul y títex.
- Hoja en bruto para anotar a los/las jugadores/as que lleven dos expulsiones.
- Actas y anexos. Una carpeta puede ser útil para que no se moje el acta.
- Crono, si lo considera.

COMIDA Y BEBIDA

No está permitido comer ni beber durante el partido, salvo agua. Además, si se hace, se debe hacer de forma que no se pueda estropear tanto el equipamiento como el acta. Resumiendo: si se debe beber, es recomendable hacerlo durante un descanso y de forma discreta.

COMETER ERRORES

Como en cualquier actividad humana, también se pueden cometer Errores en la Mesa. En algunas ocasiones, los miembros de la Mesa pueden ser que no estén seguros de alguna decisión. En estos casos, informarán inmediatamente al Delegado federativo y en su defecto a los árbitros, sobre todo si el cronómetro se ha detenido. Si se tuviera que parar el partido por alguna circunstancia se cuidará que no perjudique alguna clara situación de ventaja para cualquiera de los equipos. Es mejor resolver todas las cuestiones en el Momento en que se producen, que no esperar a resolverlas al final de un periodo o del partido, pero siempre esperando el momento oportuno de hacerlo.

Los auxiliares de waterpolo debemos tener presente que formamos parte del jurado en un partido. Eso quiere decir, que debemos mostrar profesionalidad y decoro. Estamos para cumplir una tarea, por lo tanto, debemos ser conscientes de nuestras responsabilidades.

Los árbitros son los responsables de todo lo que ocurre durante el desarrollo del partido. Sus decisiones son definitivas y no tienen apelación posible. La mesa está para colaborar con los árbitros, si hubiera alguna discrepancia entre la mesa y ellos, evidentemente se aplicará el criterio de los árbitros.

FESTIVOS, NO DISPONIBILIDADES E INCOMPATIBILIDADES

Le recordamos la utilización de los festivos en el portal AIGA para facilitar el trabajo a la hora de designar y reducir el número de designaciones rechazadas.

Las designaciones se realizan a dos semanas vista. Si durante la semana de la designación, no se acepta ni rechaza durante los primeros cuatro días, se dará de baja directamente del partido.

En caso de que necesite quitar o añadir algún festivo y el portal ya no se lo permita, puede escribir en la Secretaría CNA para que haga la gestión, así como para bloquear días en concreto que no puede actuar de manera periódica. Por ejemplo:

- Días laborables
- Sábado mañana
- Sábado tarde
- Domingo mañana
- Domingo tarde

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

Recuerda que tiene el desplegable de las incompatibilidades para aquellos casos en los que tenga vinculación estrecha con algún club o equipo.

NO PRESENTACIÓN DE UN MIEMBRO DEL EQUIPO ARBITRAL

Si cuando faltan 30 min para el inicio de un partido falta un miembro del equipo arbitral, se debe intentar contactar con la personal; ya que, en caso de ser necesario, se busque un/a sustituto/a de urgencia. No esperar a cuando queden 5 minutos para el inicio del partido a dar la alerta de que falta un/a compañero/a, ya que de esta forma no es viable sustituirlo.

CÓDIGO ÉTICO Y DE CONDUCTA ARBITRAL DEL COMITÉ DE ÁRBITROS DE LA FCN

Tiene a su disposición el Código ético y de conducta arbitral del Comité de Árbitros de la FCN en el apartado “Mis documentos” del portal Aiga para el correcto desarrollo de nuestro trabajo.

NEUTRALIDAD

Todos los miembros de la Mesa debemos comportarnos, en todo momento, con Profesionalidad y decoro. Eso quiere decir, que no podemos llamar, animar, gesticular ni lamentarnos. Todos los miembros de la Mesa debemos ser completamente neutrales.

APP WATERPOLO PLUS

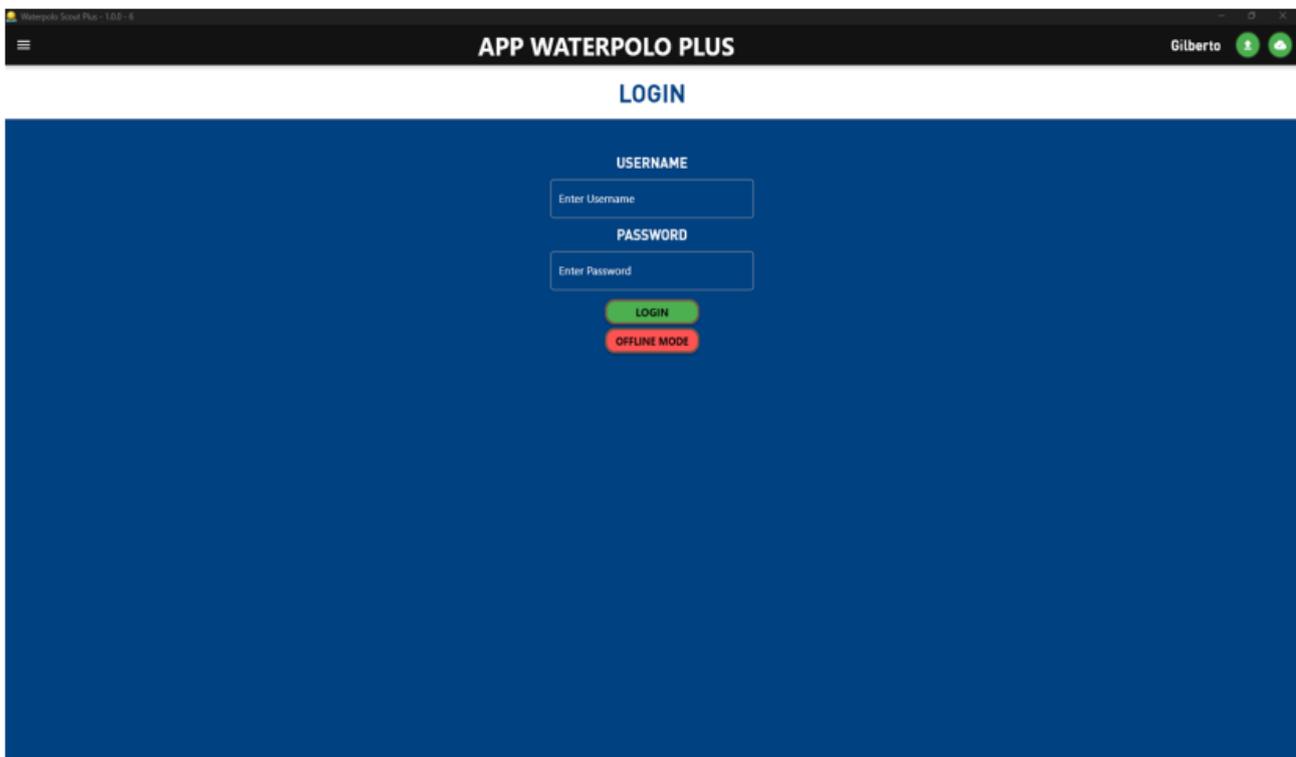
Esta guía presenta los conceptos básicos de la nueva **App de marcaje en directo hecha por Microplus**. Te guiará a través de la instalación, el inicio de sesión, la selección de partidos, las operaciones previas al partido y la entrada de datos.

Instalación

Recibirás un archivo de instalación de Windows. Simplemente inícialo y sigue las instrucciones en pantalla. Una vez completado, se creará un icono de escritorio, que se puede usar para iniciar el software.

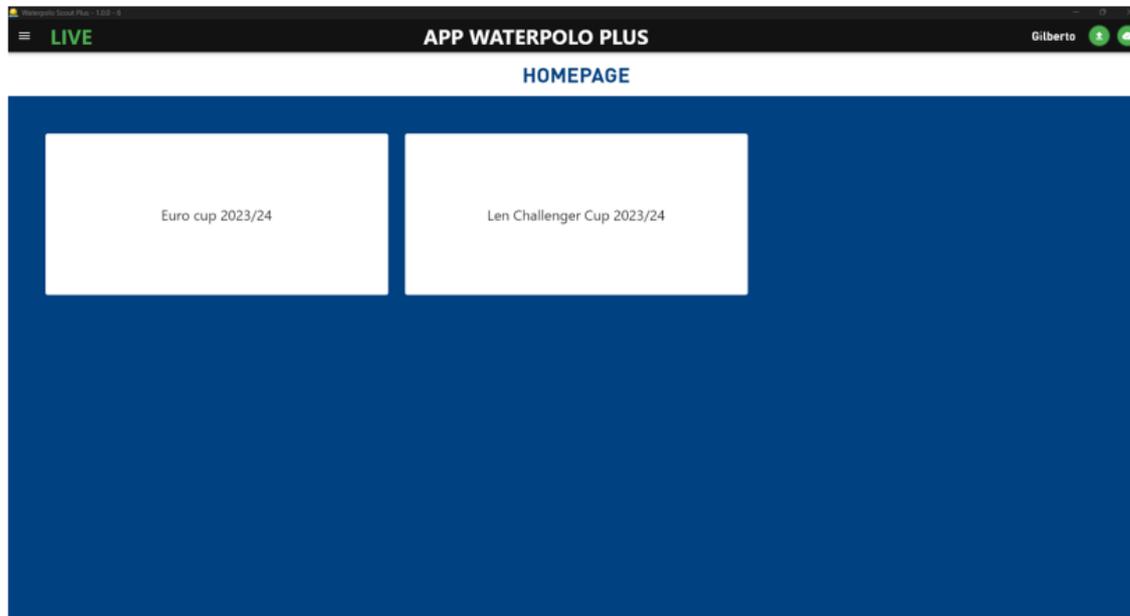
Log-in

Después de iniciar la aplicación, aparecerá la pantalla de inicio de sesión. Introduce el nombre de usuario y la contraseña proporcionados por Microplus. Una vez que se haya iniciado sesión, presiona el botón LOGIN. Elija el modo LIVE si está entrando información para un partido real, o el modo TEST si está practicando.



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

El sistema solo te mostrará las competiciones y partidos que se te asignen. Comienza seleccionando el evento correcto (por ejemplo, Liga de Campeones, Eurocopa o Copa Challenger).



Una vez que hayas hecho tu selección, el software se conectará a la base de datos y descargará todos los partidos asignados a tu cuenta de usuario. Si no es la primera vez que inicias sesión, es posible que se te pida que vuelvas a descargar los datos o que continúes con la base de datos local existente.

Advertencia:

Si estás trabajando en un partido (por ejemplo, si ya has introducido las alineaciones o estás en medio del partido), **NUNCA** vuelvas a descargar la base de datos, ya que esto eliminará todos los datos, dejando el partido vacío. Sin embargo, debes volver a descargar la base de datos si se han asignado nuevos partidos o si hay actualizaciones de la lista o los árbitros. **Por lo general, se recomienda volver a descargar la base de datos antes de cada día de juego para asegurarse de tener la información más reciente.**

Selección de partidos / Match Selection

Una vez que hayas accedido a una competición, verás una lista de partidos asignados a tu Usuario. Solo tienes que seleccionar el que necesites gestionar.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

SELECT MATCH



The screenshot shows a 'SELECT MATCH' interface with a grid of match cards. Each card displays the date and time, the teams, and a refresh button. The matches listed are:

- 02/11 - 19:00: WASPO 98 HANNOVER vs VK SABAC ELIXIR
- 23/09 - 10:00: WASPO 98 HANNOVER vs GS PERISTERIOU
- 21/09 - 20:00: WASPO 98 HANNOVER vs CN TERRASSA
- 08/03: BVSC-ZUGLO vs BVK CRVENA ZVEZDA
- 08/03: SPANDAU 04 BERLIN vs CC ORTIGIA
- 08/03: ASTRALPOOL CN SABADELL vs EN TOURCOING
- 08/03: PANIONIOS GSS vs CSA STEAUA BUCHAREST

Administrar coincidencias / Manage Matches

Una vez seleccionado el partido, los botones de la pantalla principal te permiten gestionar todo lo necesario para preparar el partido:



The screenshot shows a match management interface with the following buttons:

- ENTRIES PLAYERS
- ENTRIES DELEGATION STAFF
- ENTRIES REFEREES
- MANAGE LINEUP
- MATCH MANAGEMENT
- LIVE MATCH (BASIC)
- LIVE MATCH (FULL)
- MATCH REPORT AND PDF MANAGEMENT

- Jugadores:** Introduce o edita los detalles del jugador.
- Equipo técnico:** Administra la información de los miembros del equipo.
- Árbitros:** Administra los nombres de los árbitros y agrega nuevos árbitros.
- Administrar alineaciones:** Introduce las alineaciones de ambos equipos para los partidos seleccionados.
- Gestión de partidos:** Asigna árbitros y delegados y exporta la lista de inicio.
- Partido en vivo (Básico):** Introducción de estadísticas básicas, para Challenger y EuroCup.
- Partido en vivo (completo):** Introducción completa de estadísticas de la Champions League.
- Acta del partido y gestión en pdf:** Imprime la acta del partido después del partido.

Por lo general, los primeros tres botones (Jugadores, Personal, Árbitros) no son necesarios a menos que falten personas específicas y deban agregarse manualmente.

Preparando el partido / Preparing the Game

Este párrafo lo guía a través de la actividad principal previa a los partidos: introducir las alineaciones de los equipos, el personal del equipo y los árbitros para el partido.

Alineaciones / Lineups

Comienza por establecer las alineaciones. Haga clic en el botón Administrar alineación:

1. Marque que la opción "Dorsal automático" esté configurada. Esto permitirá introducir automáticamente a los jugadores siguiendo la numeración del 1 al 13.
2. Selecciona en la esquina superior izquierda el equipo en el que deseas operar.
3. Agrega jugadores en orden de número de gorro seleccionando cada jugador y haciendo clic en Agregar (Add) en el centro. Los números de gorro se asignarán automáticamente en caso de la configuración de "BIB automático", de lo contrario, será necesario asignarlos manualmente.
4. Si falta un portero, haz doble clic en el nombre del jugador para editar su rol, asignarlo como portero y guardar los cambios.
5. Para designar al capitán del equipo, haga doble clic en el nombre del jugador, marque la casilla "Capitán" y guarde.

PANIONIOS GSS vs CSA STEAUA BUCHAREST 08/03 Lineup Management

Select team: PANIONIOS GSS automatic_bib

Player in team (13)						Available player			
Num	Captain	Surname	Name	Role	Status	Num	Surname	Name	Role
<input type="checkbox"/>		GALANIDIS	Konstantinos	Goalkeeper	Reserve	<input type="checkbox"/>	8	MOURATIDIS	Pavlos
<input type="checkbox"/>		LIMARAKIS	Konstantinos	Goalkeeper	Reserve	<input type="checkbox"/>	1	MAVROVOUNIOTIS	Ioannis
<input type="checkbox"/>		KOPELIADIS	Nikolaos		Reserve	<input type="checkbox"/>		BAYOLIMI	Mochamet
<input type="checkbox"/>		BOUZALAS	Dimitrios Prodromos		Reserve	<input type="checkbox"/>	11	KATRAOURAS	Thomas
<input type="checkbox"/>		OKOUNETSIS	Konstantinos		Reserve	<input type="checkbox"/>	11	UKROPINA	Alexo
<input type="checkbox"/>		PAPAKOS	Ioannis		Reserve				
<input type="checkbox"/>		GRAMMATIKOS	Achilleas		Reserve				
<input type="checkbox"/>		KALITZIS	Georgios		Reserve				
<input type="checkbox"/>		MOSKOV	Nikola		Reserve				
<input type="checkbox"/>		MOURIKAS	Konstantinos		Reserve				
<input type="checkbox"/>		GOUNAS	Alexandros Evgenios		Reserve				
<input type="checkbox"/>		PAWLOSTATHIS	Ioannes Angelos		Reserve				
<input type="checkbox"/>		KAPETANAKIS	Grigorios		Reserve				

ANDION VALINAS Alejandro Number: 3 Role: Status: Reserve Captain:

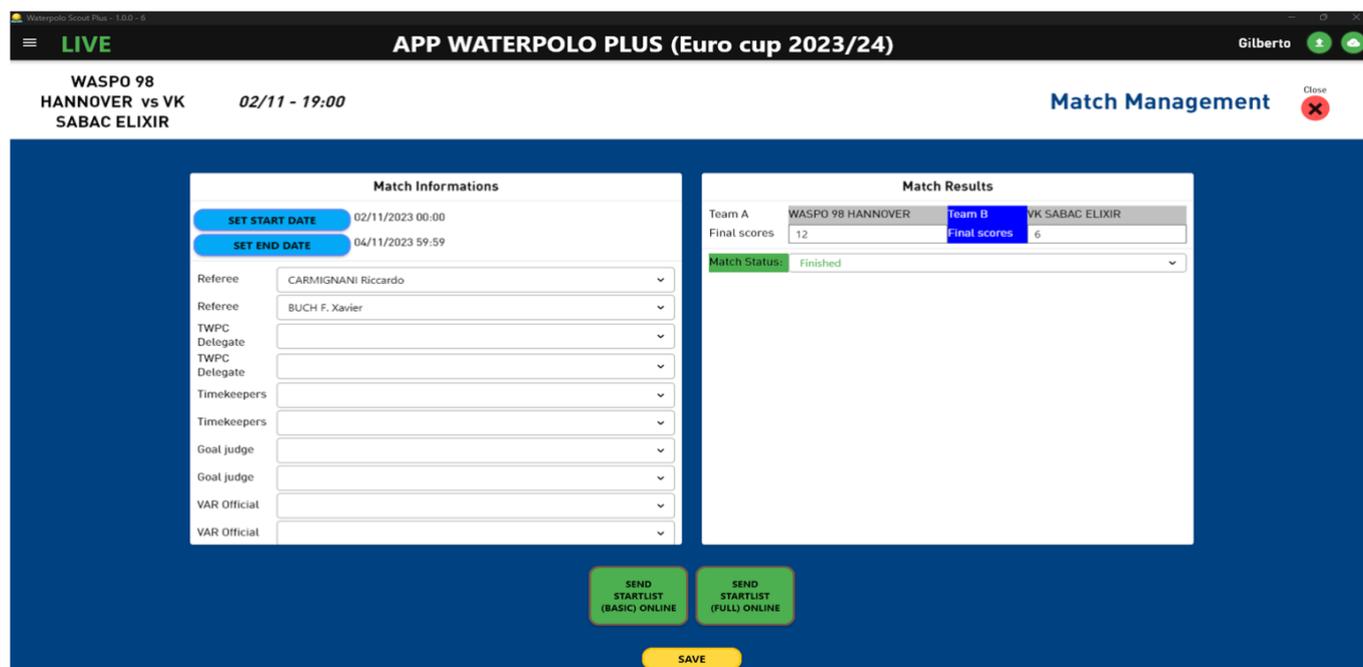
Num	Captain	Surname	Name	Role	Status	Num	Surname	Name	Role
<input type="checkbox"/>		MALNERO FERNANDEZ	Diego	Driver	Reserve	<input type="checkbox"/>		PRUNELL GONZALEZ	Ivan
<input type="checkbox"/>		PEREZ AZZOUZ	Ahmad	Centre Forward	Reserve	<input type="checkbox"/>		GUTIERREZ GONZALEZ	Ignacio Aaron
<input type="checkbox"/>		MOLTHEN	Ashort	Centre Back	Reserve	<input type="checkbox"/>	7	KEUNING	Mees
<input type="checkbox"/>		ANDION VALINAS	Alejan	Centre Back	Reserve	<input type="checkbox"/>		SANCHEZ FRANCO	Pol
<input type="checkbox"/>		DIAZ GONZALEZ	Pablo	Field Player	Reserve	<input type="checkbox"/>		ROSS	Kai
<input type="checkbox"/>		GONZALEZ FERNANDEZ	Iker	Field Player	Reserve	<input type="checkbox"/>		SMIT	Terrence Jacobus
<input type="checkbox"/>		ESPINOSA VAZQUEZ	Javier	Wing	Reserve				
<input type="checkbox"/>		GARCIA TERRON	Pol	Wing	Reserve				
<input type="checkbox"/>		ESPANOL LIFANTE	Albert	All-Round	Reserve				
<input checked="" type="checkbox"/>		MERCADO LOZA	Diego	Defender	Reserve				
<input type="checkbox"/>		SORIANO GUARDIA	Ferran	Defender	Reserve				
<input type="checkbox"/>		SALVADOR MAGANA	Marc	Defender	Reserve				
<input type="checkbox"/>		PRUNELL GONZALEZ	Sergio	Defender	Reserve				

Personal del equipo / Team Staff

Después de configurar las alineaciones para ambos equipos, haga clic en el botón Personal de alineación del partido (Match Lineup Staff) para asignar al personal del equipo un procedimiento similar al utilizado para los jugadores (haga clic en el nombre en la lista de la derecha y presione "Agregar"). Una vez hecho esto, seleccione el botón rojo "Cerrar" para volver al menú principal.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros
Árbitros / Game Officials

Seleccione Gestión de partidos para continuar con la entrada de datos para los árbitros del juego. Selecciona los árbitros y delegados en los menús desplegables. Después de asignarlos, guarda y exporta la lista de inicio al servidor utilizando el botón correspondiente (Básico para Challenger y Eurocopa, Completo para la Liga de Campeones).



The screenshot shows the 'APP WATERPOLO PLUS (Euro cup 2023/24)' interface. At the top, it displays 'LIVE' and 'Match Management'. The match details are: WASPO 98 HANNOVER vs VK SABAC ELIXIR, dated 02/11 - 19:00. The interface is divided into two main sections: 'Match Informations' and 'Match Results'.

Match Informations:

- SET START DATE: 02/11/2023 00:00
- SET END DATE: 04/11/2023 59:59
- Referee: CARMIGNANI Riccardo
- Referee: BUCH F. Xavier
- TWPC Delegate: [Empty]
- TWPC Delegate: [Empty]
- Timekeepers: [Empty]
- Timekeepers: [Empty]
- Goal Judge: [Empty]
- Goal Judge: [Empty]
- VAR Official: [Empty]
- VAR Official: [Empty]

Match Results:

Team A	Team B
WASPO 98 HANNOVER	VK SABAC ELIXIR
Final scores: 12	Final scores: 6

Match Status: Finished

Buttons at the bottom: SEND STARTLIST (BASIC) ONLINE, SEND STARTLIST (FULL) ONLINE, SAVE.

Gestión de partidos en vivo / Live Match management

Una vez que todo esté configurado y el juego esté a punto de comenzar, selecciona la función Live Match, dependiendo de si necesitas operar en modo de estadísticas básicas o completas.

Modo de estadísticas básicas / Basic Stats Mode

La información a registrar en este modo de trabajo se limita a goles, exclusiones, sprints y faltas en ataque.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros



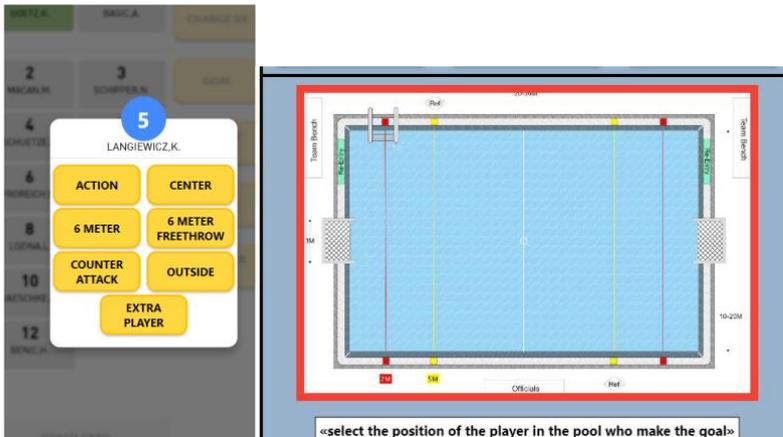
Las siguientes operaciones son las que **se ejecutarán al comienzo de cada período**:

1. *Selecciona el primer período e inicialo, luego elige los dos porteros titulares.*
2. *Las dos cajas amarillas en la parte superior central de la pantalla controlan el temporizador del juego. Puedes configurar la hora manualmente o usar la barra espaciadora para iniciar y detener el reloj.*
3. *Para introducir la hora en modo manual, presione el botón del temporizador (o F5), luego ingrese la hora y confirma con Enter.*
4. *Al comienzo de cada período, ingresa al SPRINT WON seleccionando el jugador que ganó el balón y el jugador que lo perdió.*

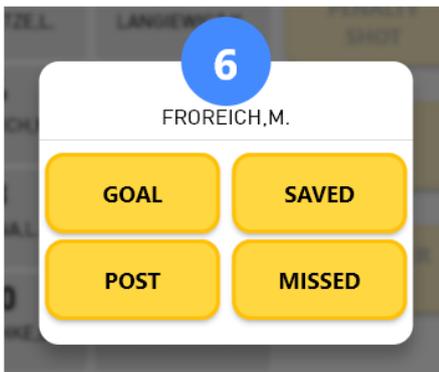
Para cada equipo, hay botones específicos para gestionar el juego:

- **Cambiar portero:** Cambia automáticamente de portero.
- **Faltas en ataque:** Selecciona el jugador que cometió la falta.
- **Gol:** Selecciona el tipo de tiro y la posición del jugador en el mapa de la piscina.

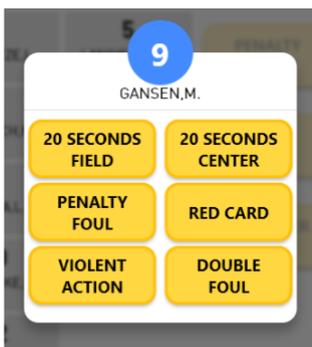
Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros



- **Tiro de penalti:** Después de elegir al jugador, selecciona el resultado del tiro.

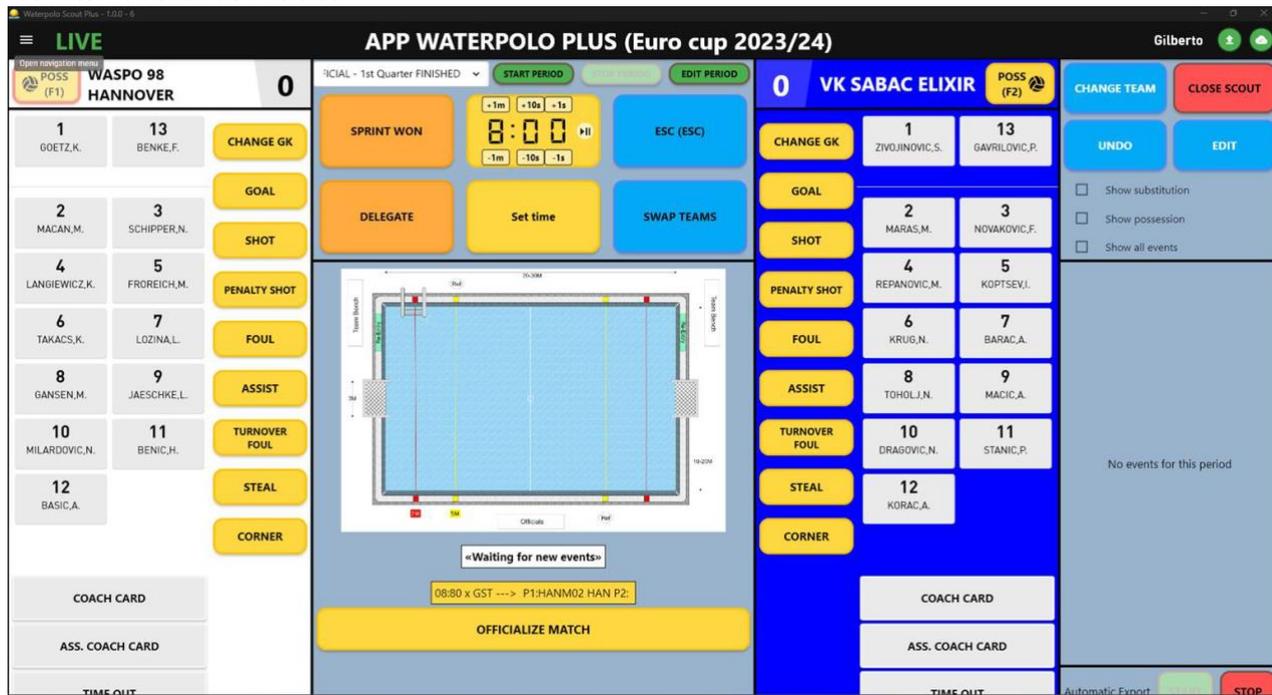


- **Faltas:** Después de elegir el jugador excluido, especifica el tipo de expulsión. En caso de expulsiones dobles, deberás seleccionar un jugador del equipo contrario justo después de la selección del evento.



Después de cada período, presiona el botón Detener período, confirma la detención y, a continuación, selecciona el siguiente período. Repite este proceso hasta el cuarto período, después de lo cual puedes finalizar el juego e imprimir el informe del partido. Si el juego está empatado, deberás ir al modo de penaltis.

Modo de estadísticas completas / Full Stats Mode



Los botones son los mismos que los del modo básico, con la adición de:

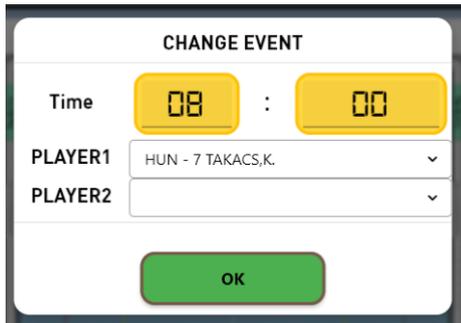
- **Botón de tiro**, que te pedirá que selecciones el tipo de tiro que realizó el jugador, seguido del resultado del tiro (el mismo que según los penaltis),
- **Botón de asistencia**, para el que tendrás que seleccionar el jugador que hizo la asistencia en caso de gol
- **Botón de robo**, para seleccionar el jugador que ha ganado la posesión de balón para su equipo
- **Botón de córner**, para indicar el jugador que volverá a poner el balón en juego después de que se haya asignado un córner.

Editar, deshacer e intercambiar / Edits, Undo, and Swaps

En el panel del extremo derecho, encontrarás cuatro botones en la parte superior que te permiten realizar algunas operaciones adicionales.

- **Cerrar**: Cierra el formulario de scouting y vuelve a la página principal.
- **Cambiar equipo**: Intercambia un evento entre dos jugadores de equipos opuestos (por ejemplo, si por error asignas un gol al equipo equivocado).
- **Deshacer**: Cancela un evento.
- **Editar**: Permite modificar la hora o el jugador involucrado en un evento. Si deseas editar el evento en sí, tendrás que deshacer el incorrecto y crear un nuevo evento.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

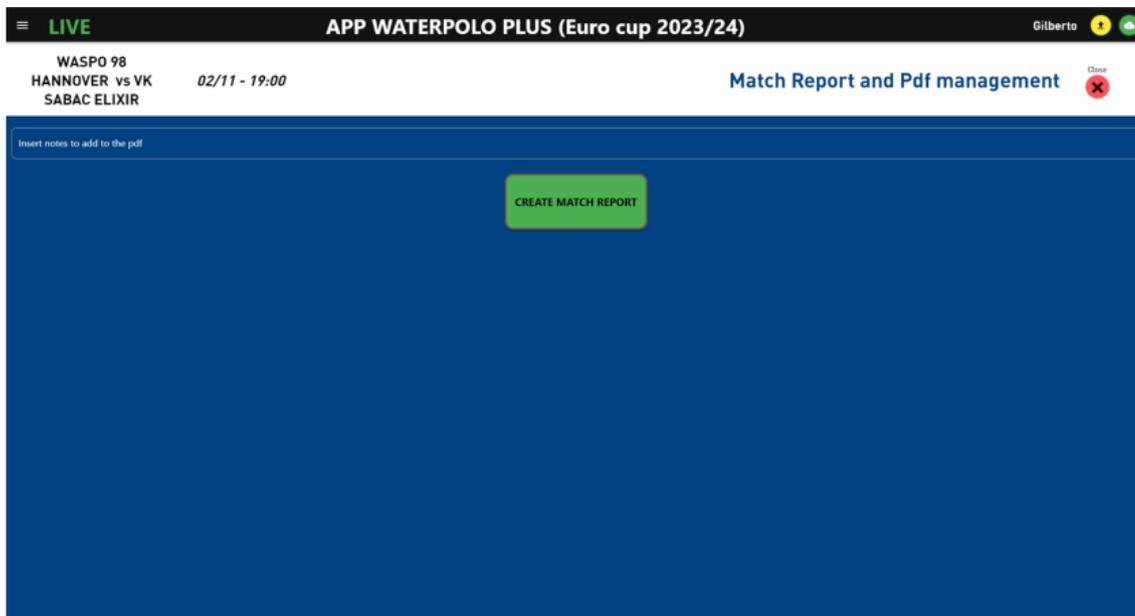


Advertencia:

Para editar un evento de un período anterior o después del partido, selecciona Editar período, elige el período correcto y realiza los cambios necesarios. Evita volver a presionar Período de inicio si editas después de un juego o en un período finalizado.

Después del partido / Post Game

Después del juego, cierra el formulario de ojeador y ves a la pantalla de informe del partido y administración de PDF. Aquí, puedes imprimir el informe del partido y agregar cualquier nota de los delegados, como tarjetas de entrenador o jugador. Después de introducir las notas, haz clic en Crear informe de partido para generar un PDF directamente en su computadora, de modo que puedas proceder a imprimirlo o reenviarlo por correo electrónico.



Exportación / Export

A través de HTTP POST, la aplicación intenta constantemente cargar los últimos datos de coincidencia en el servidor, con el fin de mostrar los resultados en directo en el sitio web.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

Dos iconos, junto tu nombre de usuario en la parte superior derecha de la pantalla de la aplicación, están monitoreando el estado de este proceso.

El icono de la nube verde es un indicador de la conectividad a Internet existente. Se vuelve amarillo o rojo dependiendo del tiempo fuera de línea de su dispositivo.

Si los datos del partido se han exportado con éxito al sitio web, verás el indicador de flecha verde, que permanecerá amarillo durante todo el proceso de carga.

