



MANUAL DEL AUXILIAR DE WATERPOLO

COMPETICIONES NACIONALES

Septiembre 2025

MANUAL DEL AUXILIAR DE WATERPOLO

PAUTAS A SEGUIR ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DEL PARTIDO

Estar listo para empezar:

Debemos estar preparados 35 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 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).

Marcador:

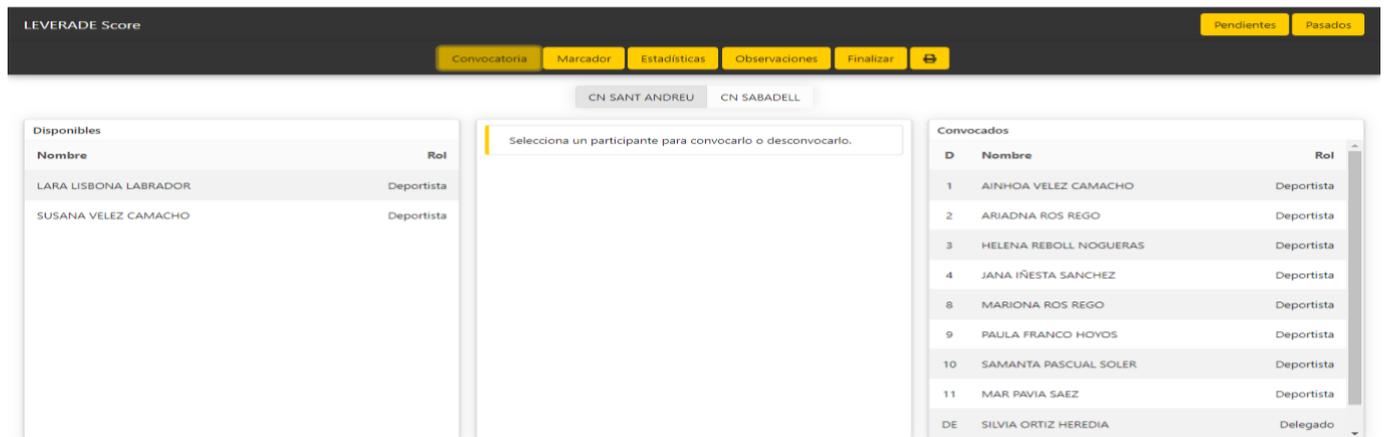
Haremos que el marcador arranque 30 minutos antes del inicio del partido indicando la cuenta atrás de 30 a 10 minutos, o en el momento en el que deberá comenzar la preparación de la presentación.

FUNCIÓN SECRETARIA

Al llegar los árbitros de la RFEN, les pediremos, de forma educada, que nos abran el partido, ya que al ser de un servidor diferente al de nuestro comité, los miembros de la mesa no están autorizados.

La correcta entrada al LEVERADE será siempre por la dirección: **score.leverade.com**. Nunca entraremos de manera oculta o por una dirección diferente de ésta, ya que es posible que haga que el programa no funcione correctamente durante el transcurso del partido.

Cuando el partido ya está y hemos comprobado que se carga de forma correcta, iremos a la pestaña de CONVOCATORIA para comprobar que los dos equipos han incluido sus alineaciones. Si hubiera algún equipo que no tuviera la alineación introducida, informaremos a los árbitros de la RFEN y/o al DELEGADO FEDERATIVO para que se lo hagan saber a la persona encargada del equipo que falte.



Disponibles		
Nombre		Rol
LARA LISBONA LABRADOR		Deportista
SUSANA VELEZ CAMACHO		Deportista

Selecciona un participante para convocarlo o desconvocarlo.

Convocados		
D	Nombre	Rol
1	AINHOA VELEZ CAMACHO	Deportista
2	ARIADNA ROS REGO	Deportista
3	HELENA REBOLL NOGUERAS	Deportista
4	JANA IÑESTA SANCHEZ	Deportista
8	MARIONA ROS REGO	Deportista
9	PAULA FRANCO HOYOS	Deportista
10	SAMANTA PASCUAL SOLER	Deportista
11	MAR PAVIA SAEZ	Deportista
DE	SILVIA ORTIZ HEREDIA	Delegado

- Repasaremos, junto con los árbitros de la RFEN y los documentos de que ellos dispongan de los jugadores y el equipo técnico, que la convocatoria es correcta. Comprobando correctamente el número de gorro de los jugadores y el cargo que ocupan los miembros del equipo técnico. Indicando a los entrenadores/as con las siglas E1 y/o E2 en el lugar donde indica dorsal y el delegado de equipo con las siglas DE.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

LEVERADE Score Pendientes Pasados

Convocatoria Marcador Estadísticas Observaciones Finalizar

CN SANT ANDREU CN SABADELL

Disponibles	
Nombre	Rol
BRUNA DOT I HIDALGO	Deportista
INGRID RODRIGUEZ GARCIA	Deportista
PAULA FERNANDEZ LOPEZ	Deportista
PAULA LEITON ARRONES	Deportista
SILVIANA CAROLINA SILVA ESPINEL	Deportista
SOFIA MIRO GARCIA	Deportista
RAUL MARTÍ LORA	Delegado

Rol:

Nombre:

Dorsal:

Convocados		
D	Nombre	Rol
1	AINHOA MUÑOZ PADILLA	Deportista
2	ANDREA MOYA CORTES	Deportista
5	ELIA DOT HIDALGO	Deportista
6	INGRID MEJA MARTIN	Deportista
8	IRENE CASADO LOPEZ	Deportista
9	MAR CARRASCO SALLEN	Deportista
10	MARIA RUBIO MADURELL	Deportista
11	LIDIA DOT HIDALGO	Deportista
12	MARTA SILVA MORALES	Deportista

El siguiente paso será indicar en la pestaña de "EQUIPO ARBITRAL":

- Quién es el DELEGADO DE CAMPO, junto con su licencia (en caso de no tenerla, se la pediremos, pero si ha dado documento acreditativo la encontraremos allí).
- Quien forma parte del jurado de auxiliares comprobando que estén correctamente indicados nombre y apellidos.
- Y si hay solicitud de fuerza pública presentada y/o solicitada

En caso de no tener al delegado de campo y/o la solicitud de fuerza pública se lo haremos saber al Delegado Federativo y a los árbitros de la RFEN para que la persona responsable del equipo que organiza el partido nos lo facilite.

LEVERADE Score Pendientes Pasados Salir

Convocatoria Marcador Estadísticas Observaciones **Equipo arbitral** Finalizar

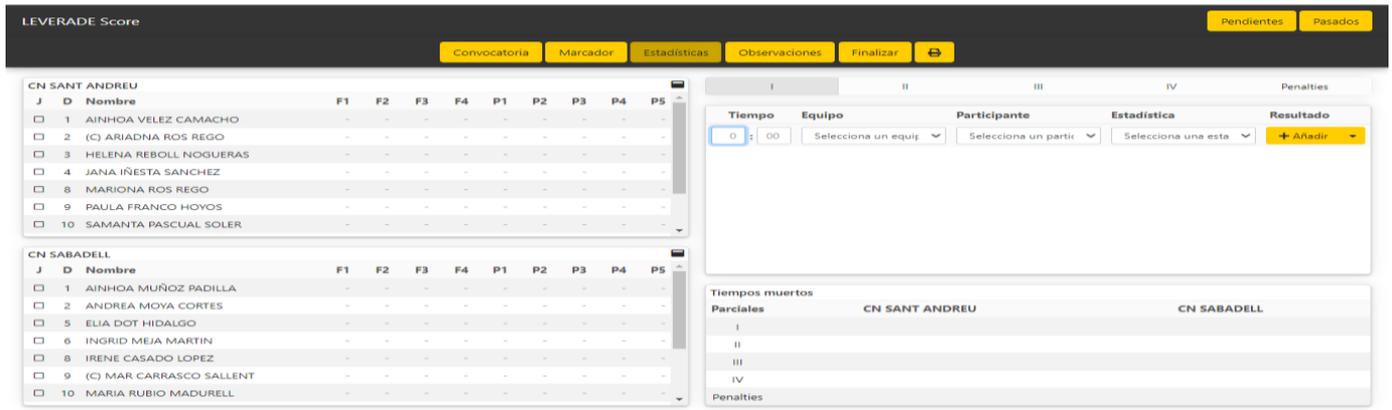
<p><input type="checkbox"/> Solicitud de fuerza pública</p> <p>Delegado de campo: <input type="text"/></p> <p>Primer secretario: <input type="text"/></p> <p>Crono general: <input type="text"/></p> <p>Juez de gol 1: <input type="text"/></p> <p>Número de espectadores: <input type="text" value="55"/></p>	<p><input type="checkbox"/> Presencia de la fuerza pública</p> <p>Tiempo muerto: <input type="text"/></p> <p>Segundo secretario: <input type="text"/></p> <p>Crono tiempo posesión: <input type="text"/></p> <p>Juez de gol 2: <input type="text"/></p>
--	---

Acabado todo esto, y teniendo todas las partes cumplimentadas correctamente, deberemos facilitar una copia en papel del acta al Delegado Federativo, y quien lo solicite, antes del inicio del partido.

DURANTE EL PARTIDO

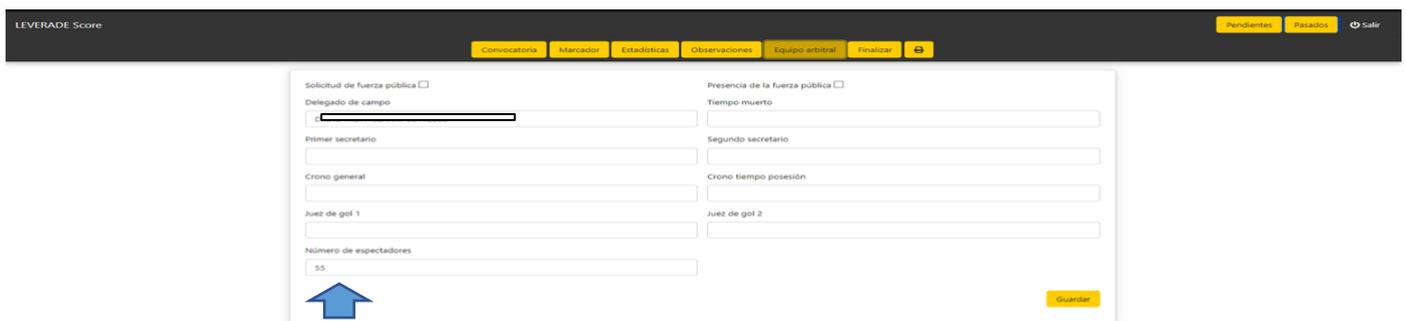
Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

Anotaremos cada incidencia del partido en la pestaña ESTADÍSTICAS. Comprobaremos que cada línea que añadimos con cada incidencia al desarrollo del juego se traspasa correctamente a la zona de faltas y puntos (a la izquierda de la pantalla).



Si durante el transcurso del partido nos encontramos con cualquier incidencia le comunicaremos enseguida al Delegado Federativo para que nos indique como proceder.

En un descanso que creamos oportuno, en la pestaña EQUIPO ARBITRAL, indicaremos el número de espectadores que se encuentran en la piscina. Recordad después de cambiar de pestaña de nuevo a la pestaña CONVOCATORIA que estamos en la parte correcta del partido.



FINALIZACIÓN DEL PARTIDO

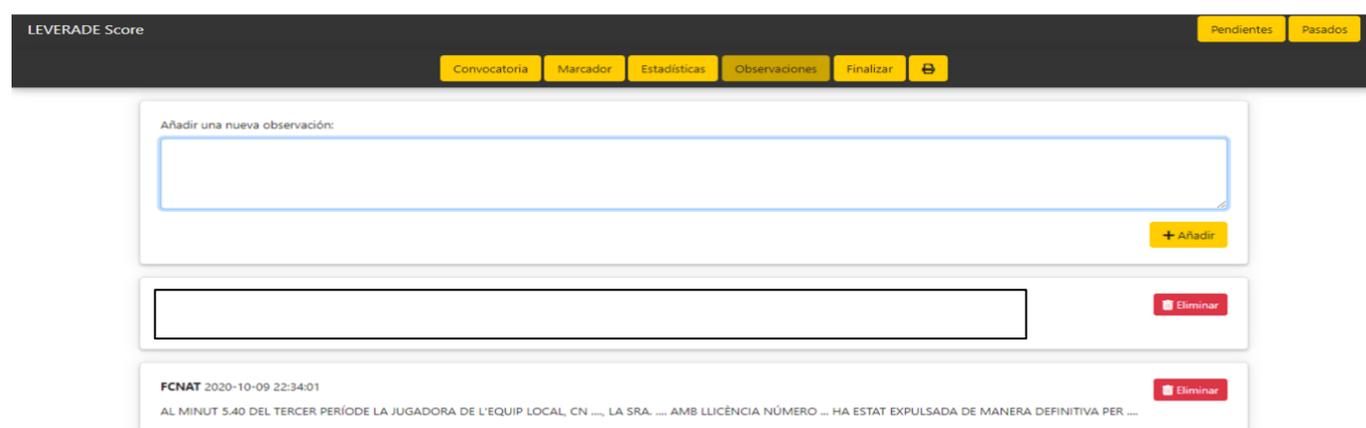
Al acabar el partido, en caso de que éste acabe en empate, seguiremos los protocolos pautados por la tanda de penaltis (Reglamento WP 2025).

En caso de ser necesaria la redacción de anexo, lo haremos desde la pestaña OBSERVACIONES. Y siempre desde la correcta manera de la redacción del mismo.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

Recordemos que un error en la redacción puede comportar la NO sanción o la sanción inadecuada de la persona responsable de la incidencia durante el partido.

- En el minuto XX:XX del XX periodo al jugador/entrenador/delegado número X del equipo visitante/local, CN, el Sr. con número de licencia, se le expulsa /se le muestra tarjeta XXXXX por....."



LEVERADE Score

Pendientes Pasados

Convocatoria Marcador Estadísticas Observaciones Finalizar

Añadir una nueva observación:

+ Añadir

Eliminar

FCNAT 2020-10-09 22:34:01
AL MINUT 5:40 DEL TERCER PERÍODE LA JUGADORA DE L'EQUIP LOCAL, CN, LA SRA. AMB L·LICÈNCIA NÚMERO ... HA ESTAT EXPULSADA DE MANERA DEFINITIVA PER

Eliminar

El secretario/a, tras el final del partido SIEMPRE preguntará a los DOS árbitros la de RFEN si se puede cerrar el partido. Iremos a la pestaña FINALIZAR y clicaremos en el botón finalizar. Una vez cerrado, si todo ha ido bien, desaparecerá el botón verde de finalización del partido, lo que nos indicará que todo ha sido correcto y el partido ha sido "subido" a la web de la RFEN.



LEVERADE Score

Pendientes Pasados

Convocatoria Marcador Estadísticas Observaciones Finalizar

Anular partido Finalizar partido

LEVERADE Score

Pendientes Pasados Salir

Convocatoria Marcador Estadísticas Observaciones Equipo arbitral Finalizar

OL		
OL		
OP		
OE		
OE		

Cambiar partido a pendiente

Si no se pudiera finalizar, informaremos inmediatamente al DELEGADO FEDERATIVO. Y seguidamente, guardaremos el pdf en el escritorio y/o imprimiremos el acta y el anexo, lo cerraremos todo y volveremos a entrar de nuevo en el partido para proceder a echar el cierre.

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.
- Si es posible, después de cada parte, guardar el pdf del acta y el anexo al escritorio. Así si pasara algo con el programa tendremos un resguardo de lo hecho hasta el momento.
- Revisar con el DELEGADO FEDERATIVO las faltas de expulsión en el momento más adecuado.
- Siempre, repasaremos con el/los árbitro/s que el anexo se ha redactado de la forma correcta. NUNCA cerraremos el partido sin que lo hayan repasado primero.
- Si NO SE PUEDE REALIZAR ACTA ELECTRÓNICA, en el acta manual se tendrán que **anotar los datos de los y las deportistas y equipo técnico con el NOMBRE, APELLIDO y Nº de LICENCIA**. El acta la firmarán los E1 de cada equipo y el DC. Los árbitros también la firmarán y se dará una copia al equipo local, una copia al equipo visitante, y el original se la quedarán los árbitros.
- Se deberá indicar en el anexo el motivo por el que no ha sido posible realizar el acta electrónica con el máximo detalle posible (errores del Clupik (Leverade), de conexión a internet, del propio ordenador...). Este anexo será firmado por los DE de cada uno de los equipos y árbitros. Una copia será por el equipo local, otra copia por el equipo visitante, y el anexo original se la quedarán los árbitros.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

- Facilitaremos una copia del acta y el anexo al Delegado federativo para que él realice la gestiones oportunas.
- Al finalizar, volver a borrar lo histórico.

En aquellos partidos donde hay dos personas secretarías, quien realiza la función de segundo secretario es quien dicta al primer secretario las incidencias del partido para anotar en el acta.

Estas funciones se suelen designar de la siguiente manera:

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

RECORDATORIO:

- Es **OBLIGATORIO** realizar también **EL ACTA MANUAL** (en un acta impresa del mismo partido, un acta en bruto o en su defecto en una hoja de papel). Así podemos tener el **desarrollo del partido** en caso de sufrir cualquier problema con el acta electrónica.
- Si el programa Clupik (Leverade) da problemas con la conexión a internet, al finalizar el partido deberá comprobarse que todas las anotaciones consten correctamente en el acta. Una vez activada la casilla de color verde que pone "**ENVIAR**", debemos clicar para que se suba correctamente el partido y poderlo finalizar clicando "**FINALIZAR**".

REDACCIÓN DEL ANEXO

Es muy importante la **correcta redacción de los anexos** para poder acudir al comité sancionador y que éste pueda aplicar las sanciones pertinentes a todos los implicados/as.

Se debe indicar:

- **Minuto y período** en que se ha cometido la infracción
- **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 silbado la acción)

En caso de que la persona infractora venga a pedir disculpas al equipo arbitral, se anotará en otro párrafo/anotación, pero se hará referencia a la persona infractora por no generar dudas.

Si la acción se ha cometido estando el juego parado (TM, gol o entre períodos), especificarlo también en el anexo.

Ejemplos:

- **"En el minuto 1:23 del primer período el jugador nº10 del equipo visitante, el CN....., el Sr..... ha sido expulsado definitivamente con sustitución (código 4) mostrándole tarjeta roja por**

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

"El jugador infractor, el sr ha pedido disculpas al finalizar el partido."

- *"En el **minuto 0:45** del **segundo período** la jugadora **nº 5** del equipo **local**, **CN**, la **Sra.** ha sido expulsada por acto de violencia (código 5) hacia una contraria, **por***

La acción ha tenido lugar durante el tiempo muerto pedido por el entrenador del equipo visitante".

- *"En el **minuto 3:50** del **cuarto período** al **entrenador (E1)** del **equipo local**, el **CN**, el **Sr.** se le ha mostrado la segunda tarjeta amarilla (código 9), comportando la **tarjeta roja** (código 10), **por**"*

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.

En la pestaña Finalizar del Clupik (Leverade), una vez finalizado el partido se puede cambiar a partido pendiente si fuera el caso de que se tuviera que añadir algún comentario en el anexo. NUNCA se podrá borrar nada, nada más escribir nuevos comentarios.

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 gorros 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 20" de expulsión para dar la entrada, ya que si no se puede generar confusión al jugador/a expulsado/a o 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 a 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 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

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 se falla i el equipo lanzador coge el rebote	Si el penalti se falla i el equipo lanzador coge el rebote Si el penaltis marca Si es penalti al último minuto de juego y el entrenador/a elige no lanzar el penalti y 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

En aquellos partidos en los que el jurado está formado por tres auxiliares, es la persona encargada de cantar las incidencias del partido a la persona secretaria.

A la hora de cantar debe hacerse **EN ORDEN: Minuto, Local o Visitante, Número de jugador/a o persona del equipo técnico** y qué tipo de **acción** se ha dado. En caso de que sea gol, comprobar con el secretario el marcador con los goles.

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 4'44". 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.

Cuando se concede un tiempo muerto o se termina 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:** en partidos de ligas nacionales o internacionales, preguntar al DF y al speaker si se informará 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

Los descansos entre los períodos en las categorías **cadete, juvenil y absoluto** 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 el **claxon**.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

TIEMPO MUERTOS

Recuerde 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**.

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

Se debe anotar en el desarrollo del juego, poniendo el tiempo en que se ha producido y si es el equipo local o visitando el implicado. En la casilla a la que se le imputa de nº de jugador, se le asigna al capitán o capitana ya que es por todo el equipo, y el código 9 de la tarjeta amarilla.

Habrà que hacer anexo completo explicando que se ha mostrado la tarjeta amarilla en el equipo por simulación.

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** (código 4)
- por **acción violenta** (código 5)
- a un jugador/a del banquillo por mal comportamiento o por **falta de respeto** (código 4).
- **entre períodos o fuera del tiempo efectivo** del partido (código 10).

En todos los casos, es necesario realizar **anexo** explicando los motivos de las amonestaciones:

"En el minuto ... del ... período, el jugador/a número ... del equipo ..., CN ..., el sr/a ha sido expulsado/a definitivamente por ... Se le ha mostrado la correspondiente tarjeta roja"

EQUIPO TÉCNICO

Cuando se muestre tarjeta amarilla (código 9) o tarjeta roja (código 10) a cualquier miembro del equipo técnico deberá realizarse **anexo completo** 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/a o cualquier miembro del staff técnico.

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

EXPULSIONES DOBLES

Si se trata de una expulsión doble por 18" (código 2) no comportará realizar el anexo del acta.

Si los jugadores/as son **expulsados/as definitivamente** con sustitución disciplinaria (**código 4**) deberá mostrarse la tarjeta roja que comportará la redacción del **anexo**.

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).

ENTRADAS INCORRECTAS

Es una entrada incorrecta:

- 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 (**código 7**):

- jugador/a que lleve grasa

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

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

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.

*NOTA: En el caso del código 7/3, el código correspondiente **al Clupik (Leverade) es el 14. En el caso de realizar acta electrónica se deberá especificar en el anexo si ha sido un 2/3 o 7/3 para que quede reflejado.***

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)

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.

La ausencia del entrenador/a 1 comportará la redacción de anexo.

DELEGADO/A DE EQUIPO (DE)

Todo equipo formado por más de 5 deportistas debe presentar delegado de equipo, no puede tener más funciones en el partido.

La ausencia de delegado/a de equipo comportará la redacción de anexo.

DELEGADO/DA DE CAMPO (DC)

Recordar la importancia de la figura del delegado de campo, que es quien debe velar por el correcto desarrollo del partido, cuidando todos los aspectos relacionados con el mismo. La preparación del campo de juego, el equipamiento de la mesa, los casquillos de los equipos, la asistencia al equipo arbitral, etc.

Habrà que identificar y recordarle la obligación de estar junto a la mesa arbitral durante el partido. Si tenemos cualquier incidencia o necesidad antes, durante y/o después del partido, será el responsable de atenderlas.

La ausencia de delegado/a de campo comportará la redacción de anexo.

PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

Tanto en la zona de sustitución rápida el jugador sustituto y el sustituido deben chocar las manos en el momento en que ambos jugadores estén fuera del campo de juego y con la cabeza fuera del agua. Una sustitución hecha de forma incorrecta se considerará reentrada incorrecta. Se silbará y levantará la bandera roja. (*Reglamento WP 2022-2024 artículo 2. EQUIPOS Y JUGADORES*).

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



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

entre por detrás de la línea de gol y salte directamente al lateral del campo, se considerará también como entrada incorrecta.

PROTOCOLO EN TANDA DE PENALTIS PARA AUXILIARES

Recordamos que **ningún partido puede terminar en empate** (A excepción de aquellos partidos en los que se haya reglamentado otra disposición o normativa).

Inmediatamente después del final del cuarto período (sexto en el caso de la categoría infantil), 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 jugador/as antes del inicio de la tanda de penaltis.

La persona secretaria y el resto de miembros de la mesa deben registrar el número de jugadores que tiren los penaltis y, junto con el delegado federativo (en caso de que haya), 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, códigos 4, 5 y 7), o por lesiones.).

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

- Persona secretaria: anotará en la pestaña de penaltis del acta el jugador que tira el penalti y si se marca, gol en tanda de penalti (código 15), o si se falla (código 13), con tiempo 00:00. En caso de no tener la pestaña, anotarlo en el anexo especificando el porqué de esta incidencia.
- Persona crono general: subirá los goles en el marcador. Es importante que esté actualizado en cada lanzamiento.
- Persona crono de posesión: hará 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 **35 min antes** del inicio del partido en la mesa arbitral vestidos con la uniformidad correcta y preparados para actuar.
- 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 de la RFEN, 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.)

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

Herramientas de trabajo:

- Silbato.
- Estuche con bolígrafo azul y tippex.
- 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, puede ser que los miembros de la Mesa 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.

ERRORES EN EL Clupik (Leverade)

Cuando hay errores en el Clupik (Leverade) debe especificarse con detalle en el anexo el problema de Leverade y no limitarse a "por error en el Clupik (Leverade)". De esta forma ayudamos a resolver la problemática.

FESTIVOS, NO DISPONIBILIDADES E INCOMPATIBILIDADES

Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

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

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.

Se hará constar en el anexo la función de la persona no presentada, sin identificar sus datos. En caso de que actúe en su lugar otro compañero/a, hacerlo constar en el anexo con nombre, apellidos y código.

En estos casos, recordar al árbitro también que, a la hora de realizar la liquidación en el portal Aiga, lo haga constar en el apartado de observaciones. Si se trata de un partido nacional o internacional en el que la persona secretaria es la que hace la liquidación, hacerlo constar en observaciones.

RETRASO DE UN MIEMBRO DEL EQUIPO ARBITRAL

Si hay retraso, y como consecuencia debe aplazarse el comienzo del partido, debemos hacer anotación (siempre previa autorización del delegado federativo) en el anexo informando de quién ha causado la incidencia (nunca pondremos el nombre, sólo la función: árbitro 1, árbitro 2, secretario, crono general, crono de posesión, etc.).

Ejemplo:

El auxiliar con función de de la convocatoria ha llegado tarde, y como ha consecuencia el partido ha comenzado con XX minutos de retraso.

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

Tiene a su disposición el Código de ética deportiva en la RFEN
(https://rfen_desarrollo.federatio.com/upload/SectionFiles/xlPgaRNmSl.pdf).



Real Federación Española de Natación
Comité Nacional de Árbitros

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.